

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan beberapa informasi mengenai penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan dan pertimbangan baik mengenai kelebihan dan kekurangan yang sudah ada. Tidak hanya itu, penulis juga mencari informasi dari buku-buku maupun skripsi untuk mendapatkan sebuah informasi yang telah ada sebelumnya tentang teori yang bersangkutan dengan judul dari skripsi ini yang dimanfaatkan untuk mendapatkan landasan teori ilmiah.

Aplikasi *Marketplace* sudah pernah dibuat sebelumnya dan dikembangkan menggunakan metode yang berbeda-beda. Beberapa aplikasi *Marketplace* yang berhubungan dengan judul skripsi ini yang pernah dibuat sebelumnya adalah :

Fachry Maulana Prabowo, Tristiyano, Ardiansyah, dan Astria Hijriani pada tahun 2019 melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Aplikasi *Marketplace* Berbasis Android dengan Metode SCRUM”. Pada penelitian yang dilakukan oleh Fachry Maulana Prabowo dkk, memanfaatkan teknologi Laravel sebagai *back-end* atau sisi server dan menggunakan bahasa Java untuk sisi *front-end* atau sisi pengguna. Aplikasi ini dapat digunakan menggunakan internet sehingga dapat digunakan dimana saja. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mencari berbagai macam pakan ternak. Dalam penelitian tersebut dikatakan bahwa *marketplace* yang ada di Indonesia hanya berpusat untuk barang sehari-hari [6]. Oleh karena itu penulis mendapatkan dorongan menciptakan sebuah *marketplace* yang fokus untuk menyediakan tempat untuk mempertemukan antara pengguna dengan pelatih pribadi.

Clara Ananta, Fenty Ariany, dan Ayu Megawaty pada tahun 2021, membuat aplikasi *Marketplace* untuk pengusaha *stainless* yang berbasis *mobile* di wilayah

Bandar Lampung. Penelitian berikutnya merupakan penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 yang dilakukan oleh Clara Ananta, Fenty Ariany, dan Ayu Megawaty dengan judul penelitian “Aplikasi *E-Marketplace* Bagi Pengusaha Stainless Berbasis Mobile di Wilayah Bandar Lampung”. Pada penelitian tersebut menjelaskan bahwa tingginya pengguna *smartphone* bahkan sampai beberapa aktivitas yang awalnya digunakan di dekstop berpindah ke *smartphone* seperti proses bisnis [7]. Kemudian peneliti membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk pengusaha *stainless* yang dibuat berbasis *mobile* dan menggunakan bahasa Java.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan pada tahun 2018 yang dilakukan oleh Ilham RM dengan judul penelitian “Pengembangan Aplikasi Marketplace Untuk Pemasaran Dan Transaksi Produk Roasting Warung Kopi”. Peneliti mengembangkan sebuah aplikasi mobile untuk marketplace untuk melakukan pemasaran dan transaksi terhadap produk kopi yang sudah di-roasting untuk warung kopi [8].

Pada penilitan berikutnya yang dilakukan Haviz Prasetya dan Nurudin Santoso yang telah dilakukan pada tahun 2022 dengan judul penilitian “Pengembangan Aplikasi *Marketplace* Komunitas Sepeda Berbasis Android”. Pada penelitian tersebut dijelaskan bahwa *marketplace* merupakan tempat yang tepat untuk melakukan transaksi dikarenakan sistem yang aman dan terpercaya tidak hanya itu, bisa juga untuk melihat riwayat transaksi yang sudah dilakukan sehingga mempermudah pengguna untuk melihat total pengeluaran [9]. Hal ini juga merupakan salah satu alasan mengapa peneliti mengambil topik dengan tema *marketplace*.

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis mengembangkan sebuah aplikasi yang akan digunakan untuk tempat sebuah *marketplace* antara *personal trainer* dan *customer* yang membutuhkan. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah pada penelitian ini penulis menggunakan Kotlin sebagai bahasa pemrograman utama dari

aplikasi android dan juga menggunakan arsitektur Model-View-ViewModel (MVVM). Kemudian perbandingan lainnya dapat dilihat pada Tabel 2.1.



Tabel 2.1: Perbandingan Penelitian

No	Pembanding	Fachry Maulana Prabowo, Tristiyano, Ardiansyah, dan Astria Hijriani [6]	Clara Ananta, Fenty Ariany, dan Ayu Megawaty[7]	Ilham RM[8]	Haviz Prasetya dan Nurudin Santoso[9]	Penulis
1	Platform	Android	Android	Android	Android	Android
2	Pembangunan Sebuah Aplikasi	Ya, terdapat pembangunan aplikasi	Ya, terdapat pembangunan aplikasi	Ya, terdapat pembangunan aplikasi	Ya, terdapat pembangunan aplikasi	Ya, terdapat pembangunan aplikasi
3	Bahasa Pemrograman	Java	Java	Java	React Native	Kotlin
4	Basis Data	MySQL	MySQL	MySQL	MongoDB	MySQL
5	Metode Yang Digunakan Dalam Pembangunan Aplikasi	SCRUM	Waterfall	Waterfall	Waterfall	Waterfall