

RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE LAYANAN SERVIS PLAYSTATION BERBASIS WEB DI WILAYAH KOTA YOGYAKARTA

Diaz Sigit Pramucya, Adityo Permana Wibowo, S.Kom., M.Cs.

Abstrak

Marketplace yang merupakan portal berbelanja online dimana penjual dan pembeli di pertemukan untuk melakukan transaksi jual beli. marketplace sangat di senangi sebagian masyarakat indonesia karena uang yang di bayarkan pembeli akan di tampung terlebih dahulu baru kemudian akan di teruskan kepada penjual setelah pembeli melakukan konfirmasi penerimaan barang, selain mencari barang sesuai kebutuhan pembeli juga dapat mencari penyedia jasa layanan yang dibutuhkan, seperti para pengguna perangkat playstation yang seperti kita ketahui sedikit mengalami kesulitan dalam menemuka penyedia jasa layanan servis. untuk memecahkan masalah yang terjadi maka dibangunlah sebuah sistem informasi Marketplace Layanan Servis *Playstation* di wilayah kota Yogyakarta. ini dapat memberikan kemudahan pelanggan dalam menemukan penyedia jasa servis. Metode penelitian yang akan digunakan dalam melaksanakan pengembangan sistem menggunakan metode yang terstruktur dari siklus hidup pengembangan sistem (*System Development Life cycle*) dengan menggunakan metode pendekatan *waterfall*, menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan MySQL sebagai basisdata. Aplikasi marketplace ini mampu menangani berbagai masalah yang terjadi. Salah satunya ialah mempermudah pengguna mencari dan mendapatkan penyedia jasa layanan servis *playstation* dengan mudah, dan cepat, pelanggan mendapatkan pelayanan terbaik, mengetahui status perbaikan yang sedang dilakukan dengan pencatatan digital, dan dapat menyelesaikan transaksi secepatnya dengan implementasi *payment gateway* pada sistem. Hal ini dapat dibuktikan hasil pengujian menggunakan metode pengujian survei kuantitatif yang menunjukkan nilai 65,2% hasil rata-rata dari pengambilan nilai dari total responden 10 orang, dengan hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa sistem telah memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Perbaikan, Layanan, Website, *Marketplace*.

DESIGN AND DEVELOPMENT OF MARKETPLACE APPLICATION FOR WEB-BASED PLAYSTATION SERVICES IN THE CITY OF YOGYAKARTA

Diaz Sigit Pramucya, Adityo Permana Wibowo, S.Kom., M.Cs.

Abstract

Marketplace which is an online shopping portal where sellers and buyers are brought together to make buying and selling transactions. The marketplace is very liked by some Indonesian people because the money paid by the buyer will be accommodated first and then it will be forwarded to the seller after the buyer confirms receipt of the goods, in addition to looking for goods according to the needs of the buyer, they can also look for service providers needed, such as users. Playstation devices, as we all know, are having a little trouble finding service providers. To solve the problems that occur, a Playstation Service Marketplace information system was built in the Yogyakarta city area. This can make it easier for customers to find service providers. The research method that will be used in carrying out system development uses a structured method of the system development life cycle using the waterfall approach method, using the PHP programming language and using MySQL as a database. This marketplace application is able to handle various problems that occur. One of them is to make it easier for users to find and get playstation service providers easily, and quickly, customers get the best service, know the status of repairs being carried out with digital records, and can complete transactions as soon as possible by implementing a payment gateway on the system. This can be proven by the results of testing using a quantitative survey testing method which shows a value of 65.2% the average result of taking the value of a total of 10 respondents, with the results of the survey it can be concluded that the system has met the needs of users.

Keywords: Repair, Service, Website, Marketplace.