

Implementasi Aplikasi E-Marketplace Di Kota Medan Berbasis Mobile

Mobile-Based Implementation of E-Marketplace Applications in Medan City

Guntur Anggerlangga^{a,1}, Evri Ekadiansyah²

^aProgram Studi Informatika UPU, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia

^bDosen Program Studi Informatika UPU, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia

E-mail: guntur@gmail.com, evrie1409@gmail.com

ABSTRAK

Di kota besar Medan terdapat beberapa usaha yang bergerak dibidang penjualan produk seperti usaha elektronik, usaha buku, usaha kecantikan, usaha makanan dan persembahan dan usaha lainnya. Permasalahan yang dihadapi adalah sulitnya mendapatkan peluang produk yang diinginkan konsumen karena jangkauannya yang terlalu luas dan posisinya yang tidak mendukung. Dimana saat ini masyarakat masih harus berkeliling mencari dan mendatangi langsung bisnis yang diinginkan konsumen, sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama untuk melakukan transaksi tersebut. Dengan kemajuan teknologi saat ini, teknologi informasi berkembang pesat, salah satunya adalah perkembangan teknologi Android. Media informasi juga kini semakin tidak berkembang dengan baik, misalnya berkembangnya usaha jasa dengan menggunakan perdagangan. Dengan bisnis yang berbasis Android, semakin mudah mencari produk sesuai keinginan stoner. Dari permasalahan di atas, diharapkan toko-toko dan perusahaan-perusahaan akan lebih lancar terpandang karena produk-produk yang mereka tawarkan dapat dilihat dan ditembus oleh masyarakat jika mereka memaksimalkan pemanfaatan internet sebagai media transaksi dan promosi.

Kata Kunci : Marketplace, Penjualan, Produk, Java, Android, PHP

ABSTRACT

In the megacity of Medan there are several businesses engaged in product deals similar as electronics businesses, book businesses, beauty businesses, food and libation businesses and other businesses. The problem faced is the difficulty of changing the products that consumers want because the range is too wide and the position isn't supported. Where presently people still have to go around looking for and going directly to the businesses that consumers want, so it takes quite a long time to carry out these deals. With current technological advances, information technology is developing veritably fleetly, one of which is the development of Android technology. Information media is also now decreasingly developing well, videlicet the development of service businesses using commerce. With the Android- grounded business, it's easier to find products according to stoner wishes. From the problems over, it's hoped that shops and companies will be more fluently honored because the products they offer can be seen and penetrated by the public if they maximize the use of the internet as a deals and promotional medium.

Keywords : Marketplace, Sales, Products, Java, Android, PHP

Info Artikel :

Disubmit: 10 Februari 2024

Direview: 06 Maret 2024

Diterima : 11 April 2024

Copyright © 2024 - Journal UPU. All rights reserved..

1. PENDAHULUAN

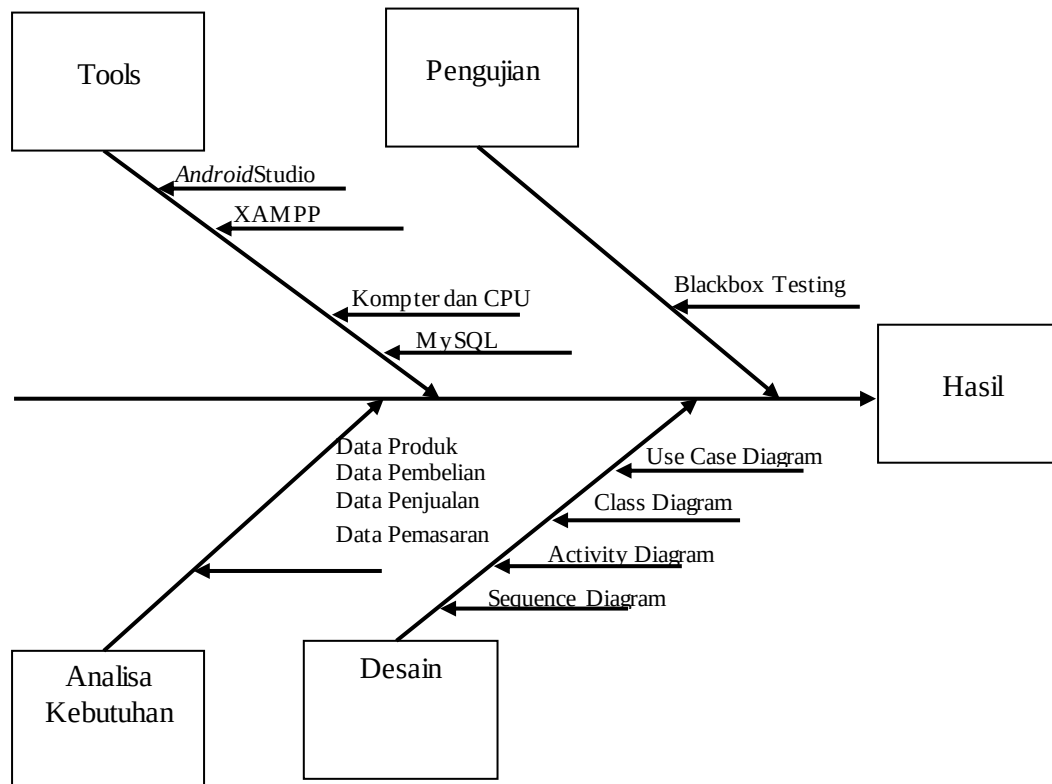
Pasar Elektronik (E-marketplace) adalah setiap pengeluaran yang dilakukan untuk meminta suatu produk atau layanan melalui atau menggunakan Internet. Sedangkan place sendiri dalam kamus bahasa inggris artinya tempat. Maka dapat disimpulkan bahwa pengertian E-Marketplace adalah suatu tempat untuk menjual produk dan jasa melalui atau menggunakan Internet.

Dari permasalahan di atas, diharapkan toko-toko dan perusahaan-perusahaan akan lebih lancar terpandang karena produk-produk yang mereka tawarkan dapat dilihat dan ditembus oleh masyarakat jika mereka memaksimalkan pemanfaatan internet sebagai media transaksi dan promosi. Dengan adanya

praktek usaha ini tidak hanya memberikan keuntungan bagi pemesan jasa, namun juga memberikan keuntungan bagi pemilik usaha itu sendiri karena dapat menjadi sarana promosi dalam menjual jasanya kepada masyarakat untuk kebutuhan sehari-hari. Sistem informasi E-marketplace akan menjadi tempat untuk melakukan latihan bisnis dan transaksi antara pembeli dan vendor. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak-banyaknya dengan kriteria yang diminta, sehingga memperoleh harga permintaan.

2. METODE

Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish Bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

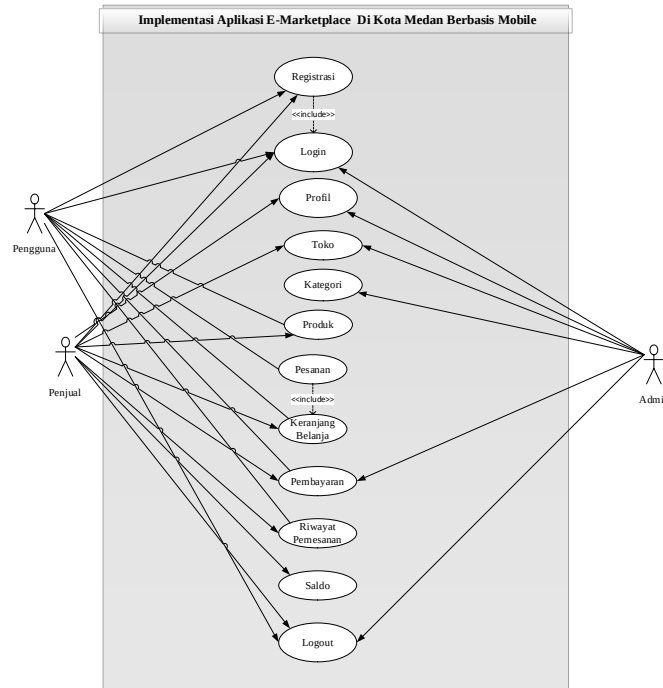


Gambar 1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

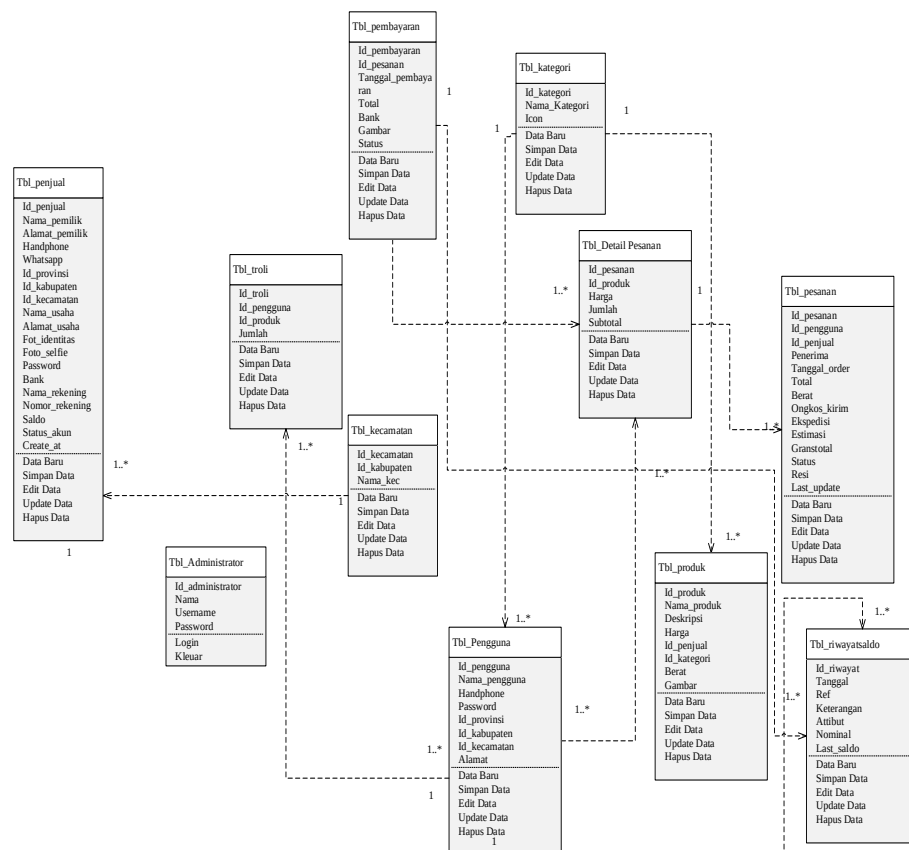
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

Use case diagram menggambarkan *actor*, *use case* dan relasinya sebagai suatu urutan tindakan yang memberikan nilai terukur untuk *actor*. Sebuah *use case* digambarkan sebagai elips horizontal dalam suatu diagram UML *use case*, dapat dilihat pada gambar 2:

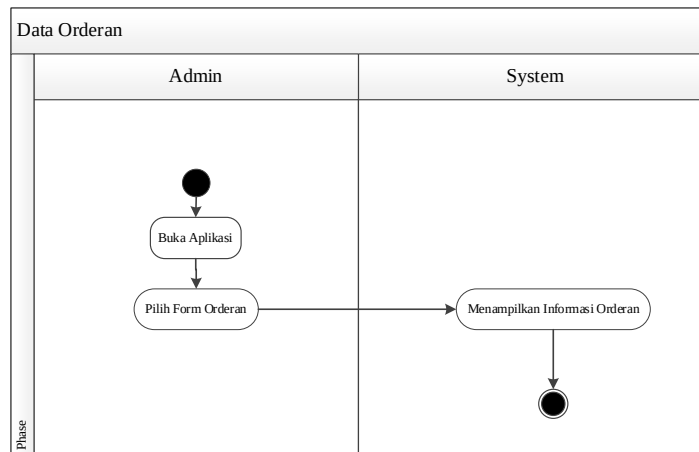


Gambar 2. Use Case Diagram

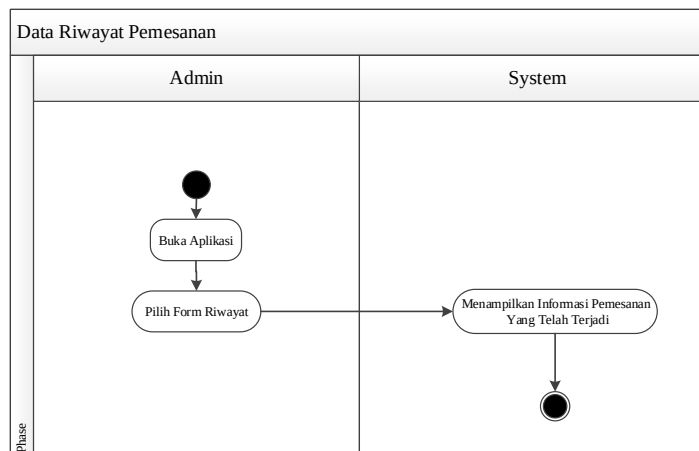


Gambar 3 Class Diagram

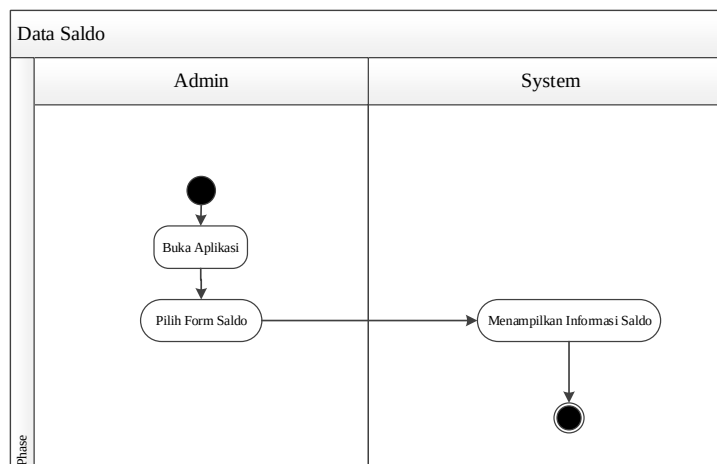
Aktivitas yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar 4 :



Gambar 4. Activity Diagram Pesanan

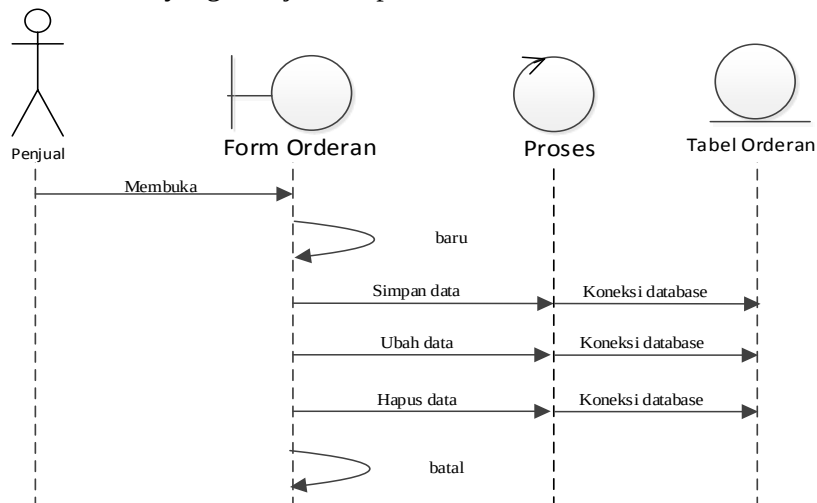


Gambar 5. Activity Diagram Riwayat Pemesanan

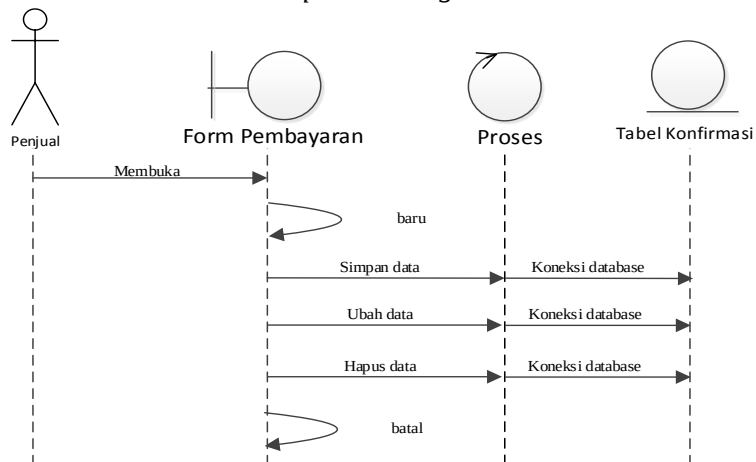


Gambar 6. Activity Diagram Saldo

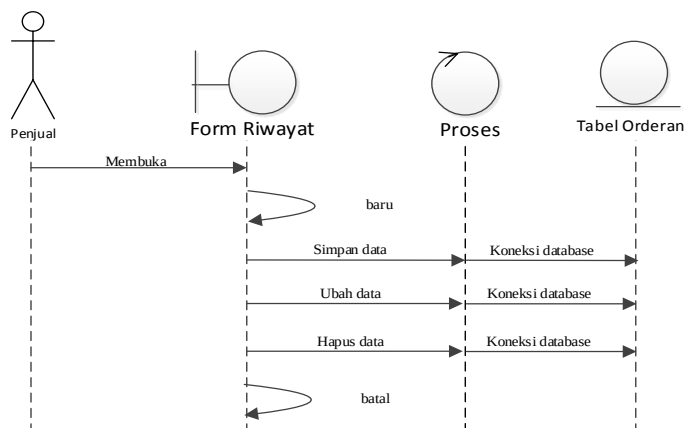
Kinerja sistem yang dilakukan oleh Admin pada pengolahan pesanan dapat diterangkan dengan langkah-langkah *state* berikut, yang ditunjukkan pada Gambar 7 :



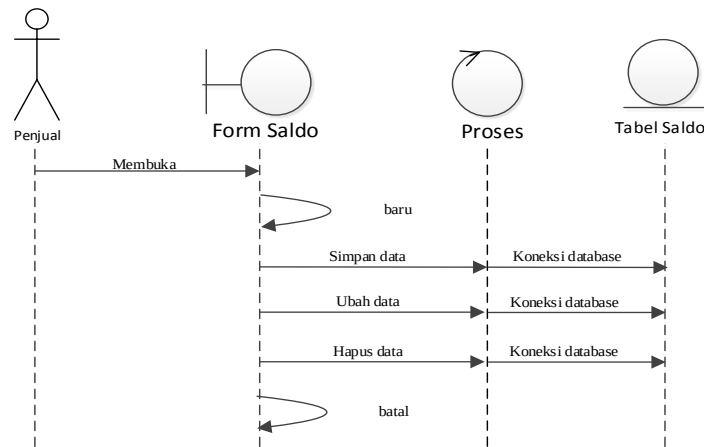
Gambar 7. *Sequence Diagram* Pesanan



Gambar 8. *Sequence Diagram* Pembayaran



Gambar 9. *Sequence Diagram* Riwayat



Gambar 10. Sequence Diagram Saldo

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar 11:

LOGO Login Administrator Username Username Login	Login Administrator
---	---------------------

Gambar 11. Tampilan Form Login

Form ini menampilkan pilihan data kategori, ketika memilih data kategori maka program akan menampilkan data kategori. Gambar tampilan *form* data kategori dapat pada gambar 12:

Kategori				LOGO
Tambah				Profil Kategori Toko Verifikasi Pembayaran Logout
No.	Ikon	Nama kategori	Tindakan	
Xxx	[gambar]	xxxx	Aksi	
Xxx	[gambar]	xxxx	Aksi	
Xxx	[gambar]	xxxx	Aksi	

Gambar 12. Tampilan *Form* Kategori

Form ini menampilkan pilihan data validasi pembayaran, ketika memilih data validasi pembayaran maka program akan menampilkan data validasi pembayaran. Gambar tampilan *form* data validasi pembayaran dapat pada gambar 13:

Verifikasi Pembayaran							LOGO
No.	Foto Bukti	Pembeli	Penjual	Total transfer	Kebank	Aksi	Profil Kategori Toko Verifikasi Pembayaran Logout
Xxx	[gambar]	xxxx	xxx	xxx	xxx	xxx	
Xxx	[gambar]	xxxx	xxx	xxx	xxx	xxx	
Xxx	[gambar]	xxxx	xxx	xxx	xxx	xxx	

Gambar 13. Tampilan *Form* Validasi Pembayaran

Form ini menampilkan pilihan data toko, ketika memilih data toko maka program akan menampilkan data toko. Gambar tampilan *form* data toko dapat pada gambar 14:

Toko Aktif					LOGO
No.	Pemilik	Detail Toko	No. HP	Whatsup	Profil Kategori Toko Verifikasi Pembayaran Logout
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	
Xxx	xxx	xxx	xxxx	xxxx	

Gambar 14. Tampilan *Form Toko*

B. Hasil

1. Tampilan Menu *Registrasi*

Gambar 15. Tampilan *Form Registrasi*

2. Tampilan Menu *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang pertama kali muncul ketika program dijalankan. Berfungsi sebagai *form input username* dan *password* admin program. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar 16:



Gambar 16. Tampilan *Form Login*

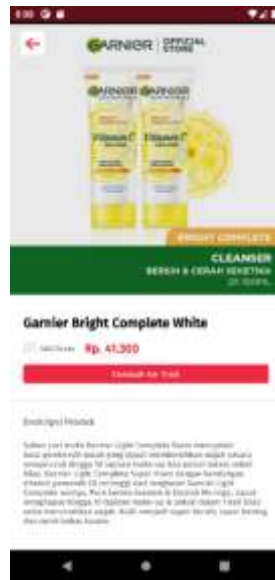
3. Tampilan *Form Menu Utama*



Gambar 17 Tampilan *Form Menu Utama*

4. Tampilan *Form Data Deskripsi Produk*

Tampilan ini merupakan tampilan data deskripsi produk yang berfungsi untuk mengetahui dan menampilkan data deskripsi produk. Gambar tampilan deskripsi produk ditunjukkan pada gambar 18:

Gambar 18. Tampilan *Form* Deskripsi Produk

5. Tampilan *Form* Data Pesanan

Gambar 19. Tampilan *Form* Pesanan

6. Tampilan *Form* Pembayaran

Tampilan ini merupakan tampilan *form* Pembayaran yang berfungsi untuk mengisi data-data Pembayaran. Berikut gambar *form* Pembayaran ditunjukkan pada gambar 20:

Total Harga Produk	Total Berat	Denda / Kaki	Ongkos Kirim	Total Konfirmasi	Penyimpanan
Rp. 10.000	0.1 kg	Rp. 10.000	Rp. 10.000	Rp. 20.000	Rp. 10.000

Gambar 20. Tampilan *Form* Konfirmasi Pembayaran

7. Tampilan *Form* Penjualan Produk

Input Produk

Nama Produk: Kamera IP Webcam CCTV Outdoor 1080P

Deskripsi: Kamera IP Webcam CCTV Outdoor 1080P

Warna: Hitam

Ukuran: 1080P

Harga: 100000

Kategori: Kamera

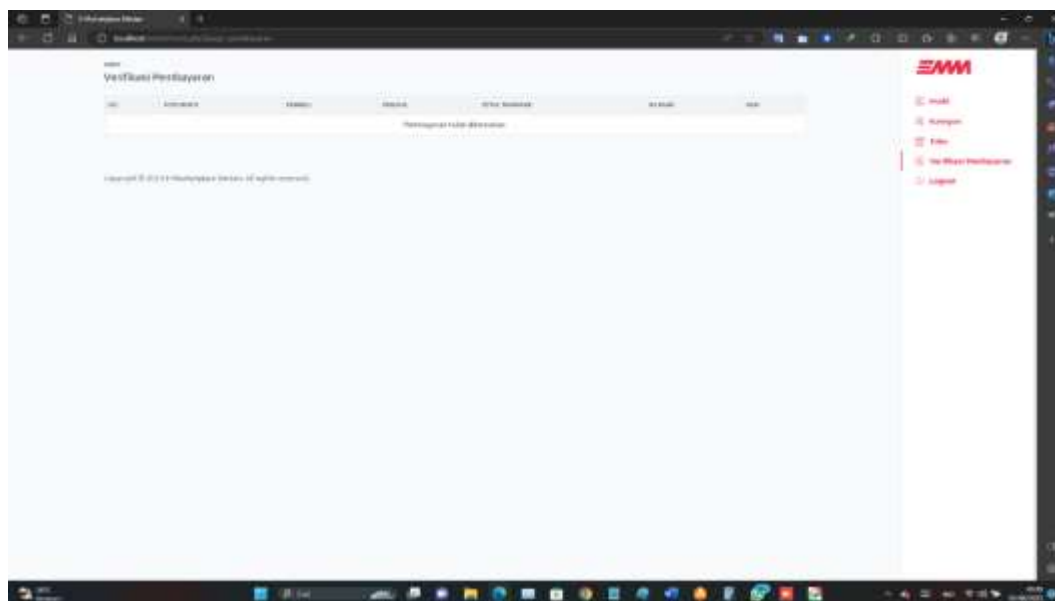
Foto Produk

Batal Simpan

Gambar 21. Tampilan *Form* Penjualan Produk

8. Tampilan *Form* Data Validasi Pembayaran

Form ini menampilkan pilihan data validasi pembayaran, ketika memilih data validasi pembayaran maka program akan menampilkan data validasi pembayaran. Gambar tampilan *form* data validasi pembayaran dapat pada gambar 22:



Gambar 22. Tampilan *Form Validasi Pembayaran*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dengan sistem aplikasi E-Marketplace yang berbasis Android ini akan mempermudah para pelanggan dalam mengakses Transaksi jual beli di Kota Medan.
2. Dengan menggunakan APK Mobile berbasis Android untuk mempermudah perusahaan dalam melakukan penjualan produk.
3. Sistem aplikasi E-Marketplace produk yang berbasis offline sehingga bisa diakses oleh pelanggan banyak.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian penelitian ini.

REFERENSI

- [1] Wahyuni, N., & Gunawan, A. (2019). *Pengenalan Dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce Untuk Pelaku Ukm Wilayah Cilegon*. *Jurnal Pengabdian Dinamika*, 5(1).
- [2] Suryanto, T. (2019). *Penerapan E-Marketplace pada Distro Silver Squad*. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2019*.
- [3] Fachriyan, H. A., & Wijaya, I. P. E. (2019). *Aplikasi Model E-Marketplace Dalam E Agribusiness*. *Mediagro: Jurnal Ilmu-Ilmu Pertanian*, 14(1).
- [4] Marco, R., & Ningrum, B. T. P. (2017). *Analisis Sistem Informasi E-Marketplace Pada Usaha Kecil Menengah (UKM) Kerajinan Bambu Dusun Brajan*. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 18(2), 48-53.

-
- [5] Andrean, M., Saputra, E., & Sugiarto, T. (2017). **Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi E-Marketplace Untuk Katering**. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 16.
- [6] Listianto, K. F., Fauzi, R. I., Irviani, R., Kasmi, K., & Garaika, G. (2017). **Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu**. *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, 8(2), 146-152.
- [7] Sundari, J., & Nainggolan, E. R. (2017). **E-marketplace desa gerabah untuk pengrajin di desa bumi jaya serang banten**. *Journal Industrial Servicess*, 3(1a).
- [8] Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2019). **Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android**. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100-107.
- [9] Saipul Anwar, 2019, **Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Dan Pengisian Kartu Rencana Studi (Krs) Amik Wahana Mandiri Berbasis Web Mobile**, *Jurnal Sistem Informasi, STT NIIT I-TECH*, ISSN1979-0767, Vol 73-98
- [10] Astria Firman, 2019, **Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web**, *E-journal Teknik Elektro dan Komputer, UNSRAT*, , ISSN 2301-8402, Vol.5 no.2 Januari-Maret 2016
- [11] Oktaviani, N., & Widiarta, I. M. (2019). Sistem Informasi Inventaris Barang Berbasis Web Pada SMP Negeri 1 Buer. *Jurnal Informatika Teknologi dan Sains (Jinteks)*, 1(2), 160-168.
- [12] Pranoto, A. O., & Sedyono, E. (2021). Perancangan sistem informasi inventaris barang berbasis web. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(2), 357-372.
- [13] Rini, S. (2011). **Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Media Informasi Tentang Manfaat Dan Keamanan Tanaman Obat Untuk Obat Tradisional** (Doctoral dissertation, Universitas AMIKOM Yogyakarta).
- [14] Sika, S. N. R. (2021). Sistem Informasi Persediaan Stok Barang Berbasis Web Pada Toko Putra Gresik. *Jurnal Fasilkom*, 11(3), 157-164.
- [15] Utami, U., Yasdomi, K., Sabri, K., & Safitri, N. (2023). Rancangan Sistem Informasi Promosi Produk UMKM Desa Rambah Tengah Hulu Berbasis Web. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 713-723.