

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini terinspirasi dari beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Referensi yang digunakan ialah jurnal dan buku yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian tugas akhir ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Doni Aditya Putra, Gusti Made Arya Sasmita, dan AA.Kt.Agung Cahyawan Wiranatha. Penelitian tersebut berjudul “*E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API dan iPaymu Payment Gateway APP*”. Penelitian ini memiliki tujuan membantu bisnis *petshop* untuk mempermudah melakukan pemasaran produknya secara *online*. Perancangan *website* menggunakan beberapa integrasi API seperti, Rajaongkir untuk mengetahui biaya ongkir, iPaymu sebagai *payment gateway*, dan Google Maps yang digunakan untuk mendapatkan alamat pengguna. Selain digunakan sebagai media jual beli, *website* tersebut juga menyediakan jasa konsultasi hewan serta terdapat fitur diskusi terkait tips seputar hewan [6].

Penelitian kedua dilakukan oleh Raymond Sutjiadi, Titasari Rahmawati, Edbertinus Halim. Penelitian tersebut berjudul “*Pengembangan Website Marketplace Binatang Peliharaan dengan Fitur Lelang Menggunakan Metode Rapid Application Development*”. Fitur lelang ini didasari oleh sulitnya untuk menemukan titik harga yang tepat untuk hewan peliharaan yang cukup langka, serta harga yang cukup mahal. Perancangan menerapkan metode RAD (*rapid application development*) yang mengutamakan kecepatan pengembangan aplikasi. *Website* yang dikembangkan memiliki beberapa fitur seperti, mengirim pesan ke penjual, pemberian ulasan, dan fitur *refund* jika terdapat masalah pada hewan yang diterima [7].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Wahyu Aji Santoso, Hendro Purwoko, dan Ana Rusmardiana yang berjudul, “*Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan Pada Toko AnimalShop di Jakarta Selatan Berbasis Android*”. Animalshop merupakan

usaha yang bergerak dibidang penjualan hewan peliharaan yang berlokasi di Jakarta Selatan. Aplikasi penjualan ini akan memudahkan konsumen dalam membeli hewan tanpa harus datang ke toko, serta membantu proses penjualan yang luas dan cepat. Aplikasi ini dibuat menggunakan Android Studio, bahasa pemrograman Java sebagai *source code* inti untuk membangun dan *software* SDK untuk membuat objek [8].

Penelitian keempat dilakukan oleh Naufal Rasyid, TB Nawaf Musyaffa, Gagas Ananta Mohammad, Ahlijati Nuraminah. Penelitian tersebut berjudul “*Perancangan dan Implementasi E-Commerce Hewan Kurban pada QurbanFactory Menggunakan Metode Rapid Application Development*”. Saat ini media penjualan yang digunakan QurbanFactory hanya media sosial Instagram dan layanan pesan singkat. Masalah yang dihadapi yaitu rekap data penjualan tersebar di beberapa platform, sehingga cukup membutuhkan waktu untuk menghasilkan laporan penjualan. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah PHP dengan *framework* Laravel [9].

Penelitian kelima dilakukan oleh Frally Fridolin yang berjudul, “*Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Petopia Berbasis Web dan Mobile*”. Penelitian bertujuan untuk membangun sistem informasi *marketplace* kucing dan kelinci yang berfungsi sebagai sebuah media perantara bagi *pet shop* dan pencinta hewan. Para pemilik usaha mampu menawarkan produknya seperti pakan, *pet grooming* dan *pet hotel*. Perancangan aplikasi pada sisi *website* menggunakan *framework* ReactJS sebagai *library* untuk tampilan *user interface*, NodeJS untuk sistem *backend* dan MongoDB sebagai basis data [10].

Penelitian keenam dilakukan oleh Fachry Maulana, Tristiyanto, Astria Hijriani dan Ardiansyah yang berjudul, “*Pengembangan Aplikasi Marketplace Berbasis Android dengan Metode Scrum*”. Penelitian ini bertujuan untuk membantu peternak menjual produk hasil peternakannya serta membantu produsen pakan ternak untuk menjual produk pakannya ke peternak agar hasil kualitas hewan ternaknya dapat meningkat. Metode pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu Scrum dan *marketplace* dirancang menggunakan UML

(*Undefined Model Language*). Bahasa pemrograman pada sisi server dibangun menggunakan *framework php* berupa Laravel, lalu untuk sisi pengguna atau *client-side* menggunakan Java [11].

Penelitian diatas dijadikan referensi dalam penelitian ini yang berjudul “Pembangunan Aplikasi E-Commerce Jual Beli Hewan Peliharaan Berbasis Website”. Aplikasi *website* ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan wadah baru bagi para pencinta hewan untuk melakukan transaksi jual beli hewan. *Website* akan dirancang menggunakan *framework* Laravel Livewire yang bersifat sebagai *fullstack framework*. Adapun fitur-fitur yang dimiliki oleh aplikasi yaitu, *live chat* antar pembeli dan penjual, fitur *radius* dimana aplikasi hanya menampilkan produk yang jaraknya <50 km berdasarkan alamat pembeli, *rating* atau *review* yang dilakukan pembeli pada toko. Serta fitur *refund* dimana pembeli memiliki hak untuk mengajukan komplain jika barang yang diterima tidak sesuai.

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian

Peneliti	Doni Aditya Putra, Gusti Made Arya Sasmita, dan AA.Kt.Agung Cahyawan Wiranatha	Raymond Sutjiadi, Titasari Rahmawati, Edbertinus Halim	Wahyu Aji Santoso, Hendro Purwoko, dan Ana Rusmardiana	Naufal Rasyid, TB Nawaf Musyaffa, Gagas Ananta Mohammad, Ahlijati Nuraminah	Frally Fridolin	Fachry Maulana, Tristiyanto, Astria Hijriani dan Ardiansyah	Bernadus Alvin Sugijanto*
Judul	E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API dan iPaymu Payment Gateway API	Pengembangan Website Marketplace Binatang Peliharaan dengan Fitur Lelang Menggunakan Metode Rapid Application Development	Aplikasi Penjualan Hewan Peliharaan Pada Toko AnimalShop di Jakarta Selatan Berbasis Android	Perancangan dan Implementasi E-Commerce Hewan Kurban pada QurbanFactory Menggunakan Metode Rapid Application Development	Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Petopia Berbasis Web dan Mobile	Pengembangan Aplikasi Marketplace Berbasis Android dengan Metode Scrum	Pembangunan Aplikasi E-Commerce Jual Beli Hewan Peliharaan Berbasis Website
Bahasa Pemrograman	PHP, Javascript	PHP	Java	PHP	Javascript, MongoDB	PHP, Java	PHP, Javascript
Framework	Codeigniter	Laravel	<i>none</i>	Laravel	Express Js, React Js	Laravel	Laravel Livewire

Platform	Web	Web	Android	Web	Web, Android	Android	Web
Jenis E-Commerce	<i>Customer to Customer (C2C)</i>	<i>Customer to Customer (C2C)</i>	<i>Business to Customer (B2C)</i>	<i>Business to Customer (B2C)</i>	<i>Business to Customer (B2C)</i>	<i>Customer to Customer (C2C)</i>	<i>Customer to Customer (C2C)</i>
Produk yang dijual	Hewan peliharaan	Hewan peliharaan	Hewan peliharaan	Hewan kurban	<i>Pet food, pet grooming, pet hotel.</i>	Pakan hewan ternak	Hewan peliharaan (Khusus Anjing dan Kucing)
Memiliki fitur chat?	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya

Menyediakan layanan refund ?	Tidak	Ya	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya
Memiliki fitur pembatasan jangkauan transaksi?	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Tidak	Ya