

IMPLEMENTASI E-MARKETPLACE ALAMUMU PARIJOTO DI DESA COLO BERBASIS WEBSITE

Eva Amaliatus Solichah¹, Esti Wijayanti², Rina Fiati³

^{1,2,3}Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus

Email: 1201951104@std.umk.ac.id, 2esti.wijayanti@umk.ac.id, 3rina.fiati@umk.ac.id

(Naskah masuk: 26 Agustus 2023, diterima untuk diterbitkan: 30 November 2023)

Abstrak

Kemajuan teknologi saat ini berdampak terhadap persaingan bisnis yang terjadi disebagian besar masyarakat. Dampak dari kemajuan teknologi ini mengakibatkan banyak masyarakat berbelanja secara online tanpa harus keluar rumah. CV Seleksi Alam Muria (ALAMMU) adalah pionir yang mengolah buah lokal khas Gunung Muria yaitu buah parijoto menjadi produk yang unik dan beragam. Selama ini sistem penjualan Alammu Parijoto di Desa Colo masih mengandalkan interaksi dengan konsumen yang akan membeli datang ke toko. Solusi untuk memecahkan masalah tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi dengan membuat sistem penjualan berbasis web yang di lakukan secara online menggunakan internet. Dalam proses pembuatan *e-marketplace* menggunakan metode *Waterfall* dengan Bahasa pemrograman PHP dan MYSQL sebagai basis pengolahan data. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun marketplace penjualan produk Alammu Parijoto di desa Colo berbasis website, serta memberikan kemudahan kepada para pelanggan dalam memperoleh informasi, melakukan transaksi atau pemesanan secara online. Hasil dari penelitian ini yaitu terciptanya sistem *e-marketplace* sebagai sarana penjualan produk Alammu Parijoto berbasis website.

Kata Kunci : Digital, E-marketplace, Website

WEBSITE-BASED IMPLEMENTATION OF ALAMMU PARIJOTO E-MARKETPLACE IN COLO VILLAGE

Abstract

Current technological advances have an impact on business competition that occurs in most societies. The impact of these technological advances has resulted in many people shopping online without having to leave their homes. CV Muria Natural Selection (ALAMMU) is a pioneer that processes local fruit typical of Mount Muria, namely Parijoto fruit, into unique and varied products. So far, the Alammu Parijoto sales system in Colo Village still relies on interactions with consumers who will buy and come to the store. The solution to solving this problem is to take advantage of technology by creating a web-based sales system that is done online using the internet. In the process of making an e-marketplace using the Waterfall method with the PHP and MYSQL programming languages as the data processing base. The purpose of this research is to design and build a website-based marketplace for selling Alammu Parijoto products in Colo village, as well as to make it easy for customers to obtain information, make transactions or order online. The result of this research is the creation of an e-marketplace system as a website-based means of selling Alammu Parijoto products.

Keywords: Digital, E-marketplace, Website

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi berkembang sangat pesat. Secara langsung maupun tidak langsung mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia bisnis. Hal ini terlihat terutama : teknologi berbasis komputer dan inte
Sebagian besar aspek telah menggun
komputer sebagai alat untuk memberikaku

kemudahan bagi perusahaan. Seperti halnya dalam perdagangan di dunia bisnis yang membutuhkan data yang akurat dan tepat untuk mendapatkan informasi dalam setiap kegiatannya. Dalam dunia bisnis, baik produsen maupun konsumen sangat bergantung pada informasi. Produsen membutuhkan informasi tentang kebutuhan konsumen akan jenis produk, sedangkan konsumen membutuhkan informasi tentang karakteristik dan spesifikasi produk.

Sehingga teknologi informasi dalam dunia bisnis memiliki peran yang sangat penting untuk digunakan dalam penyampaian informasi. Internet memberikan kemudahan dalam mencari informasi karena informasi yang dibutuhkan dapat diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Banyak perusahaan atau instansi pemerintah membuat website yang dapat diakses melalui internet yang digunakan untuk pembelajaran, promosi, informasi, penjualan, pelayanan kepada masyarakat luas, dan lain-lain.

Penjualan komoditas adalah jenis kegiatan komersial yang umum. Kami membutuhkan sistem informasi penjualan yang dapat mengatasi masalah saat ini yang disebabkan oleh saluran promosi yang dibatasi. Perusahaan dari semua ukuran, mulai dari startup terkecil hingga konglomerat terbesar, dapat memperoleh manfaat dari peningkatan visibilitas yang hadir dengan sistem penjualan online yang mapan. Pelanggan dapat memperoleh apa yang mereka inginkan tanpa mengunjungi bisnis secara fisik, tetapi mereka harus menggunakan internet untuk melakukan pemesanan.

Buah parijoto merupakan buah khas lereng Gunung Muria, tepatnya berada di Desa Colo-Kudus Jawa Tengah. Masyarakat sekitar daerah Colo, percaya bahwa ibu hamil yang mengkonsumsi buah tersebut anak yang dilahirkan akan terlihat tampan dan cantik. Buah ini tumbuh di lereng-lereng gunung, dan sekarang sudah mulai di olah menjadi produk kemasan. CV Seleksi Alam Muria (ALAMMU) merupakan pionir yang mengolah buah parijoto menjadi produk yang unik dan beragam seperti sirup, teh, dan kripik. Saat ini sistem penjualan yang digunakan oleh reseller Alammu Parijoto di Desa Colo masih menggunakan metode kuno dengan meminta pelanggan mengunjungi toko secara fisik untuk membuat keputusan pembelian.

Dari permasalahan diatas, kemudian mengembangkan situs web untuk beriklan dan menerima pesanan secara online oleh reseller Alammu Parijoto di Desa Colo. Karena dengan diterapkannya sistem tersebut akan meningkatkan akses ke detail produk bagi konsumen, melakukan komplain mengenai pelayanan toko atau kerusakan pada produk, serta pelanggan tidak kesulitan dalam mencari produk yang diinginkan dan proses transaksi diselesaikan tanpa secara fisik mengunjungi toko.

2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan penelitian ini sehingga sampai dengan penyusunan laporan yaitu menggunakan metode sebagai berikut:

2.1. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Teknik penelitian kualitatif adalah mereka yang mengandalkan catatan tangan pertama dari orang-orang dan peristiwa yang sedang dipelajari.

2.2. Objek Penelitian

Dalam bab penutup ini, penulis mengacu pada informasi latar belakang yang ditawarkan dalam bab 1 untuk difokuskan CV Seleksi Alam Muria yang beralamat di Desa Colo, Kec. Dawe, Kab. Kudus.

2.3. Jenis dan Sumber Data

Menentukan data dan sumber data sangat penting untuk menghasilkan data yang benar untuk mengembangkan analisis kebenaran. Dalam analisis ini, tipe data berikut digunakan:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil secara langsung dari objek penelitian. Data primer yang diperoleh seperti daftar harga, daftar reseller, dan jenis produk.

2. Data Sekunder

Data yang telah dikumpulkan dari sumber selain subjek penelitian primer disebut data sekunder. Informasi melengkapi bahan sumber utama. Buku, artikel, dan publikasi ilmiah yang dikhususkan untuk pasar online berfungsi sebagai sumber sastra utama.

2.4. Metode Pengumpulan Data

Dalam penyelidikan ini, kami menggunakan metode berikut untuk mengumpulkan data:

1. Wawancara

Penulis secara lisan menginterogasi Tn Triyanto R. Soetarjo selaku pemilik dan pendiri CV Seleksi Alam Muria agar memperoleh data yang akurat. Hasil dari wawancara tersebut penulis mendapatkan beberapa informasi yaitu data struktur organisasi, data produk, dan data reseller produk.

2. Observasi

Penulis melakukan observasi atau pengamatan terhadap reseller Alammu Parijoto di Desa Colo secara langsung untuk mengetahui sistem penjualan yang berjalan. Hasil dari observasi yaitu proses pemesanan dan pembelian produk yang masih menggunakan cara konvensional.

3. Studi Literatur

Penulis melakukan studi literatur mendapatkan informasi atau materi yang berkaitan dengan bidang studi dari penelitian terdahulu, jurnal, internet, dan pustaka. Studi literatur digunakan oleh

penulis untuk mendapatkan tambahan informasi mengenai website marketplace.

3. LANDASAN TEORI

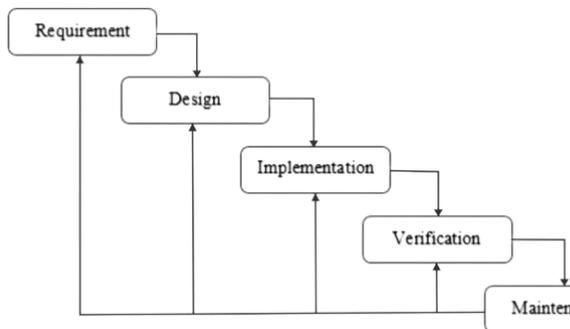
Dalam perancangan dan pengembangan sebuah sistem langkah awal yang harus dilakukan oleh memodelkan sistem. Hal ini dilakukan untuk memfokuskan perhatian pada hal-hal penting diakses sistem tanpa mesti terlebih terlalu jauh.

a. E-Marketplace

Pasar elektronik, atau *e-marketplace*, adalah platform online tempat pembeli dan penjual dapat berinteraksi dan bertransaksi bisnis. Berbagai macam pengecer tersedia untuk pembeli sehingga memperoleh harga pasar sesuai yang diinginkan (Karmila & Rusda, 2019).

b. Metode Waterfall

Metode *waterfall* (model air terjun) merupakan suatu metode pengembangan sistem secara skematis. Metode *waterfall* bersifat sistematis dan berurutan dalam membangun sebuah sistem. Proses pembuatannya mengikuti alur dari analisis, desain, *coding*, pengujian serta pemeliharaan (Zaliluddin Rohmat 2018).



Gambar 2. 1 Metode waterfall

Pembuatan aplikasi *E-marketplace* Alammu Parijoto di Desa Colo pada laporan ini menggunakan tahapan metode *waterfall* yang terdapat pada gambar 2.1.

c. Framework Codeigniter

Framework codeigniter adalah salah satu struktur PHP yang berbasis MVC (*model view control*) aplikasi PHP dinamis dibangun menggunakan perangkat lunak sumber terbuka ini (Novica Ramadanis et al., 2022).

d. Ipaymu

Ipaymu dibuat oleh PT. Ipaymu Indonesia Mandiri dan berfungsi sebagai payment gateway processor. IPaymu telah menyertakan semua fitur pemrosesan

pembayaran yang diperlukan dalam platform e-commerce.

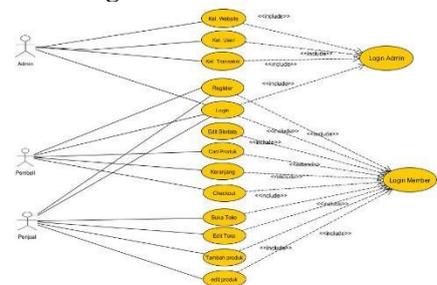
Layanan virtual account tersedia di semua level dengan IPaymu. Waktu konfirmasi transaksi virtual account yang cepat merupakan keunggulan utama dari sistem ini (Ismail, 2020).

e. UML

Bagi mereka yang tidak terbiasa, UML adalah kependekan dari "Bahasa Pemodelan Terpadu" dan mengacu pada pendekatan pemodelan visual untuk alat desain sistem berorientasi objek. Alternatifnya, UML dapat dianggap sebagai bahasa yang telah menjadi norma untuk visualisasi, desain, dan dokumentasi sistem perangkat lunak (Setiawan et al., 2018).

4. HASIL

a. Usecase Diagram



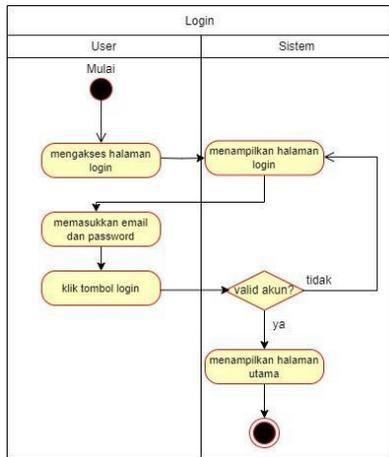
Gambar 4.1. Usecase Diagram

Pada *use case* diagram sistem ini terdapat 13 buah *use case*, dan 3 buah actor. Kebutuhan dari user admin adalah melakukan kelola website, kelola user, dan kelola transaksi

Kemudian kebutuhan dari user pembeli adalah, melakukan register dan login, melakukan edit biodata member, melakukan pencarian produk, memasukkan produk ke dalam keranjang dan melakukan pembayaran.

Yang terakhir kebutuhan dari user penjual yaitu, melakukan register dan login, membuka toko, mengedit toko, menambah produk yang dijual, dan mengedit produk yang dijual

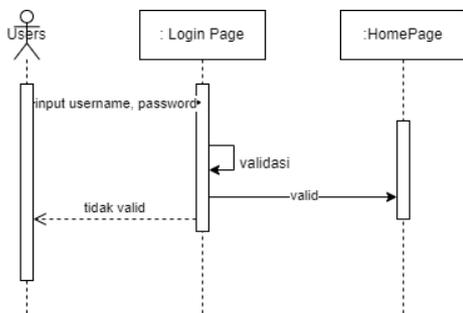
b. Activity Diagram



Gambar 4.2. Activity Diagram

Langkah pertama dalam proses login adalah bagi pengguna untuk mengunjungi halaman login, di mana sistem akan menampilkan layar login kepada mereka. Setelah memasukkan alamat email dan kata sandinya, pengguna langsung menekan tombol login. Jika informasi login benar, halaman beranda akan dimuat. Jika pengguna memasukkan kata sandi atau email yang salah, sistem akan tetap berada pada halaman login.

c. Squence Diagram



Gambar 4.3. Squence diagram

Diagram sequence dimulai dengan menunjukkan aktor yang terlibat dalam skenario log in. Aktor dalam konteks ini adalah pengguna atau pengguna potensial yang ingin masuk ke sistem. Selanjutnya, gambaran sistem harus diberikan sebagai objek dalam diagram sequence. Ini mewakili komponen atau sistem yang digunakan pengguna untuk log in, seperti aplikasi atau situs web. Pengguna memulai proses log in dengan memasukkan informasi login mereka, seperti nama pengguna dan kata sandi. Sistem menerima informasi login yang dimasukkan oleh pengguna dan memulai proses autentikasi. Sistem melakukan pemeriksaan terhadap informasi login yang diberikan oleh pengguna. Ini melibatkan memeriksa apakah nama pengguna dan kata

sandi cocok dengan data yang ada di sistem. Jika informasi login ditemukan cocok, sistem mengirimkan sinyal yang mengindikasikan bahwa autentikasi berhasil. Ini menandakan bahwa pengguna telah berhasil masuk ke sistem. Setelah autentikasi berhasil, sistem mengarahkan pengguna ke halaman utama atau area yang relevan dari sistem. Jika informasi login tidak cocok atau tidak valid, sistem mengirimkan sinyal yang menunjukkan bahwa autentikasi gagal. Ini menandakan bahwa pengguna gagal masuk ke sistem.

d. Tampilan Sistem

Dibawah ini merupakan tampilan beranda sistem



Gambar 4.4. Tampilan beranda

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan Analisa, perancangan beserta pengujian dapat disimpulkan bahwa

1. Sistem *e-marketplace* dirancang menggunakan *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, dan *activity diagram*.
2. Sistem dibangun menggunakan metode *waterfall* dengan Bahasa pemrograman php.
3. Berdasarkan pengujian *blackbox* yang dilakukan pada fitur sistem marketplace menyatakan bahwa fitur tersebut berhasil dijalankan.
4. Sistem pembayaran menggunakan *payment gateway* IPaymu.

5.2 Saran

Sistem *e-marketplace* yang dibangun tidak lepas dari kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu masih diperlukan perbaikan agar sistem dapat berjalan lebih efektif kedepannya. Saran untuk pengembangan sistem selanjutnya yaitu :

1. Diharapkan untuk menambahkan fitur live chat dan isi saldo pada aplikasi tersebut.

2. Dapat dikembangkan lagi dalam bentuk aplikasi mobile berbasis android dan IOS.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismail. (2020). E-Commerce Marketplace Petshop Menggunakan Integrasi Rajaongkir API dan iPaymu Payment Gateway API. *JITTER-Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 1(1).
- Karmila, D., & Rusda, D. (2019). E-Marketplace Penjualan Dan Pemasaran Barang Furniture Pada Toko Mebel Menggunakan Php Dan Mysql Server. *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)*, 10(1), 1–5.
- Novica Ramadanis, F., Daffa Adriansyah, M., Fadhil Alamsyah, M., Meinita, R., Putra Satriawan, T., & Firmansyah, R. (2022). Perancangan Website Marketplace Berbasis Php Dengan Framework Codeigniter. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer*, 2(2), 190–197.
- Setiawan, I., Nirwan, S., & Amelia, F. M. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Berbasis Web (Sub Modul : Pembelian). *Jurnal Teknik Informatika*, 10(3), 37–43.
- Zaliluddin, D., & Rohmat. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus Pada Newbiestore). *Infotech Journal*, 4(1), 24–27.