

NASKAH PUBLIKASI
RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE GADGET
BERBASIS WEBSITE

Program Studi Informatika



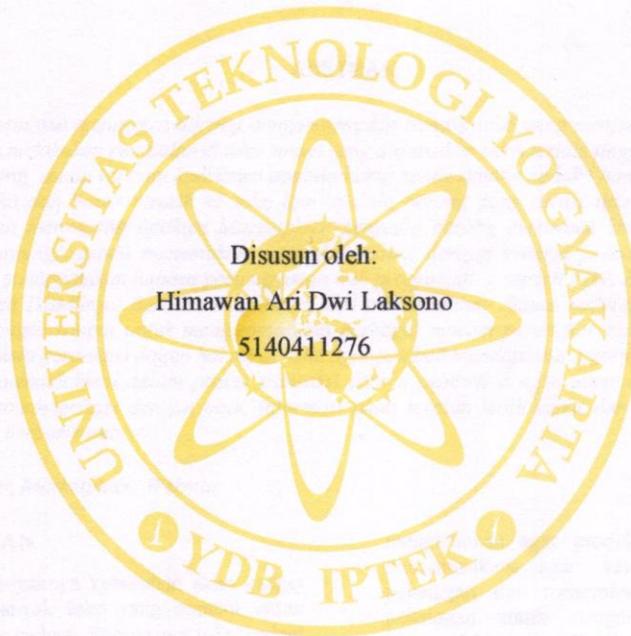
Disusun oleh:

HIMAWAN ARI DWI LAKSONO

5140411276

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

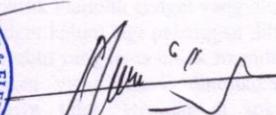
NASKAH PUBLIKASI
RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE GADGET
BERBASIS WEBSITE



Disusun oleh:
Himawan Ari Dwi Laksono
5140411276

Pembimbing,




Sugirman, S.Kom., M.Kom., Ph.D.

Tanggal, 09/09/2020

RANCANG BANGUN MARKETPLACE GADGET BERBASIS WEBSITE

Himawan Ari Dwi Laksono, Sutarman

Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Elektro

Universitas Teknologi Yogyakarta

Jl. Ringroad Utara Jombor Sleman Yogyakarta

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

ABSTRAK

Kebutuhan gadget semakin meningkat diiringi dengan semakin banyak toko yang menjual perangkat gadget, akan tetapi apabila hanya melakukan penjualan di toko, omset yang didapatkan tidak terlalu tinggi karena hanya menunggu konsumen yang datang, selain itu bagi konsumen apabila harus selalu datang ke toko hanya memiliki pilihan sesuai yang disediakan toko dan harus pindah ke toko lain apabila barang yang dicari tidak ditemukan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang aplikasi Marketplace penyedia barang elektronik khususnya gadget, sehingga memudahkan pengunjung/pembeli menemukan perangkat sesuai dengan kriteria pencarian yang diinginkannya. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman web programming seperti PHP, HTML, CSS dan Javascript serta MySQL sebagai DBMSnya. Berdasarkan uraian dari permasalahan diatas, maka perlu adanya suatu wadah yang digunakan sebagai tempat untuk mempromosikan berbagai macam perangkat gadget yang disalurkan dari supplier/penjual kepada perantara dalam hal ini website agar pembeli mendapatkan informasi mengenai gadget yang tersedia. Sehingga memudahkan dalam proses transaksi antara pembeli dengan supplier/penjual. Dengan sistem informasi yang terkomputerisasi dengan baik, informasi akan terolah lebih cepat dan mudah. Maka digunakan Marketplace gadget berbasis web.

Kata kunci : *Gadget, Marketplace, Website.*

1. PENDAHULUAN

Dengan semakin banyaknya kebutuhan akan gadget saat ini semakin banyak toko yang muncul untuk memasarkan produk gadget. Banyaknya toko gadget yang beroperasi menciptakan iklim persaingan yang ketat. Bahkan saat ini muncul toko gadget online yang mampu mengungguli toko gadget konvensional. Toko gadget online mempermudah konsumen untuk memperoleh gadget dan perangkat hardware gadgetnya. Harga yang ditawarkan toko gadget online kerap kali lebih murah dibandingkan dengan toko gadget konvensional. Hal inilah yang menjadi alasan bagi customer untuk memilih gadget yang ditawarkan oleh penjual gadget belum lagi pelanggan diharuskan menghabiskan waktu yang lama untuk memilih sesuai dengan spesifikasi yang dicari/ dibutuhkan yang terkadang stoknya tidak tersedia di toko yang bersangkutan. Sebagai upaya mengatasi persaingan dan permasalahan yang ada, maka perlu mempertimbangkan penggunaan berbagai faktor yang mengarahkan agar produk yang dipasarkan dapat diorientasikan agar sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan menciptakan kepuasan bagi para pelanggan untuk mengantisipasi persaingan dan

permasalahan yang ada. Selain itu diperlukan kualitas pelayanan yang terpadu dan komunikasi yang baik dengan para pelanggan agar kepuasan pelanggan tercapai. Salah satu solusi dalam mengatasi permasalahan diatas adalah dengan membuat suatu aplikasi marketplace sebagai media online berbasis internet (web-based) untuk melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria pencarian gadget yang diinginkan, sehingga memperoleh informasi sesuai harga pasar. Sedangkan bagi supplier/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan, lembaga dan perseorangan yang membutuhkan produk/ jasa mereka. Dengan adanya aplikasi marketplace ini, pembeli dan penjual dapat melakukan transaksi komersial seperti menjual barang, jasa atau informasi terkait dengan koleksi gadget yang tersedia. Aplikasi yang dibuat nantinya dapat dimanfaatkan oleh pengunjung/pembeli untuk memilih hardware hasil rekomendasi mesin pencarian pada website tersebut seperti spesifikasi, harga dan kategori. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan

penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Gadget Berbasis Website”.

2. LANDASAN TEORI

2.1. Sistem

Menurut [3] Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Sedangkan menurut [11] sistem adalah suatu kumpulan dari komponen-komponen yang membentuk satu kesatuan. Suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem. 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. Aplikasi

Pengertian aplikasi menurut [1] aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpaku pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Menurut [8] aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi komputer adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer langsung untuk melakukan suatu tugas yang diinginkan pemakai. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi *user*

2.3. E-Marketplace

Menurut [9] *e-marketplace* merupakan media online berbasis internet (*web based*) 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/jasa mereka. Menurut [6] *e-marketplace* adalah situs yang disediakan oleh penyelenggara jasa internet kepada para penjual untuk dapat menjajakan dagangannya

melalui dunia maya. Ruang (*space*) yang disediakan oleh penyedia jasa internet berbentuk laman situs yang disediakan kepada para penjual. Pembeli dapat melihat berbagai macam etalase *online* yang berada di situs online yang berada di situs *e-marketplace*. Tempat berkumpulnya penjual dan pembeli ini layaknya pusat perbelanjaan biasa, hanya semuanya terselenggara di dunia maya. Sedangkan menurut [2] *e-marketplace* merupakan bagian dari *e-commerce*, *e-marketplace* adalah wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat ambil andil dalam B2B *e-commerce* dan atau kegiatan *e-business* lain. 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. Website

Menurut [10] *website* merupakan sistem komunikasi dan informasi *hypertext* yang digunakan pada jaringan internet. Dan *site* adalah tempat dimana dokumen-dokumen *web* berada. Menurut [7] mengemukakan bahwa *website* adalah *World Wide Web* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak data animasi suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis ataupun dinamis yang berbentuk rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman-halaman situs yang tersimpan dalam sebuah *server/hosting*, dan teridentifikasi melalui sebuah nama yang disebut juga sebagai domain atau sub domain. Sedangkan menurut [4] *website* adalah sebuah media presentasi *web* untuk sebuah perusahaan atau individu. *Website* juga dapat digunakan sebagai media penyampaian informasi secara *web*, seperti detik.com, okezone.com, vivanews.com dan lain-lain. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *website* tempat dimana dokumen-dokumen web berada yang bersifat statis ataupun dinamis yang saling terkait.

2.5. Gadget

Menurut [5] *gadget* adalah sebuah teknologi yang berkembang pesat dan memiliki fungsi khusus diantaranya yaitu *smartphone*, *iphone*, dan *blackberry*. Secara istilah gadget berasal dari bahasa Inggris yang artinya perangkat elektronik kecil yang memiliki fungsi khusus. Dalam bahasa Indonesia, gadget disebut “acang”. Menurut [12] gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa gadget

merupakan teknologi kecil yang canggih dengan memiliki fungsi khusus.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Bahan/ Data

3.1.1. Bahan yang Diperoleh

Barang yang diperjualbelikan pada sistem *marketplace gadget* adalah *phone*, laptop, tablet, *speaker*, *headphone*, aksesoris, *keyboard* dan *mouse*.

3.1.2. Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang apa saja yang harus dikerjakan pada saat membangun sistem. Pada pembuatan sistem *Marketplace* terdapat beberapa hal yang harus dilakukan untuk membangun sebuah sistem. Adapun prosedur pengumpulan data pendukung pada penelitian ini antara lain:

1. Tahap Analisis

a. Survey Lapangan

Survey lapangan merupakan langkah awal yang bertujuan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam tahap analisis seperti:

1) Wawancara

Penulis melakukan interview atau wawancara dengan pihak-pihak terkait untuk mendapatkan penjelasan tentang prosedur membuka toko *marketplace* kepada konsumen yang berminat membuka tokonya sendiri di sistem *marketplace* ini.

2) Observasi

Penulis melakukan pengamatan langsung ke tempat objek penelitian yaitu beberapa outlet penjualan gadget di wilayah Yogyakarta dan *online shop* terkemuka yang menjual beberapa produk gadget untuk mendapatkan data-data yang penulis inginkan dengan akurat dan tepat.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kegiatan mengumpulkan data-data berupa teori pendukung dari sistem yang dibuat dengan maksud untuk memaparkan teori-teori yang dikaitkan dalam penelitian ini. Adapun rentang waktu pengumpulan data yang dilakukan yaitu kurang lebih 2 bulan mulai dari Januari sampai Maret 2019.

2. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini model sistem dalam perancangan aplikasi *marketplace* dengan menggunakan metode *waterfall*, diantaranya:

a. Perancangan Sistem

Aplikasi yang dibuat dapat digunakan pada spesifikasi komputer adalah Processor Intel Core i3 2,4 GHz, memori atau RAM 2 GB dan HDD 500 GB, serta dengan sistem operasi Windows 7/8/10.

b. Perancangan Basis Data

Perancangan *database* berguna untuk menyimpan data-data yang dibentuk pada satu file yang berguna untuk menyimpan tabel-tabel yang diperlukan sebagai basis penyimpanan suatu data sehingga memudahkan untuk pelaporan data.

c. Perancangan Antar Muka

Dalam pembuatan desain sistem ini terdiri dari suatu rancangan *user interface* yang memiliki form pada tampilan desain, selain itu juga memiliki satu *database* dan beberapa tabel.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL* digunakan untuk membuat aplikasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat untuk menghasilkan aplikasi yang dapat melakukan penjualan gadget dan pembukaan toko mandiri pada sistem *marketplace*.

4. Tahap Pengujian

a. Pengujian Sistem

Pengujian adalah elemen kritis dari jaminan kualitas dan merepresentasikan spesifikasi, desain pengkodean.

b. Verifikasi dan Validasi Sistem

Langkah ini dilakukan dengan menggunakan format uji sistem pada saat pengujian sistem secara keseluruhan, besar-besaran yang akan diuji, dan ukuran untuk menilai apakah sistem sudah bekerja dengan baik.

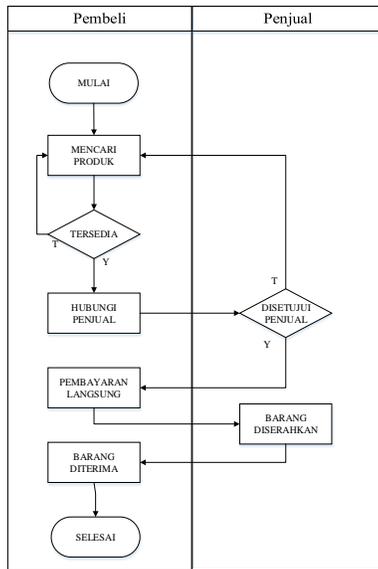
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Sistem

Analisis 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

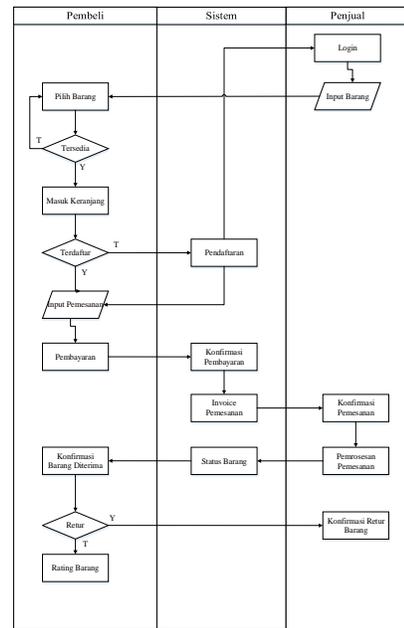
Analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui proses kerja yang sedang berjalan pada saat ini. Pokok-pokok yang dianalisis meliputi analisis prosedur atau aliran data, diagram konteks, diagram jenjang, dan diagram alir data. Analisis dilakukan di beberapa toko *gadget* yang berada di wilayah Yogyakarta dan sekitarnya. Sistem yang sedang berjalan saat ini digambarkan dengan *flowchart* alur sistem berjalan yang dapat dilihat pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1: Flowchart alur 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 pencatatan pengguna, barang, stok, dan transaksi jual beli yang akan memudahkan pengguna dalam melakukan jual beli dengan mudah dan terpercaya. *flowchart system* yang diusulkan dapat dilihat pada Gambar 4.2.



Gambar 4.2: Flowchart sistem yang diusulkan

4.2. Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengklarifikasi 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.

4.2.1. Kebutuhan Fungsional

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

1. Sistem dapat menampilkan daftar gadget sesuai dengan kriteria pencarian yang diinginkan. Adapun kriteria pencarian gadget yaitu kategori, merk, tipe barang, harga dan warna.
2. Sistem dapat memfasilitasi member agar dapat membuka toko untuk menjual produk gadget miliknya.
3. Sistem dapat memproses pembayaran via transfer antar bank maupun saldo yang dapat ditop-up.
4. Sistem dapat memberikan kemudahan dan menjadi media transaksi komersil antara penjual dan pembeli yang lebih aman.

5. Sistem dapat menjadi media promosi produk penjual tanpa harus memiliki situs web sendiri (affiliate).
6. Sistem membantu penjual untuk menganalisa produk gadget yang paling diminati oleh pembeli (best seller) sesuai dengan kategori masing-masing barang.
7. Sistem membantu promosi produk baru (new arrival) kepada pembeli.
8. Sistem dapat memproses top-up saldo member berdasarkan jenis nominal yang diinginkan.
9. Sistem dapat menampilkan diskon dan harga penawaran khusus (special price) kepada pengunjung.
10. Sistem dapat menampilkan detail dan stok barang yang tersedia dalam berbagai warna.

Setiap hak akses pada sistem mempunyai akses data yang berbeda-beda, adapun user yang terlibat pada sistem marketplace gadget ini ada 4 (empat), yaitu:

1. Admin : data login, data kategori, data bank, data admin, data verifikasi gadget, data pembagian omset toko, info pembayaran member, laporan data gadget (barang), laporan data penjualan dan laporan data omset toko.
2. Owner : data login, laporan data gadget (barang), laporan data penjualan dan laporan data omset toko.
3. Member : data login, data member, data pesanan, data registrasi toko, data barang, data chat dan laporan omset toko.
4. Non Member (Pengunjung) : data registrasi dan verifikasi pendaftaran.

4.2.2. Kebutuhan Non Fungsional

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

1. *Minimum Requirement*
 - a. *Processor* minimal AMD/Intel
 - b. *Random Access Memory (RAM)* minimal 2 GB
 - c. *Harddisk* 500 GB
2. Kebutuhan Perangkat Lunak
 - a. Bahasa Pemrograman PHP, HTML dan JavaScript
 - b. *Database* MySQL
 - c. Sublime Text 3
 - d. Browser (Chrome atau Mozilla Firefox)

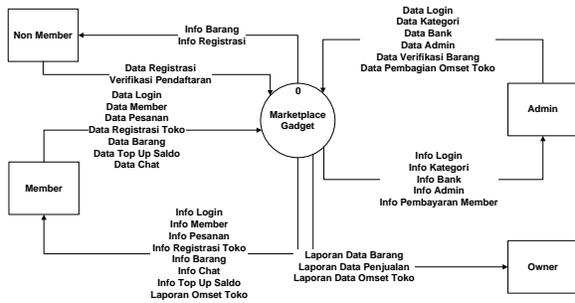
4.4. Desain Sistem

Pada tahap ini akan dilakukan perancangan sistem yang meliputi pembuatan diagram alir data dan perancangan interface. Tahapan perancangan sistem marketplace gadget berbasis web ini adalah:

1. Pembuatan Diagram Konteks
Proses penggambaran ruang lingkup suatu sistem yang merupakan bagian dari level tertinggi dari Diagram Alir Data (DAD) yang menggambarkan seluruh input ke suatu sistem atau output dari sistem marketplace gadget.
2. Pembuatan Diagram Alir Data (DAD)
Untuk dapat memahami sistem secara logika, maka dibuat suatu diagram alir data yang dapat menggambarkan jalannya sistem yang akan dikembangkan.
3. Perancangan Entity Relationship Diagram (ERD)
Untuk mempermudah pengerjaan basis data sistem marketplace gadget karena dalam ERD dijelaskan hubungan dari data satu ke data lainnya.
4. Perancangan Basisdata, Tabel dan Relasi Tabel
Menjelaskan hubungan antara data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi dan mendokumentasikan data yang ada dengan cara mengidentifikasi tiap jenis entitas dan relasinya.
5. Perancangan Interface (Desain Tampilan Aplikasi)
Perancangan interface diperlukan untuk memberikan tampilan yang menarik agar tidak membosankan bagi pengguna. Perancangan tampilan terdiri dari beberapa tampilan yaitu aturan, data dan bantuan. Untuk keluar dari tampilan awal atau akan menuju tampilan lainnya terdapat menu keluar.

4.4.1. Diagram Konteks

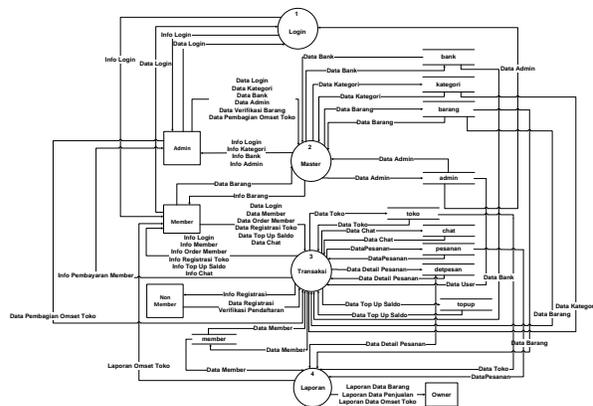
Entitas yang terlibat pada sistem diantaranya admin, owner, member dan non member. Setiap entitas memiliki peran dan fungsi yang berbeda-beda sesuai dengan kapasitas dan hak aksesnya kedalam sistem *marketplace*. Adapun rancangan diagram konteks sistem ini dapat dilihat pada Gambar 4.3.



Gambar 4.3: Diagram Konteks

4.4.2. Data Alir Diagram (DAD) Level 1

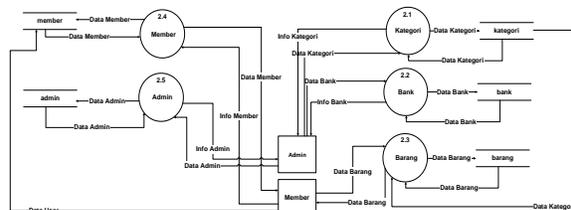
Pada level ini dibagi menjadi 4 (empat) proses utama yaitu Login, Master, Transaksi dan Laporan. Semua proses tersebut nantinya akan dibagi/dipecah lagi kedalam level-level turunan yang akan dibahas pada level selanjutnya. Berikut rancangan Diagram Alir Data level 1 sistem marketplace gadget yang dapat dilihat pada Gambar 4.4.



Gambar 4.4: Data Alir Diagram Level 1

4.4.3. Data Alir Diagram (DAD) Level 2 Proses 2

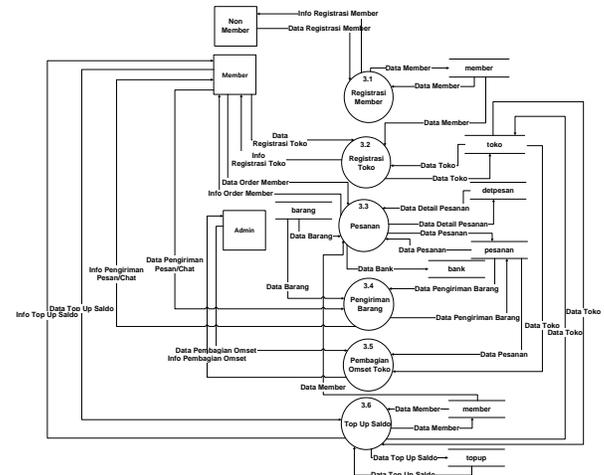
Merupakan pemrosesan data barang yang terdapat 2 entitas didalam nya yaitu admin dan member. Berikut rancangan Diagram Alir Data level 2 Proses 2 sistem marketplace gadget yang dapat dilihat pada Gambar 4.5.



Gambar 4.5: Data Alir Diagram Level 2 Proses 2

4.4.4. Data Alir Diagram (DAD) Level 2 Proses 3

Data Alir Diagram Level 2 Proses 3 merupakan proses transaksi yang terjadi pada sistem. Diagram Alir Data level 2 Proses 3 dapat dilihat pada Gambar 4.6.

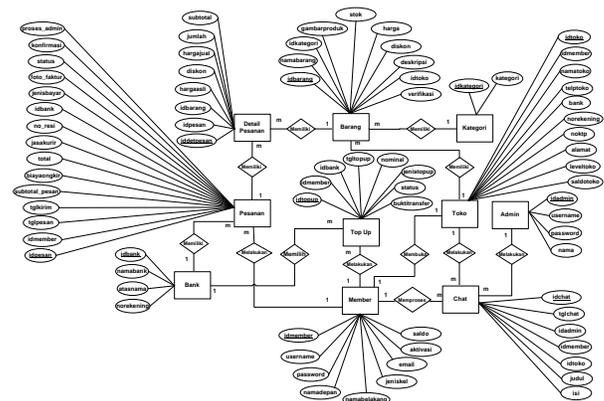


Gambar 4.6: Data Alir Diagram Level 2 Proses 2

4.4.5. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram adalah diagram yang menggambarkan relasi antara entity-entity yang ada dalam sistem tersebut. Adapun identifikasi entitas dan relasi antar entitas dapat dilihat sebagai berikut:

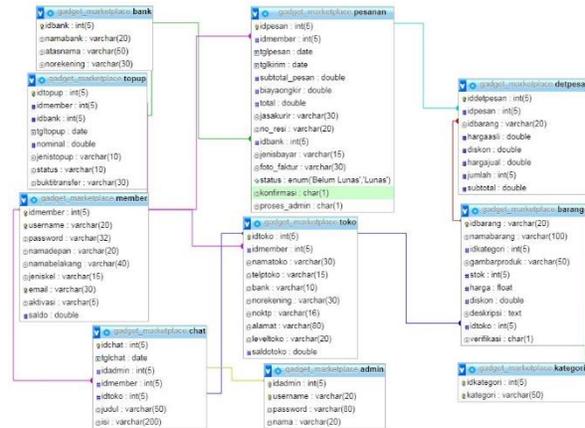
1. Identifikasi Entitas
 - Entitas Kategori
 - Entitas Bank
 - Entitas Barang
 - Entitas Member
 - Entitas Admin
 - Entitas Toko
 - Entitas Chat
 - Entitas Pesanan
 - Entitas Detail Pesan
 - Entitas Topup
2. Relasi Antar Entitas



Gambar 4.7: Entity Relationship Diagram

4.4.6. Relasi Tabel

Relasi merupakan hubungan yang terjadi pada suatu tabel dengan lainnya yang mempresentasikan hubungan antar objek didunia nyata dan berfungsi untuk mengatur operasi suatu *database*. Berikut Relasi Tabel pada sistem yang berjalan dapat dilihat pada Gambar 4.8.



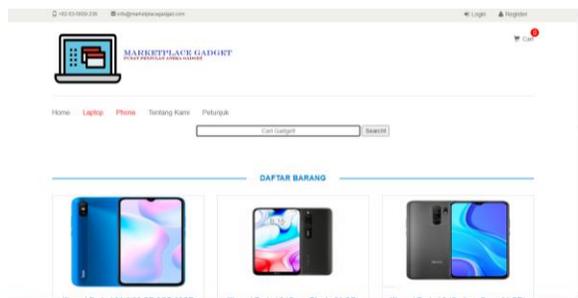
Gambar 4.8: Relasi Tabel

4.5. Implementasi

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

4.5.1. Halaman Beranda

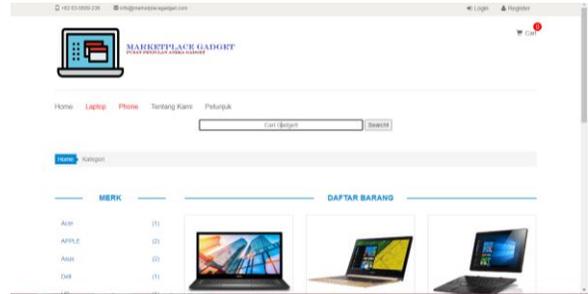
Pada halaman beranda merupakan halaman utama yang pertama kali tampil pada sistem yang dijelaskan pada gambar 4.9.



Gambar 4.9: Halaman Beranda

4.5.2. Halaman Produk

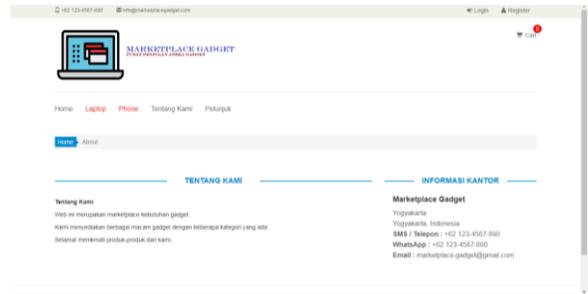
Halaman produk menampilkan detail informasi produk sesuai dengan kategori seperti gambar produk, nama/merk barang sesuai dengan tipe/model dan harga produk dapat dilihat pada Gambar 4.10.



Gambar 4.10: Halaman Produk

4.5.3. Halaman Tentang Kami

Halaman tentang kami berisi informasi profil dan kontak penyedia jasa marketplace gadget seperti terlihat pada Gambar 4.11.



Gambar 4.11: Halaman Tentang Kami

4.5.4. Halaman Petunjuk

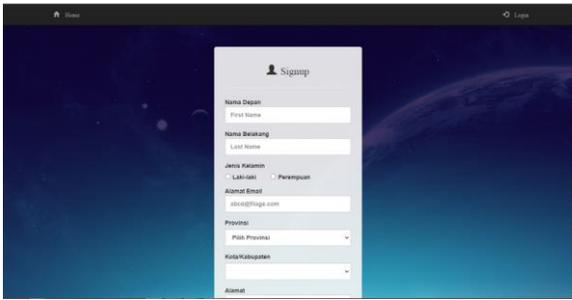
Halaman petunjuk berisi informasi petunjuk penggunaan aplikasi marketplace seperti cara registrasi member, cara membuka toko sendiri, cara topup saldo, cara upload produk dan cara pembelian produk. Halaman petunjuk penggunaan seperti yang terlihat pada Gambar 4.12.



Gambar 4.12: Halaman Petunjuk

4.5.5. Halaman Register

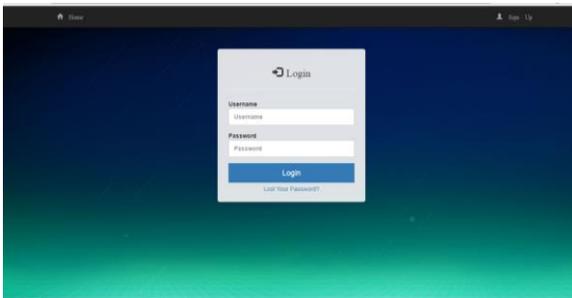
Halaman register merupakan tampilan halaman web yang digunakan user untuk melakukan registrasi sebagai anggota/member marketplace seperti terlihat pada Gambar 4.13.



Gambar 4.13: Halaman Register

4.5.6. Halaman Login

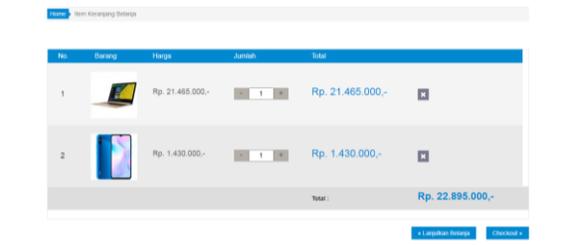
Halaman login merupakan halaman tampilan web yang digunakan *user* untuk masuk ke dalam sistem. Dapat dilihat pada Gambar 4.14.



Gambar 4.14: Halaman Login

4.5.7. Halaman Keranjang

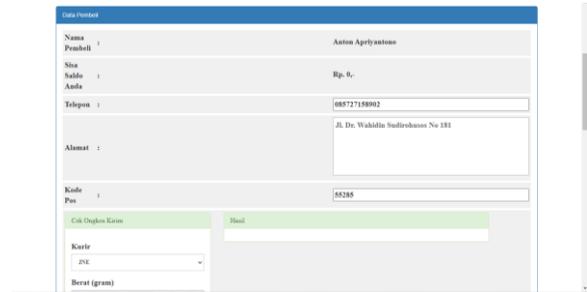
Halaman keranjang merupakan halaman tampilan web yang digunakan *user* untuk memasukan/ menampung produk yang akan dibeli seperti terlihat pada Gambar 4.15.



Gambar 4.15: Halaman Keranjang

4.5.8. Halaman Data Pembeli

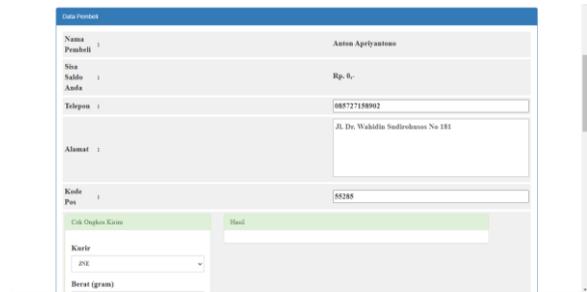
Halaman ini akan tampil setelah member/ pembeli melakukan checkout pada keranjang pembelian yang sudah tertampung seperti terlihat pada Gambar 4.16.



Gambar 4.16: Halaman Data Pembeli

4.5.9. Halaman Pemilihan Jasa Ongkir

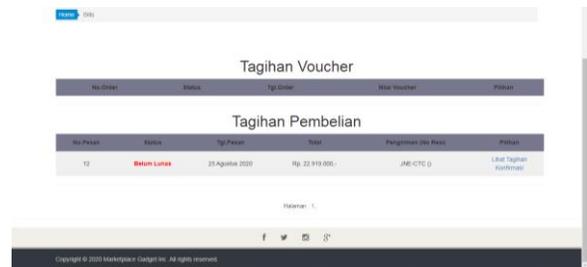
Halaman ini akan tampil setelah member/ pembeli melakukan checkout pada keranjang pembelian yang sudah tertampung, kemudian pembeli memilih jasa ongkir untuk pengiriman seperti terlihat pada Gambar 4.17.



Gambar 4.17: Halaman Pemilihan Jasa Ongkir

4.5.10. Halaman Tagihan

Pada halaman tagihan, terdapat dua tabel tagihan yang berbeda yaitu tabel Tagihan Voucher untuk tagihan *topup* saldo dan tabel Tagihan Pembelian untuk tagihan belanja member seperti pada Gambar 4.18.



Gambar 4.18: Halaman Tagihan

4.5.11. Halaman Konfirmasi Pembayaran Admin

Halaman konfirmasi pembayaran admin merupakan tampilan halaman *web* untuk memproses pembayaran belanja member. Untuk melakukan verifikasi pembayaran belanja member dapat dilakukan dengan memilih salah satu data pembayaran member yang

terdiri dari data nama, tanggal order, status pembayaran, konfirmasi dan pilihan aksi. Halaman konfirmasi pembayaran belanja member oleh admin dapat dilihat seperti pada Gambar 4.22.

List Order

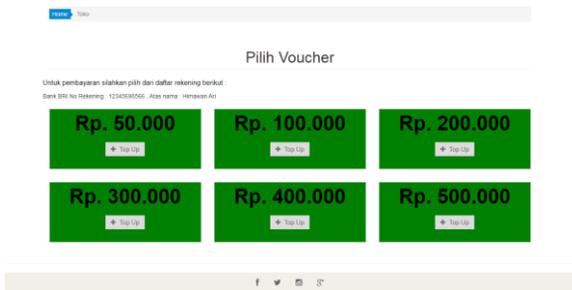
No. Order	Nama	Tanggal Order	Status	Konfirmasi	Pilihan
12	Anton Agriyartono	25 Agustus 2020	Belum Lunas	Sudah Kirim (Lihat)	Detail Order
11	janal janal	25 Agustus 2020	Belum Lunas	Sudah Kirim (Lihat)	Detail Order

No	Nama	Total	Status	Konfirmasi	Aksi
12	Anton Agriyartono	Rp. 22.919.000,-	Belum Lunas	0	Detail Order / Kembalikan
11	janal janal	Rp. 22.903.000,-	Belum Lunas	0	Detail Order / Kembalikan
10	aa 30	Rp. 8.714.000,-	Lunas	(1111111111)	Detail Order / Baki
9	Herawan 81	Rp. 31.940.000,-	Lunas	(44442220000)	Detail Order / Baki

Gambar 4.22: Halaman Konfirmasi Pembayaran Admin

4.5.12. Halaman Top Up Saldo

Halaman top up saldo merupakan tampilan halaman *web* untuk memproses isi ulang saldo member. Untuk melakukan *topup* saldo, member dapat memilih salah satu nominal pilihan voucher *topup* yang diinginkan dengan menekan tombol Top Up pada halaman beranda member. Halaman *topup* saldo dapat dilihat seperti pada Gambar 4.23.



Gambar 4.23: Halaman Top Up Saldo

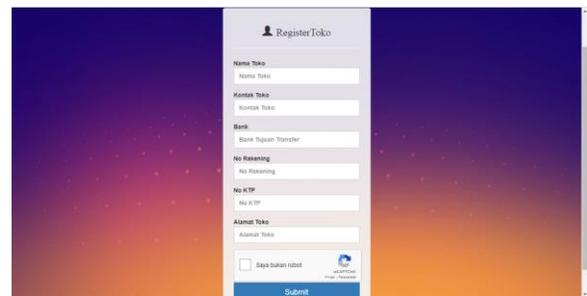
4.5.13. Halaman Registrasi Toko

Halaman registrasi toko merupakan tampilan halaman *web* untuk memproses registrasi toko member. Untuk melakukan register toko member dapat dilakukan dengan memilih menu Toko pada halaman beranda member. Adapun halaman register toko member dapat dilihat seperti pada Gambar 4.24.



Gambar 4.24: Halaman Info Toko

Untuk memproses registrasi toko baru, dapat dilakukan member dengan melakukan klik pada tombol Register Toko Baru. Selanjutnya sistem akan mengarahkan member pada halaman form registrasi toko seperti pada Gambar 4.25.



Gambar 4.25: Halaman Form Registrasi Toko

Isikan semua data registrasi toko member seperti nama toko, kontak toko, bank, nomor rekening, nomor KTP dan alamat toko. Setelah mencentang code captcha dan klik pada tombol Submit maka member akan diarahkan pada halaman detail toko baru member seperti pada Gambar 4.26.

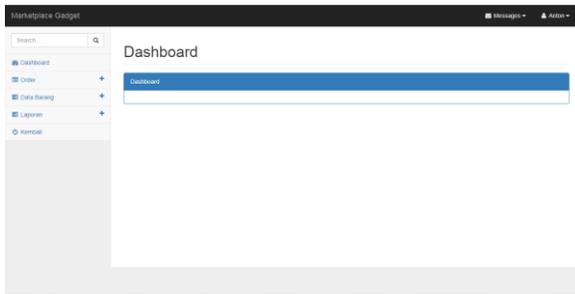


Gambar 4.25: Halaman Akun Toko (Valid)

4.5.14. Halaman Beranda Penjual

Halaman beranda penjual merupakan tampilan halaman *dashboard* member yang muncul ketika member mengakses tombol Manage Barang seperti pada Gambar 4.25. Halaman ini digunakan untuk menginputkan data produk yang akan dijual di toko member dan *manage* toko. Adapun halaman

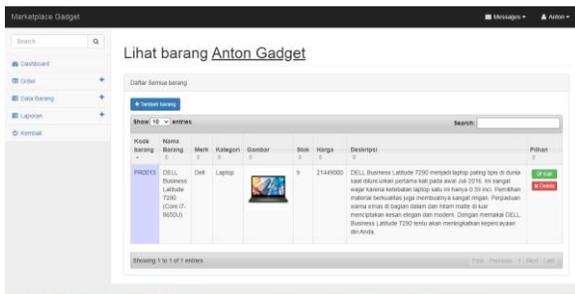
beranda penjual (*dashboard*) aplikasi *marketplace* gadget dapat dilihat pada Gambar 4.26.



Gambar 4.26: Halaman Beranda Penjual

4.5.15. Halaman Data Barang Toko

Halaman data barang toko merupakan tampilan halaman *web* untuk menyimpan koleksi barang/produk yang tersedia di toko yang akan ditampilkan pada display barang *marketplace*. Data barang yang ditampilkan yaitu kode barang, nama barang, merk, kategori, stok, harga satuan, deskripsi dan pilihan aksi. Adapun halaman data barang toko (*seller*) dan tambah barang toko dapat dilihat seperti pada Gambar 4.27 dan Gambar 4.28.



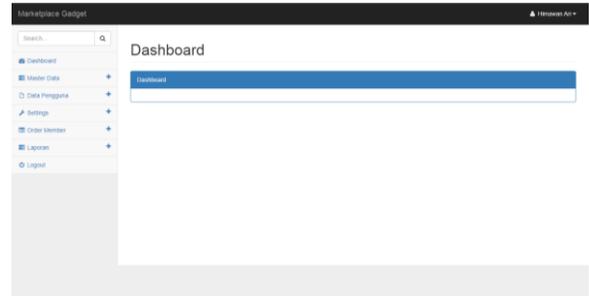
Gambar 4.27: Halaman Data Barang Toko



Gambar 4.28: Halaman Data Barang Toko Tambah

4.5.16. Halaman Beranda Admin

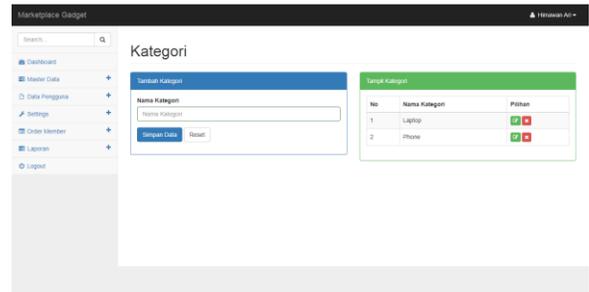
Halaman beranda admin merupakan tampilan halaman *dashboard* yang muncul ketika admin berhasil login ke sistem terlihat pada Gambar 4.28.



Gambar 4.29: Halaman Beranda Admin

4.5.17. Halaman Kategori

Halaman kategori merupakan tampilan halaman *dashboard* admin yang digunakan untuk menginputkan master data kategori produk yang akan ditampilkan pada display web. Data kategori ini yang akan mengelompokkan produk berdasarkan pada input data seller (pemilik akun toko). Pada halaman kategori terdapat kolom untuk input nama kategori produk beserta fasilitas *tools* tombol simpan, edit dan hapus. Berikut halaman kategori yang ditampilkan pada Gambar 4.30.



Gambar 4.30: Halaman Kategori

4.5.18. Halaman Data Admin

Halaman data admin merupakan tampilan halaman hak akses admin yang digunakan untuk menginputkan master data admin yang terlibat dalam sistem beserta level dan hak aksesnya. Pada sistem *marketplace* ini, hanya ada satu admin sebagai admin dan juga *owner*. Pada halaman data admin terdapat kolom untuk input *username*, *password* dan nama admin, selain itu terdapat fasilitas *tools* tombol edit. Berikut halaman data admin yang ditampilkan pada Gambar 4.31.

Nama Toko	Nama Pemilik (Member)	Total Omset	Total Pendapatan
jagatmurah	herman	54.474.000	54.474.000
Toko Baru	ah	81.084.000	81.084.000

Gambar 4.36: Halaman Laporan Omset Toko

4.5.24. Halaman Laporan Pendapatan Toko

Tampilan halaman laporan pendapatan toko merupakan tampilan halaman *web* untuk menampilkan total pendapatan yang masuk pada transaksi penjualan gadget pada semua kategori milik masing-masing toko. Adapun data yang ditampilkan yaitu nama toko, nama pemilik, barang terjual, total omset, biaya ongkir, omset ongkir, jasa admin dan total pendapatan. Halaman laporan pendapatan toko dapat dilihat seperti pada Gambar 4.37.

Nama Toko	Nama Pemilik (Member)	Barang Terjual	Total Omset	Biaya Ongkir	Omset Ongkir	Jasa Admin	Total Pendapatan
jagatmurah	herman	3	54.474.000	62.000	54.412.000	2.120.000	51.591.400
Toko Baru	ah	6	81.084.000	95.000	80.989.000	4.049.900	76.940.000

Gambar 4.37: Halaman Laporan Pendapatan Toko

5. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan penulis pada perancangan dan pembuatan sistem *marketplace* gadget, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem *marketplace* dapat diimplementasikan kedalam basis web sebagai wadah komunitas bisnis interaktif secara elektronik antara administrator sistem, *supplier* buku (pemilik toko) dan *customer* sehingga aktifitas transaksi dapat berjalan dengan aman.
2. Sistem *marketplace* memberikan kemudahan karena memfasilitasi sarana jual beli *online* dari berbagai sumber yang ingin memasarkan produknya sehingga dapat memudahkan *customer* untuk mencari *gadget* dalam berbagai kategori yang diinginkan karena *gadget* yang tersedia berasal dari berbagai *seller*.

3. Pemilik toko tidak perlu mempunyai website sendiri untuk menjual produk kepada *customer* karena dengan adanya *marketplace*, member akan diberikan akses untuk menjual produk ke halaman *website* secara bebas.
4. Sistem *marketplace* memberikan manfaat bagi para *seller* untuk lebih luas dalam memasarkan produknya sehingga peluang dari menjual *gadget* dapat meningkatkan omset dan pendapatan.

5.2. Saran

Untuk mengembangkan sistem *marketplace gadget* berbasis web, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Sistem dapat dikembangkan dengan adanya fasilitas internet banking (*e-banking*) sehingga proses pembayaran dapat lebih cepat.
2. Dapat ditambahkan adanya fasilitas pelacakan no resi di *website marketplace* sehingga *customer* dapat lebih mudah dalam mengetahui tracking pengiriman produk.
3. Adanya penambahan sistem filter produk apakah layak dijual atau tidak di *marketplace*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]Abdurahman, H dan Asep Ririh R. (2014). *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti*. Diambil dari: <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114>.
- [2]Brunn, P., Jensen, M., & Skovgaard, J. (2012). *E-Marketplaces: Crafting A Winning Strategy*. *European Management, Journal*, 20, 286-298. http://www.latec.uff.br/mestrado/sg_qualidade/Artigos%20Turma%20-%20segunda/science27.pdf.
- [3]Hutahaean, J. (2014). *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- [4]Kadir, A. (2014). *Pengenalan Sistem Informasi, Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5]Manumpil, Ismanto. Y, Onibala, F. (2015). *Hubungan Penggunaan Gadget dengan Tingkat Prestasi Siswa di SMA NEGERI 9 Manado*. E-journal Keperawatan, (Online), Vol. 3, No. 2, Diambil dari: <http://ejournal.unsrat.ac.id>.
- [6]Nufansa, W. S. (2015). *Panduan Praktis Mengurus Pajak Secara Online*. Jakarta: Visimedia.
- [7]Rahardja, U., Handayani, I dan Syoifana, Y. (2018). *Penerapan Viewboard Status Validasi Berbasis YII Framework Pada PESSTA+ di Perguruan Tinggi*. Jurusan Sistem Informasi. STMIK Raharja.
- [8]Ratmah, M. (2019). *Rancang Bangun Aplikasi Informasi Kegiatan Biro Haji Dan Umroh Berbasis Android (Studi Kasus Pt. As-Salam Rahman Al-Mughni)*. Jurnal Ilmiah Informatika. UIN Alauddin, Makasar.
- [9]Sofiani, I (2019). *Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Hasil Pertanian Berbasis Website Dengan Menggunakan Framework Codeigniter*.

Jurnal Ilmiah Informatika. Universitas Negeri
Surabaya, Surabaya.
[10]Sutarman, (2012), *Pengantar Teknologi Informasi*,
Jakarta: Bumi Aksara.
[11]Tyoso, J. S. P. (2016). *Sistem Informasi Manajemen*.

Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
[12]Widiawati, I, Sugiman, H & Edy. (2014). *Pengaruh
Penggunaan Gadget Terhadap Daya Kembang Anak*.
Jakarta: Universitas Budi Luhur. E-journal
Keperawatan, 6, 1-6.