

NASKAH PUBLIKASI
IMPLEMENTASI MARKETPLACE JUAL BELI BARANG BEKAS
MENGGUNAKAN MODEL CUSTOMER TO CUSTOMER PADA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Program Studi Informatika



Disusun oleh:
ROSYID SIDIQ
5140411292

PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN ELEKTRO
UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA
2020

NASKAH PUBLIKASI
IMPLEMENTASI MARKETPLACE JUAL BELI BARANG BEKAS
MENGGUNAKAN MODEL CUSTOMER TO CUSTOMER PADA
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA



Pembimbing,




Sarifman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Tanggal, 20/02/2020.

IMPLEMENTASI MARKETPLACE JUAL BELI BARANG BEKAS MENGGUNAKAN MODEL CUSTOMER TO CUSTOMER PADA DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Rosyid Sidiq, Sutarman

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro

Universitas Teknologi Yogyakarta

Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta

E-mail : ¹ rsidiq533@gmail.com, ² sutarman@uty.ac.id

ABSTRAK

Pada saat ini masyarakat Yogyakarta masih menggunakan media sosial untuk jual beli barang bekas sehingga rentan akan penipuan. Penelitian ini bertujuan untuk mempermudah penjualan dan pembelian dalam bertransaksi. Subjek dari penelitian ini adalah masyarakat yang sedang tinggal pada kota Yogyakarta. Sistem informasi marketplace ini menerapkan sistem customer to customer (C2C). Sistem customer to customer ini dipilih karena secara ekonomi dapat memberikan kepuasan bertransaksi bagi pembeli. Proses bisnis pada sistem ini digambarkan dalam bentuk activity diagram yang merupakan sesuatu yang menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana proses bisnis atau sistem berakhir. Pembuatan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman Programming Hypertext preprocessor (PHP) dan Hyper Text Markup Language (HTML) serta menggunakan database MySQL. Pada hasil penelitian penulis menggunakan survei kuisisioner dengan Google form, didapatkan ada 52 responden yang telah menilai sistem. Didapat 68% responden menilai aplikasi ini mudah di pelajari, 32% menilai aplikasi ini susah di pelajari. Dalam hal kebutuhan aplikasi ini mendapat 80% responden menilai sesuai dengan kebutuhan, sedangkan 20% menilai kurang sesuai karena masih nyaman menggunakan sosial media.

Kata kunci : Penjualan, Pembelian, Barang, Marketplace, C2C.

1. PENDAHULUAN

Semua barang yang sudah tidak layak dipakai dalam rumah tangga sering hanya dibuang ataupun dibiarkan disimpan pada gudang. Namun disisi lain, barang bekas itu sebenarnya masih bernilai jual yang relatif tinggi dan semua barang bekas itu masih bisa untuk dimanfaatkan orang lain yang lebih membutuhkan barang bekas tersebut.

Pada saat ini banyak sekali situs *website-marketplace* yang bermunculan seperti olx, shopee, bukalapak dan situs *marketplace* lainnya. Situs *website marketplace* tersebut yang saat ini sedang populer menjadikan tempat yang sangat cocok untuk para pedagang dalam memasarkan barang dagangannya dan juga mempermudah para calon pembeli dalam mencari informasi barang yang ingin dibeli maupun yang dibutuhkannya. Meskipun banyak *marketplace* yang telah ada, namun belum ada situs *marketplace* yang dikhususkan untuk jual beli barang bekas elektronik

dan gadget. Kebanyakan penjual barang bekas di wilayah Yogyakarta memasarkan atau menjual barang bekas mereka ke *marketplace* yang telah disebutkan diatas, yang mana jangkauannya bisa sangat luas atau seluruh Indonesia. Banyak calon pembeli kesulitan mencari barang-barang bekas yang dijual di wilayah Yogyakarta, khususnya calon pembeli yang hanya ingin melakukan transaksi jual-beli secara *Cash on Delivery* (COD) untuk menghindari bahaya penipuan, serta penjual barang bekas yang kesulitan menjual barangnya keluar kota, misalnya barang bekas yang dijualnya sulit dikirim keluar kota, sehingga penjual barang bekas tersebut lebih mengutamakan menjual barang bekasnya untuk pembeli di wilayah Yogyakarta. Diharapkan dengan dibuatnya *marketplace* khusus wilayah Yogyakarta ini dapat memberikan kemudahan untuk para calon pembeli seperti yang telah diungkapkan sebelumnya serta memberikan sebuah wadah kepada para pedagang

barang bekas khususnya yang berada di wilayah Yogyakarta untuk memasarkan dagangannya. Maka dari itu penulis melakukan penelitian dengan judul “Implementasi *Marketplace* Jual Beli Barang Bekas Menggunakan Model *Customer To Customer* Pada Daerah Istimewa Yogyakarta”, dengan harapan bisa digunakan pada masyarakat Yogyakarta sebagai media jual beli barang bekas.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem

Menurut [22] sistem adalah suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan. Sedangkan menurut Saputra, [19] sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan.

2.2. Informasi

Pengertian informasi menurut Sholikhin, [20] informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya. Menurut [14] informasi merupakan data yang telah diolah kedalam bentuk yang lebih berarti, berguna atau bermanfaat bagi orang yang menerimanya. Hasil pengolahan data tersebut menggambarkan kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang dapat digunakan untuk membuat atau mengambil keputusan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pengertian informasi adalah data yang diolah agar bermanfaat dalam pengambilan keputusan bagi peggunganya.

2.3. Marketplace

Menurut [16] *Marketplace* merupakan media *online web based* (berbasis internet) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari *supplier* sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi *supplier*/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk atau jasa mereka. [17] *Marketplace* adalah aplikasi atau situs web yang memberi fasilitas jual beli *online* dari berbagai sumber. Pemilik situs web atau aplikasi tidak memiliki produk apapun dan bisnis mereka hanya menyajikan produk orang lain kepada pengguna

kemudian memfasilitasinya. Dengan kata lain pengertian *marketplace* adalah model bisnis dimana situs web tidak hanya membantu untuk mempromosikan produk tapi juga menjembatani transaksi *online* antara penjual dan pembeli. Sedangkan menurut [15] *Marketplace* adalah sebuah *website* atau aplikasi *online* yang memfasilitasi proses jual beli dari berbagai toko. Sebenarnya online marketplace memiliki konsep yang kurang lebih sama dengan pasar tradisional. Pada dasarnya, pemilik *marketplace* tidak bertanggung jawab atas barang-barang yang dijual karena tugas mereka adalah menyediakan tempat bagi para penjual yang ingin berjualan dan membantu mereka untuk bertemu pelanggan dan melakukan transaksi dengan lebih simpel dan mudah. Transaksinya sendiri memang diatur oleh *marketplace*-nya. Kemudian setelah menerima pembayaran, penjual akan mengirim barang ke pembeli Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *marketplace* adalah penyedia tempat sebagai pihak ketiga antara penjual dan pembeli dalam bertransaksi jual beli barang atau jasa.

2.4. Customer to Customer

Menurut [6] C2C merupakan salah satu model *e-commerce* yang menjual produknya secara langsung antar konsumen satu ke konsumen lainnya, atau dapat dikatakan sebagai transaksi jual beli antar konsumen. Bisnis C2C adalah bisnis yang menyediakan *marketplace* bagi konsumen yang melakukan transaksi jual beli secara *online*. Dengan harapan untuk mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya namun dengan modal yang minim. Aktivitas C2C dilakukan secara langsung oleh berbagai pihak melalui jaringan internet. Transaksi terjadi biasanya melalui pihak ketiga, sebagai contoh: seorang pelanggan yang menjual baju dengan memasang informasi baju yang di jual melalui website lainnya dan melakukan penawaran pada pelanggan lain. Di mana pihak ketiga tersebut akan mengenakan biaya di awal atau pembagian komisi.

2.5. Cash On Delivery

Menurut [13] pengertian COD itu sendiri, dari akar kata “cash” dan “delivery”, tentu kita pasti sudah dapat menyimpulkan bahwa *Cash on Delivery* itu adalah suatu layanan yang dimana konsumen sepakat dengan penjual untuk membayar apabila barang yang dibeli itu sampai ke alamat pengiriman. Biasanya perusahaan lokal yang menawarkan barang dagangan tidak akan pernah menolak jika menggunakan sistem COD ini. Karena COD sendiri tidak merugikan kedua belah pihak. Menurut [3] COD merupakan singkatan dari *Cash on Delivery*, jadi dengan makna yang lebih ringkas adalah suatu layanan bagi konsumen/pembeli sepakat terhadap penjual untuk melakukan

pembayaran pada saat barang yang di belinya sampai terlebih dahulu ke alamat pengirim. Alamat yang di maksud dalam hal ini seperti Alamat Rumah, kantor atau orang lain yang anda kenal dan anda berada di tempat tersebut. Sehingga anda tidak membeli suatu barang tanpa melihat kondisi dari barang tersebut isitilahnya “membeli kucing dalam karung”. Jadi, pada saat barang sudah sampai di alamat yang sudah ditentukan pembeli dan penjual setuju, maka di lakukan pengetesan apakah baik dan bisa di gunakan sesuai dengan keinginan maka pembeli baru membayarkan sejumlah uang yang sudah disepakati.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian merupakan sekumpulan peraturan, kegiatan dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Metode yang dilakukan penulis diantaranya :

3.1. Objek Penelitian

Objek yang digunakan untuk melakukan penelitian ini adalah provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

3.2. Metode Perancangan

3.2.1. Sistem yang Berjalan

Pengumpulan data adalah suatu prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan hal-hal yang diperlukan untuk merancang sistem. Dalam pengumpulan data, terdapat beberapa hal yang harus dilakukan, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Wawancara
Merupakan sebuah bentuk penelitian yang dilakukan dengan datang dan mengajukan pilihan setuju atau tidak tentang sistem yang akan dikembangkan kepada beberapa masyarakat yang sedang tinggal di Yogyakarta secara langsung agar diperoleh data yang akurat.
- b. Analisis Kebutuhan
Penulis berusaha untuk dapat mengumpulkan data dan menemukan fakta-fakta dalam memperoleh data yang lengkap serta akurat, sehingga sistem dapat mengenali *input*-an yang diberikan oleh pengguna sistem.

3.2.2. Sistem yang Berjalan

Pada tahap ini, sistem yang akan dibangun mulai rancang. Perancangan sistem tersebut didasarkan pada apa yang menjadi kebutuhan sistem. sehingga diperlukan adanya proses desain sistem, yang mencakup:

- a. Desain Masukan (*input*)
Desain *input* dilakukan untuk mengetahui

seperti apa jenis dari masukan yang akan diberikan kepada sistem, sehingga masukan tersebut dapat diterima dan diolah sistem agar dapat menjadi informasi.

- b. Desain Keluaran (*output*)
Desain *output* dilakukan untuk menentukan informasi yang diperlukan oleh calon pengguna sistem. Diperlukan peran dari pihak perusahaan, agar semua informasi dapat sesuai dengan yang diharapkan.
- c. Desain Proses
Desain proses dilakukan dengan membuat sketsa dari sistem dan *sub-sistem* yang akan dibangun. Penggambaran sketsa dilakukan dengan cara menentukan entitas-entitas yang diperlukan, kemudian ditentukan bagaimana relasi dari entitas-entitas tersebut.
- d. Desain Basis Data
Desain basis data adalah kegiatan merancang basis data yang nantinya akan dihubungkan dengan sistem. Rancangan tersebut harus disesuaikan dengan masukan yang akan diberikan kepada sistem.
- e. Desain Antarmuka
Desain antarmuka dilakukan untuk mendapatkan pengalaman calon pengguna sistem yang lebih baik. Perancangan tersebut dilakukan dengan memperhatikan sisi kemudahan dan juga kenyamanan dari calon pengguna sistem.

3.2.3. Pembuatan Program

Sistem ini dibangun menggunakan bahasa HTML dan CSS, bahasa pemrograman PHP, serta MySQL sebagai *database*-nya. *Tools* yang digunakan untuk membangun sistem tersebut adalah SublimeText dan PHPMyAdmin.

3.2.3. Pengujian Program

Sebelum sistem marketplace ini diterapkan, dilakukan tahap pengujian program terhadap sistem tersebut. Pengujian program tersebut dilakukan dengan cara mengamati kinerja dari sistem, yang kemudian apabila ada kesalahan-kesalahan yang tidak diharapkan terjadi, maka akan dilakukan perbaikan.

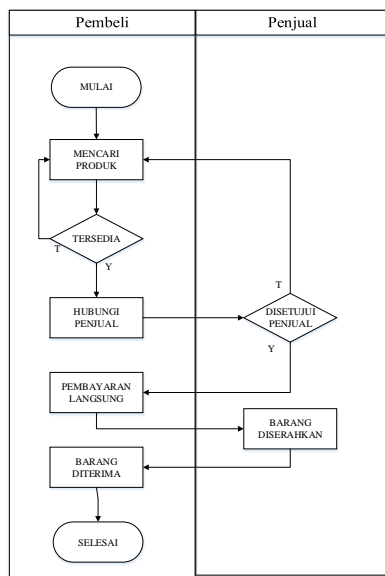
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Sistem

Analisa sistem ini bertujuan untuk mengetahui alur sistem yang sudah berjalan karena sistem yang dibangun nanti harus mampu menerjemahkan kondisi nyata pelaksanaan test yang sesungguhnya, sehingga sistem yang dibangun dapat berfungsi dengan baik.

4.1.1. Sistem yang Berjalan

Analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja yang sedang berjalan pada saat ini. Pokok-pokok yang dianalisis meliputi analisis prosedur atau aliran data, diagram konteks, diagram jenjang, dan diagram alir data. Analisis dilakukan di beberapa tempat seperti rumah kontrakan dan kost yang berada di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya. Pada saat ini masyarakat Yogyakarta masih kesulitan dalam mencari barang bekas, karena belum ada yang mengampu sistem jual-beli barang bekas khususnya di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Sistem yang sedang berjalan saat ini digambarkan dengan *flowchart* yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1: Flowchart alir sistem berjalan

4.1.2. Sistem yang Diusulkan

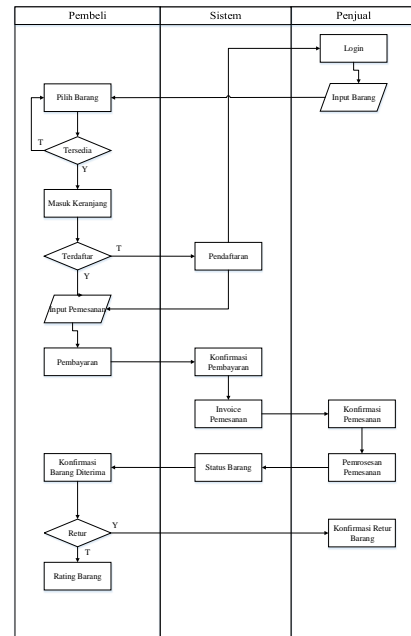
Tahap Analisis pengembangan sistem penulis memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah pada sistem yang saat ini sedang berjalan. Perancangan sistem meliputi pencacatan pengguna, barang, stok, dan transaksi jual beli yang akan memudahkan pengguna dalam melakukan jual beli dengan mudah dan terpercaya. Perancangan sistem dapat dilihat pada gambar 4.2.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan untuk memberikan gambaran umum tentang sistem aplikasi yang akan dibuat sehingga dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan. Rancangan ini mengidentifikasi komponen-komponen sistem informasi yang akan dirancang secara rinci menggunakan perancangan *Unified Modelling Language* (UML).

4.2.1. Flowchat Sistem

Tahap Analisis pengembangan sistem penulis memberikan solusi untuk menyelesaikan masalah pada sistem yang saat ini sedang berjalan. Perancangan sistem meliputi pencacatan pengguna, barang, stok, dan transaksi jual beli yang akan memudahkan pengguna dalam melakukan jual beli dengan mudah dan terpercaya. *flowchart* sistem dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2: Flowchat sistem

4.3. Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengklarifikasian data yang telah diperoleh untuk mendukung perancangan basis data agar program yang dirancang dapat diakses dengan mudah. Analisis kebutuhan sistem dibagi menjadi dua kategori, yaitu Analisa kebutuhan fungsional sistem dan kebutuhan non fungsional sistem.

4.3.1. Kebutuhan Fungsional

Jenis kebutuhan yang berisi proses-proses apa saja yang nantinya dilakukan oleh system. Kebutuhan fungsional sistem merupakan kebutuhan akan fasilitas yang dibutuhkan pada aktifitas apa saja yang dilakukan oleh sistem secara umum, dilihat dari sistem pengguna kebutuhan tersebut yaitu:

- Sistem dapat menampilkan daftar barang sesuai dengan kriteria pencarian yang diinginkan. Adapun kriteria pencarian barang yaitu kategori dan merek.
- Sistem yang memfasilitasi member agar dapat

- menjual ataupun membeli barang bekas.
- c. Sistem dapat memproses pembayaran *via payment gateway* atau *top-up* saldo.
- d. Sistem dapat memberikan kemudahan dan menjadi media transaksi komersil antara penjual dan pembeli yang lebih aman.
- e. Sistem dapat menjadi media promosi barang penjual tanpa harus mencari pembeli.

Setiap hak akses pada sistem mempunyai akses data yang berbeda-beda, adapun member yang terlibat pada sistem ini ada dua, yaitu:

- a. Admin : data login, data kategori, data bank, data admin.
- b. Member : data registrasi, data login, data member, data order, data barang member, data pesan/*chat*, data riwayat transaksi.

4.3.2. Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan sistem secara non fungsional adalah mengenai kebutuhan pendukung sistem untuk dijalankan, yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan fungsional sistem. Kebutuhan secara non fungsional tersebut meliputi *hardware* dan *software* yang dimiliki dalam sistem yang akan dijalankan. Adapun kebutuhan secara non fungsional adalah sebagai berikut:

- a. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)
 1. *Processor* Intel Pentium.
 2. *RAM (Random Access Memory)* 2GB.
 3. *Memory* 32GB.
- b. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)
 1. *Sistem Operasi* (Windows, Linux, MacOS, Android).
 2. *Browser* (Chrome, Mozilla, Opera).

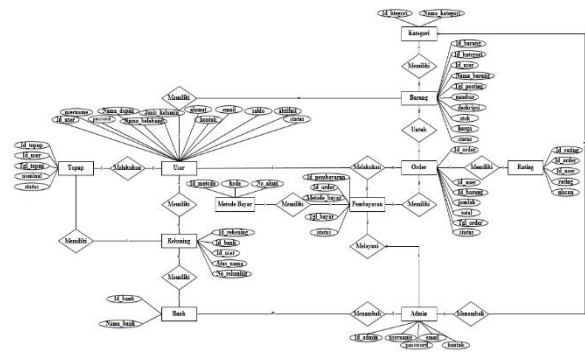
4.4. Rancangan Database

Pada rancangan *database* ini akan menjelaskan tentang penggunaan *database* dalam membangun sistem CBT menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*). ERD adalah pemodelan basis data relasional yang paling banyak digunakan (Habiby, M. E. dan Budiarto, S. P., 2019).

4.4.1. ERD (Entity Relationship Diagram)

Model *entity-relationship* berisi beberapa komponen yaitu himpunan entitas, himpunan relasi, dan atribut-atribut yang merepresentasikan fakta yang diteliti. Penggambaran ERD (*Entity Relationship Diagram*) pada sistem *Marketplace* seperti terlihat pada Gambar 3.

Gambar 3: Entity relationship diagram

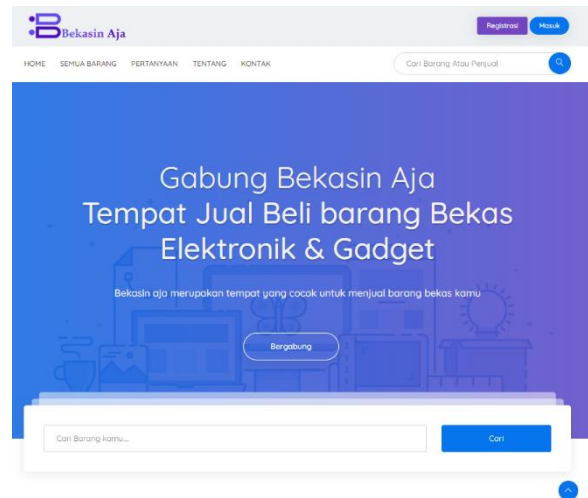


4.5. Implementasi

Implementasi aplikasi merupakan penjelasan tentang fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi yang telah dibangun.

4.5.1. Halaman Index

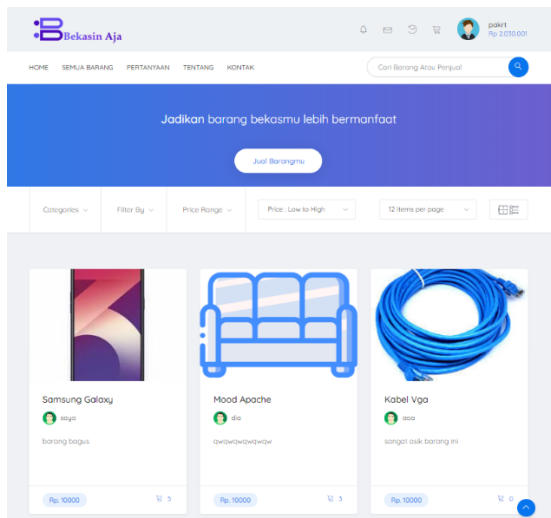
Pada halaman index merupakan halaman utama yang pertama kali tampil pada sistem yang dijelaskan pada gambar 4.



Gambar 4: Halaman Beranda

4.5.2. Halaman Beranda

Halaman home merupakan halaman utama dari website Sistem *Computer Based Test* (CBT). Halaman home admin dan operator ini berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan informasi-informasi tentang operator, admin, peserta tes, ujian, soal, dan nilai. Adapun tampilan home admin dan operator seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5: Halaman Beranda

4.5.3. Halaman Registrasi

Setiap member melakukan registrasi untuk melanjutkan ke halaman login yang dijelaskan pada gambar 6.

Gambar 6: Halaman Registrasi

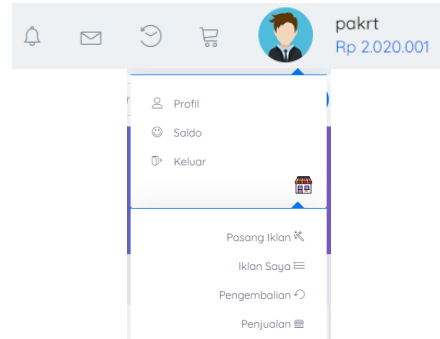
4.5.4. Halaman Login

Setelah melakukan registrasi member bisa melanjutkan ke login sebelum mulai transaksi yang dijelaskan pada gambar 7.

Gambar 7: Halaman Login

4.5.5. Halaman Menu Member

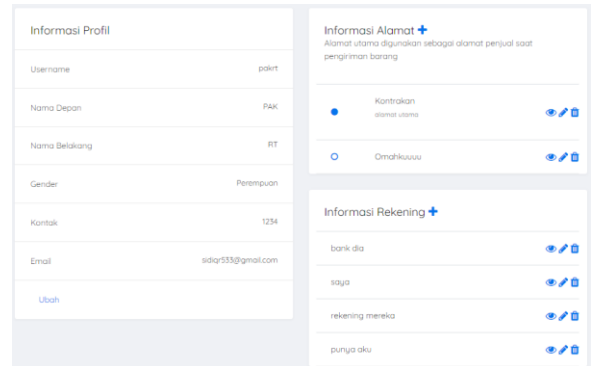
Halaman menu member terdapat nama *username* dan saldo member, ada pilihan beberapa menu yaitu profil, saldo, keluar, pasang iklan, iklan saya, penjualan, dan pengembalian. Berikut gambar 8.



Gambar 8: Halaman Menu Member

4.5.6. Halaman Profil

Halaman Profil merupakan halaman beberapa pengaturan pada setiap member yang dijelaskan pada gambar 9



Gambar 9: Halaman Profil

4.5.7. Halaman Alamat

Halaman alamat merupakan pengaturan alamat pada profil setiap member yang dijelaskan pada gambar 10.

Gambar 10: Halaman Alamat

4.5.8. Halaman Rekening

Halaman rekening merupakan pengaturan data rekening pada setiap member yang dijelaskan pada gambar 11.

Gambar 11: Halaman Rekening

4.5.9. Halaman Saldo

Halaman saldo merupakan detail dari saldo yang dimiliki setiap member yang dijelaskan pada gambar 12.

Informasi Saldo		Layanan Saldo	
Saldo Tersedia		Rp 2.020.001	
		<input type="button" value="Isi Saldo"/> <input type="button" value="Tarik Dana"/>	
Riwayat Topup			
No	Tanggal Topup	Jumlah	Status
1	23 Januari 2020 12:44:43	Rp 50.001	Sukses
2	15 Januari 2020 13:03:19	Rp 50.005	Sukses
3	15 Januari 2020 13:49:07	Rp 50.002	Sukses
4	15 Januari 2020 13:47:25	Rp 50.001	Sukses
5	12 Januari 2020 20:01:14	Rp 52.001	Sukses

Gambar 13: Halaman Saldo

4.5.10. Halaman Topup

Halaman topup untuk melakukan transaksi tambah saldo pada member yang dijelaskan pada gambar 14.

Gambar 14: Halaman Topup

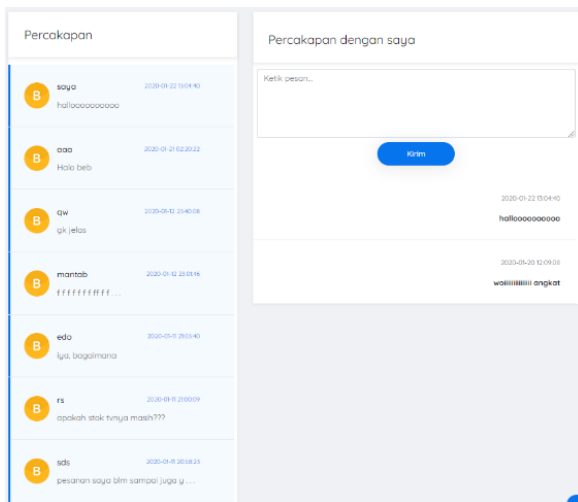
4.5.11. Halaman Tarik Dana

Halaman tarik dana digunakan untuk menarik dana yang ada di saldo member untuk dicairkan ke rekening, berikut gambar 15.

Gambar 15: Halaman Tarik Dana

4.5.12. Halaman Pesan

Halaman pesan digunakan sebagai riwayat pesan antara pembeli dan penjual, berikut gambar 16.



Gambar 16: Halaman Pesan

4.5.13. Halaman History Pemesanan

Halaman *history* pemesanan sebagai riwayat pemesanan pembeli terhadap barang yang telah dibeli atau dipesan, berikut gambar 17.

ID Order	Tanggal Order	Total	Status	Aksi
TRK20010300001	03 Januari 2020 10:40:59	Rp 3	DITERIMA	Detail Locak
TRK20010300003	03 Januari 2020 18:07:59	Rp 54.000	DITERIMA	Detail
TRK20010500002	05 Januari 2020 03:34:15	Rp 648.000	DIPROSES	Detail
TRK20011000002	11 Januari 2020 20:10:58	Rp 10.000	DITERIMA	Detail Locak
TRK20011000003	11 Januari 2020 20:27:11	Rp 130	DIPROSES	Detail

Gambar 17: Halaman History Pemesanan

4.5.14. Halaman History Penjualan

Halaman *history* penjualan sebagai riwayat penjualan barang pada penjual, berikut gambar 18.

ID Order	Tanggal Order	Total	Status	Aksi
TRK20010800007	08 Januari 2020 13:54:09	Rp 10.000	DITERIMA	Detail Locak
TRK20011000002	11 Januari 2020 20:10:58	Rp 10.000	DITERIMA	Detail Locak
TRK20011400001	14 Januari 2020 23:29:43	Rp 10.000	DITERIMA	Detail Locak
TRK20011400002	14 Januari 2020 23:34:40	Rp 10.000	DITERIMA	Detail Locak
TRK20011400003	14 Januari 2020 23:43:59	Rp 10.000	DITERIMA	Detail Locak

Gambar 18: Halaman History Penjualan

4.5.15. Halaman Pasang Iklan

Halaman pasang iklan untuk memposting barang dari penjual yang akan dijual, berikut gambar 19.

Item Name & Description

Kategori
-- Pilih Kategori --

Nama Barang
Nama Barang

Unggah Gambar No file chosen

Deskripsi
Deskripsi

Berat
Berat satuan gram

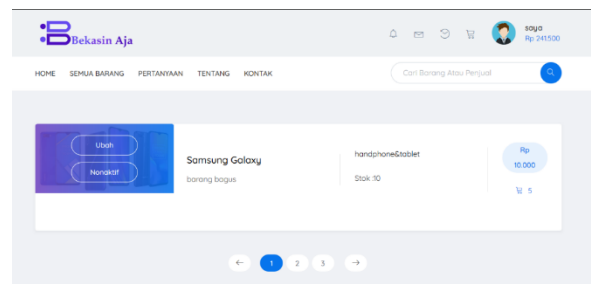
Stok
Stok

Harga
Harga

Gambar 19: Halaman Pasang Iklan

4.5.16. Halaman Iklan Saya

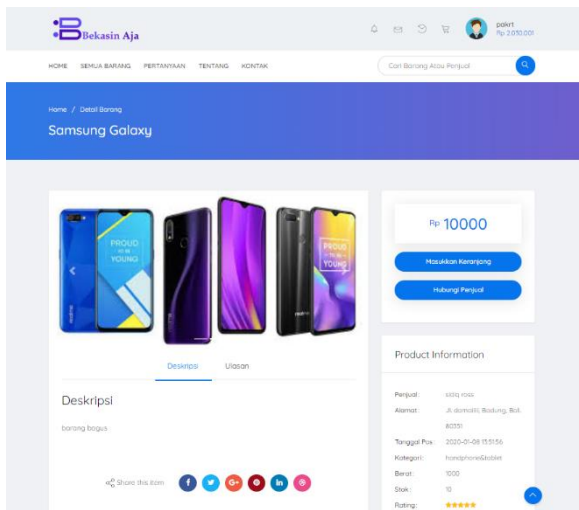
Halaman iklan saya berisi barang penjual yang telah terposting pada sistem, berikut gambar 20.



Gambar 20: Halaman Iklan Saya

4.5.17. Halaman Detail Barang

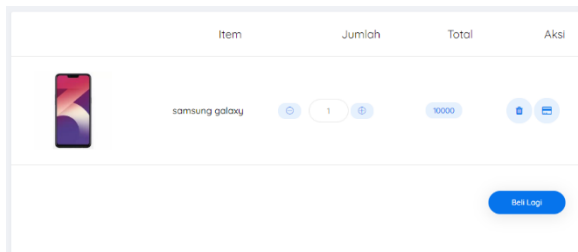
Halaman detail barang berisi tentang barang yang telah dipilih pembeli pada beranda, berikut gambar 21.



Gambar 21: Halaman Detail Barang

4.5.18. Halaman Keranjang

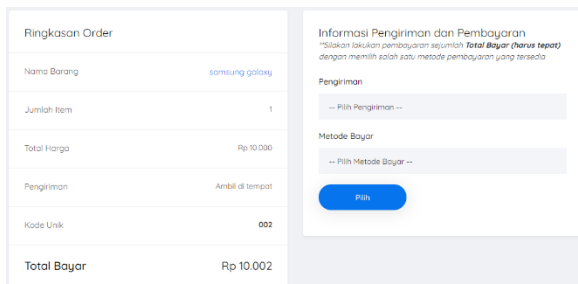
Halaman keranjang berisikan barang yang dipilih pembeli akan dilanjutkan ke pembayaran yang dijelaskan pada gambar 21.



Gambar 21: Halaman Keranjang

4.5.19. Halaman Pembayaran

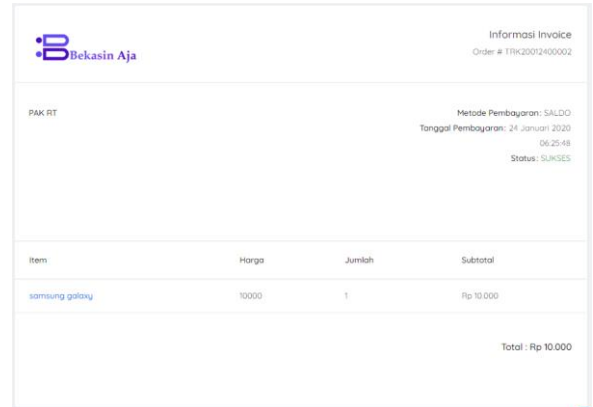
Halaman pembayaran untuk melakukan pembayaran oleh pembeli terhadap barang yang telah dimasukkan kedalam keranjang, dengan memilih pengiriman dan metode bayar yang dijelaskan pada gambar 22.



Gambar 22: Halaman Pembayaran

4.5.20. Halaman Invoice

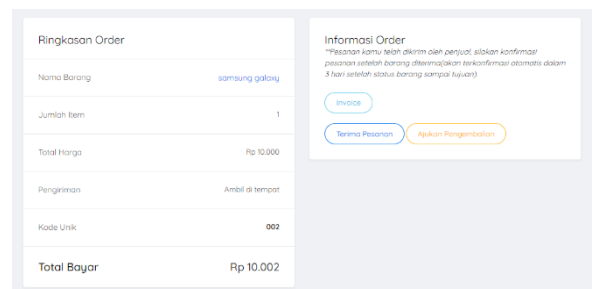
Halaman invoice berisikan tentang detail pemesanan dan pembayaran pada pembeli, yang dijelaskan pada gambar 23.



Gambar 23: Halaman Invoice

4.5.21. Halaman Detail Pemesanan

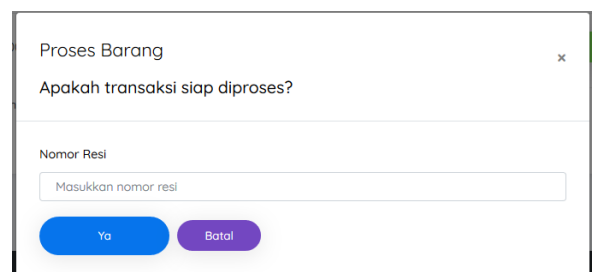
Halaman detail pemesanan terdapat menu invoice, barang diterima, dan ajukan pengembalian yang dijelaskan pada gambar 24.



Gambar 24: Halaman Detail Pemesanan

4.5.22. Halaman Kirim Barang

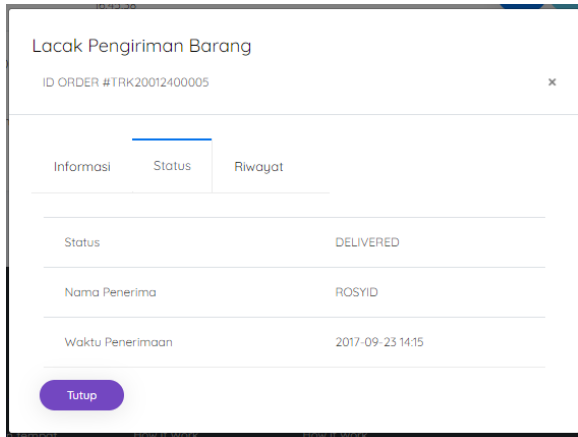
Halaman kirim barang digunakan untuk penjual mengirim barang yang telah dibayar oleh pembeli yang dijelaskan pada gambar 25.



Gambar 25: Halaman Kirim Barang

4.5.23. Halaman Lacak

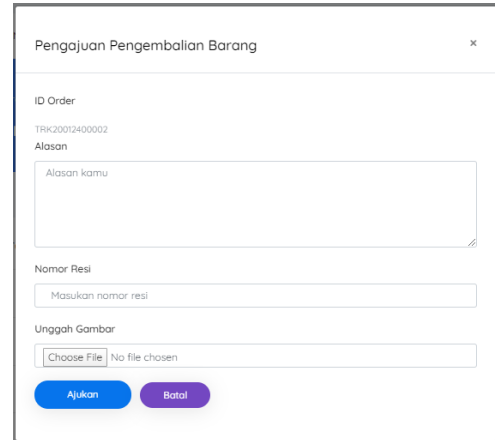
Halaman lacak digunakan untuk melacak barang yang telah dikirim oleh penjual, berikut gambar 26.



Gambar 26: Halaman Lacak

4.5.26. Halaman Pengembalian

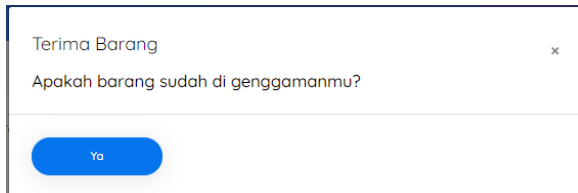
Halaman pengembalian untuk mengajukan keluhan pembeli ke penjual terhadap barang yang telah diterima, berikut gambar 29.



Gambar 29: Halaman Pengembalian

4.5.24. Halaman Terima Barang

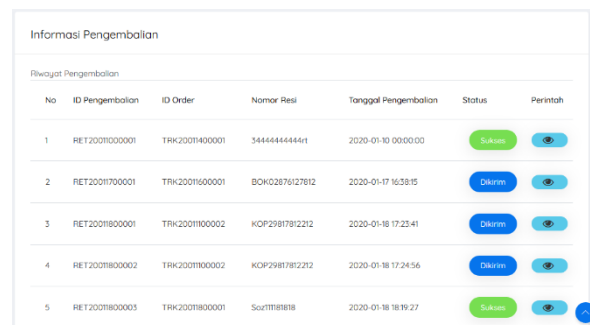
Halaman terima barang untuk menerima barang yang telah dikirim oleh penjual, berikut gambar 27.



Gambar 27: Halaman Terima Barang

4.5.27. Halaman History Pengembalian

Halaman *history* pengembalian sebagai riwayat data pengembalian oleh pembeli, berikut gambar 30.

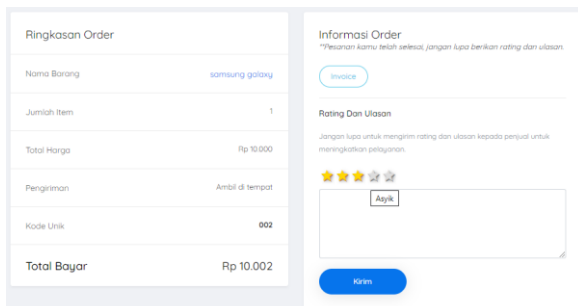


No	ID Pengembalian	ID Order	Nomor Resi	Tanggal Pengembalian	Status	Perintah
1	RET2001000001	TRK2001400001	3444444444444	2020-01-10 00:00:00	Sukses	👁
2	RET2001700001	TRK2001600001	BOK02876127612	2020-01-17 16:58:15	Dikirim	👁
3	RET2001800001	TRK2001800002	KOP29817812212	2020-01-18 17:23:41	Dikirim	👁
4	RET2001800002	TRK2001800002	KOP29817812212	2020-01-18 17:24:56	Dikirim	👁
5	RET2001800003	TRK2001800001	Surt1188818	2020-01-18 18:19:27	Sukses	👁

Gambar 31: Halaman History Pengembalian

4.5.25. Halaman Rating Barang

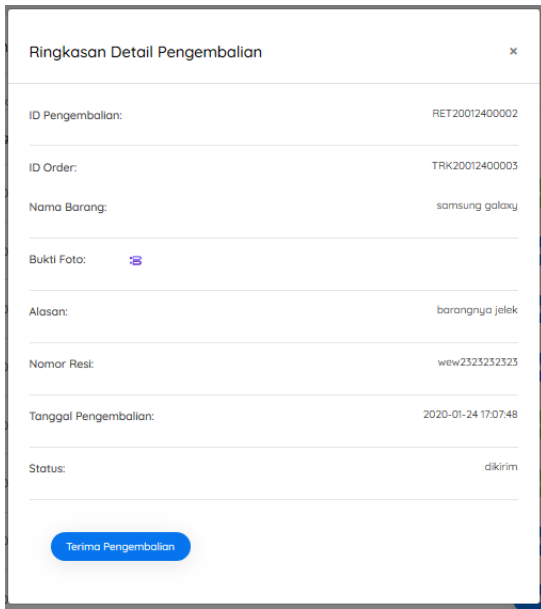
Halaman rating barang untuk memberikan rating dan ulasan barang dari pembeli ke penjual yang dijelaskan pada gambar 28.



Gambar 28: Halaman Rating Barang

4.5.28. Halaman Terima Pengembalian

Halaman terima pengembalian untuk menerima pengembalian barang dari pembeli, berikut gambar 32.



Gambar 32: Halaman Terima Pengembalian

4.6. Pengujian

Hasil pengujian penelitian menggunakan survei kepada masyarakat Yogyakarta dengan beberapa pertanyaan yang diajukan tentang sistem yang telah di implementasikan kepada masyarakat Yogyakarta. Pada tahap pengujian menggunakan kuisisioner dari fasilitas google yaitu googleform, terdapat 52 responden yang menyelesaikan kuisisioner tersebut, berikut data nama lengkap serta nilai setiap pertanyaan dan persentase rata-rata setiap pertanyaan yang telah dijawab oleh responden.

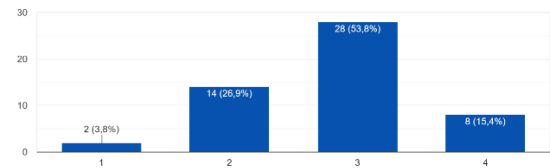
Daftar Pertanyaan Kuisisioner:

1. Pertanyaan 1: Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?
2. Pertanyaan 2: Apakah pengguna menu atau fitur aplikasi mudah digunakan?
3. Pertanyaan 3: Apakah aplikasi nyaman digunakan?
4. Pertanyaan 4: Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?
5. Pertanyaan 5: Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?
6. Pertanyaan 6: Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari?
7. Pertanyaan 7: Apakah aplikasi mudah

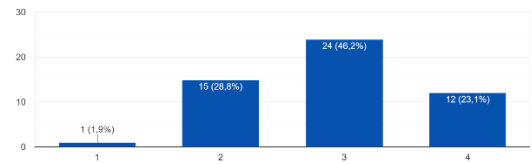
dioperasikan?

8. Pertanyaan 8: Apakah dapat dengan mudah menghindari kesalahan dalam menggunakan aplikasi?
9. Pertanyaan 9: Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?
10. Pertanyaan 10: Apakah tampilan menu pada aplikasi mudah dikenali?
11. Pertanyaan 11: Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi yang diharapkan?

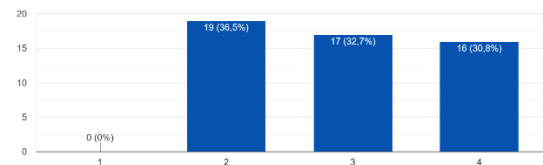
Apakah informasi yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dimengerti?
52 tanggapan



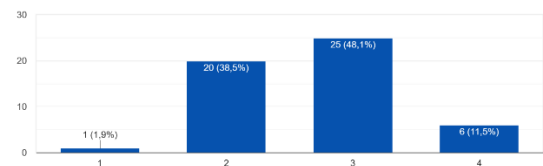
Apakah pengguna menu atau fitur aplikasi mudah digunakan?
52 tanggapan



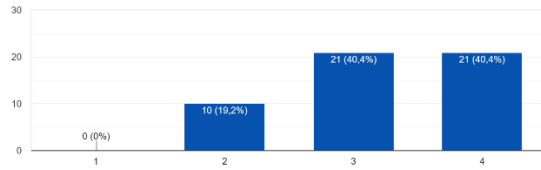
Apakah aplikasi nyaman digunakan?
52 tanggapan



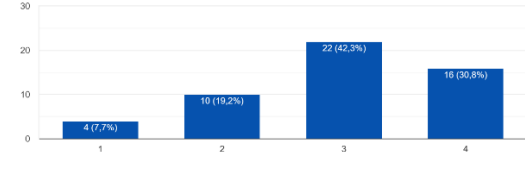
Secara keseluruhan apakah penggunaan aplikasi ini memuaskan?
52 tanggapan



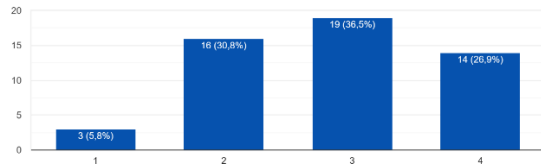
Apakah aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan?
52 tanggapan



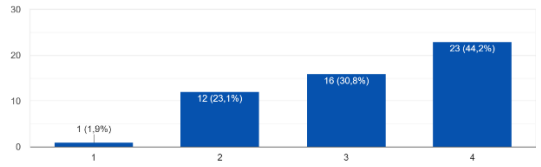
Apakah aplikasi mempunyai kemampuan dan fungsi yang diharapkan?
52 tanggapan



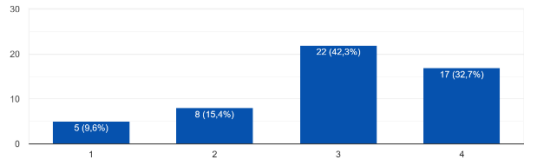
Apakah aplikasi dapat dengan mudah dipelajari?
52 tanggapan



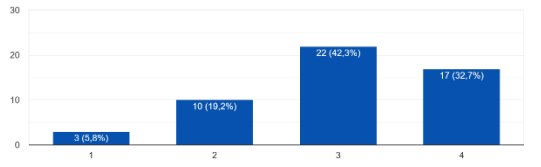
Apakah aplikasi mudah dioperasikan?
52 tanggapan



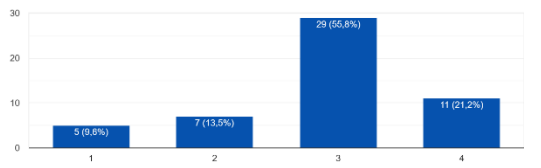
Apakah dapat dengan mudah menghindari kesalahan dalam menggunakan aplikasi?
52 tanggapan



Apakah aplikasi bermanfaat bagi pengguna?
52 tanggapan



Apakah tampilan menu pada aplikasi mudah dikenali?
52 tanggapan



5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan Dari hasil penelitian yang berjudul “Implementasi *Marketplace* Jual Beli Barang Bekas Menggunakan Model *Customer to Customer* pada Daerah Istimewa Yogyakarta” yaitu, sistem ini telah membantu penjual dan pembeli dalam bertransaksi online dengan lebih mudah dan aman tanpa harus khawatir ada penipuan karena sistem ini menjadikan jembatan atau rekening bersama. Pada hasil pengujian dari 52 responden 80% menilai sistem sudah sesuai dengan kebutuhan masyarakat Yogyakarta, 20% responden menilai sistem ini belum sesuai dengan kebutuhan pada masyarakat Yogyakarta.

5.2. Saran

Beberapa saran yang diperlukan apabila dikembangkan lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

- Pembayaran diharapkan bisa dikembangkan ke *virtual account* sehingga lebih cepat lagi untuk transaksi.
- Metode pembayaran hanya ada 2 jenis jadi kurang maksimal dalam menerima pembayaran dengan metode lain.
- Mengembangkan sistem ke aplikasi *mobile* yang sekarang ini sudah umum pada semua masyarakat.
- Perlu diadakan sistem *bargaining* agar penjual dan pembeli bisa membuat kesepakatan dalam menentukan harga barang.
- Pembuatan website untuk statistik penjualan sehingga member bisa mengetahui penghasilan dan persentase keuntungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Brady dan Loonam, (2010), *Analisis Dan Desain Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [2]Darmawan. D., dan Fauzi. K. N, (2013), *Sistem Informasi Manajemen*, (A. Kamsyah, Ed.). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [3]Devara. B, (2018), *Cash On Delivery adalah*, diambil dari ruang-guru: <https://www.ruangguru.co.id/pengertian-cod/> pada Tanggal 30 Oktober 2019.
- [4]Ewolf, (2016), *Pengertian dan Desain Flowchart*, (A.

- Kamsyah, Ed.). Yogyakarta: MediaKom.
- [5]Ilham. M, (2019), *Pengertian Sistem Menurut Para Ahli*, diambil dari <https://materibelajar.co.id/pengertian-sistem-menurut-para-ahli/> pada Tanggal 1 Januari 2020.
- [6]Indah, (2018), *Customer to Customer (C2C) Dalam E-commerce*, diambil dari <https://www.citos.id/consumer-consumer-c2c-dalam-e-commerce/> pada Tanggal 20 Oktober 2019.
- [7]Indrajani, (2015), *Database Design*, (A. Kamsyah, Ed.). Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- [8]Kadir. A, (2013), *Pengenalan Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- [9]Kodong, (2012), *Perancangan Aplikasi E-Market Sebagai Sarana Promosi Dan Tukar Menukar Informasi Antara Penjual Dan Pembeli*, Informatika, Skripsi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [10]Ladjamudin, (2013), *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [11]Mansur, (2015), *Business To Business (B2B) E-Marketplace Sebagai Media Promosi Produk Usaha Kecil Dan Menengah (UMK)*, Sistem Informasi, Tugas Akhir, Universitas Tanjungpura Pontianak.
- [12]Mariana, (2011), *e-commerce sentra kluster IKM sepatu di kota Semarang yang digunakan sebagai media promosi dan komunitas online dengan metode Analytical Hierarchy Process (AHP)*, Skripsi, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang.
- [13]Mifta, (2016), *Pengertian COD (Cash On Delivery) Beserta Definisi Lengkap*, diambil dari ruang-guru: <https://www.ruangguru.co.id/pengertian-cod/> pada Tanggal 20 Oktober 2019.
- [14]Mustakini. J. H, (2013), *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta: Andi Offset.
- [15]Natasya, (2018), *Apa Itu Marketplace?*, diambil dari dewaweb: <https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-marketplace/> pada tanggal 20 Oktober 2019.
- [16]Opiida, (2014), *Pengertian E-marketplace*, diambil dari tokokhalista: <https://tokokhalista.wordpress.com/2014/04/18/pengertian-emarketplace/> pada Tanggal 19 Oktober 2019.
- [17]Pahlevi, (2017), *Pengertian Marketplace dan Jenis-Jenis Marketplace*, diambil dari pahlevi.net: <https://www.pahlevi.net/pengertian-marketplace/> pada tanggal 18 Februari 2020.
- [18]Ritonga. P, (2016), *Pengertian ERD (Entity Relationship Diagram) menurut para ahli*, diambil dari <https://bangpahmi.com/pengertian-erd-entity-relationship-diagram-menurut-pakar-dan-ahli/> pada Tanggal 21 Oktober 2019.
- [19]Saputra, M.R. dan Jauhari, J, (2017), *Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web Pada Perusahaan Jasa Konveksi Dengan Pendekatan CRM*, 1(2), 247-253.
- [20]Sholikhin, A. dan Riasti, B.K, (2015), *Pembangunan Sistem Informasi Inventaris Sekolah Pada Dinas Pendidikan Kabupaten Rembang Berbasis Web*, Indonesia Journal Networking and Scurity (IJNS),2(2), Education State of Rembang.
- [21]Suprihadi, (2013), *rancang bangun sistem jejaring kluster berbasis web dengan model e-commerce untuk UMKM yang ada di Indonesia*, Skripsi, S.Kom., Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta.
- [22]Victor, C. dan Sumarauw, J.S.B, (2016), *Pengaruh Customer Relationship Management dan Kepercayaan Terhadap Loyalitas Konsumen PT. Bank BCA TBK*, Manado,3(2), 671-683.
- [23]Waljiyanto. (2003), *Sistem Basis Data: Analisis dan Pemodelan Data*, Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [24]Yuniar, (1997), *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, Jakarta: PT Agung Melia Utama.