

Perancangan Aplikasi Marketplace Cenderamata Khas Bulukumba Berbasis Web

Muhammad Issyar Mubarak Opu¹, Aprizal², Heriadi³, Nurdiansah⁴

¹) Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dipa Makassar;

^{2,3,4}) Program Studi Sistem Informasi, Universitas Dipa Makassar, Makassar

Jl. Perintis Kemerdekaan KM.09, 0411-587194/0411-588283

e-mail: muhaissyar@gmail.com, aprizal@undipa.ac.id, heriadi@undipa.ac.id,

nurdiansah@undipa.ac.id

Abstrak

Bisnis oleh-oleh khas daerah lokal menjadi salah satu bidang bisnis yang cukup populer dikalangan masyarakat hingga ke daerah dan pedesaan. Seperti di kabupaten Bulukumba yang dikenal sebagai penghasil Perahu Phinisi dan telah diakui oleh United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). Hal tersebut salah satu pendorong cenderamata miniatur phinisi menjadi modal utama untuk dilestarikan dan dikembangkan, namun belum tertangani secara maksimal dibagian penjualan (marketing). Proses penjualan cenderamata hingga kuliner masih didominasi dengan proses penjualan dengan konsep klasik alias dijual langsung oleh pengrajin dan pengusaha kuliner. Platform digital yang mampu menampung dan mengintegrasikan pelaku Usaha Menengah Kebawah Masyarakat (UMKM) khususnya yang ada di pedesaan untuk dapat menjadi terobosan dalam membantu pelaku usaha mencapai pemasaran yang tidak hanya berpusat didesanya masing-masing. Namun dengan kehadiran sebuah platform dapat menjadi jalan dan ruang bersama menjajaki ruang pasar. Salah satunya dengan penerapan Aplikasi Marketplace yang mudah diakses oleh masyarakat lokal hingga para wisatawan nasional dan mancanegara yang masuk di Bulukumba.

Kata kunci—Perancangan Aplikasi Marketplace Cenderamata Khas Bulukumba Berbasis Web

Abstract

The local souvenir business has become one of the business fields that is quite popular among the people to the regions and villages. As in Bulukumba district, which is known as a producer of Phinisi Boats and has been recognized by the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). This is one of the driving forces for miniature phinisi souvenirs to become the main capital to be preserved and developed, but has not been handled optimally in the sales (marketing) division. The process of selling souvenirs to culinary delights is still dominated by the sales process with a classic concept, aka being sold directly by craftsmen and culinary entrepreneurs. A digital platform that is able to accommodate and integrate Small and Medium Enterprises (MSMEs), especially those in rural areas, to be able to become a breakthrough in helping business actors achieve marketing that is not only centered in their respective villages. However, with the presence of a platform, it can be a way and a common space to explore market space. One of them is by implementing the Marketplace Application, which is easily accessible by local people to national and foreign tourists who enter Bulukumba.

Keywords—Web-based Bulukumba Souvenir Marketplace Application Design

1. PENDAHULUAN

Bisnis oleh-oleh khas daerah lokal menjadi salah satu bidang bisnis yang cukup populer dikalangan masyarakat hingga ke daerah dan pedesaan. Dengan modal yang tidak terlalu berat dan peluang keuntungan yang tinggi menjadikan banyak masyarakat menggandrunginya. Dalam era bonus demografi menjadikan pemuda juga ikut terjun dalam bisnis khas lokal, mulai dari kuliner hingga cendera mata seperti penak-pernik. Seperti di kabupaten Bulukumba yang dikenal sebagai penghasil Perahu Phinisi dan telah diakui oleh United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO). Hal tersebut salah satu pendorong cenderamata miniatur phinisi menjadi modal utama untuk dilestarikan dan dikembangkan, namun belum tertangani secara maksimal dibagian penjualan (marketing). Proses penjualan cenderamata hingga kuliner masih didominasi dengan proses penjualan dengan konsep klasik alias dijual langsung oleh pengrajin dan pengusaha kuliner. Platform digital yang mampu menampung dan mengintegrasikan pelaku Usaha Menengah Kebawah Masyarakat (UMKM) khususnya yang ada di pedesaan untuk dapat menjadi terobosan dalam membantu pelaku usaha mencapai pemasaran yang tidak hanya berpusat didesanya masing-masing. Namun dengan kehadiran sebuah platform dapat menjadi jalan dan ruang bersama menjajaki ruang pasar.

Salah satunya dengan penerapan Aplikasi Marketplace yang muda diakses oleh masyarakat lokal hingga para wisatawan nasional dan mancanegara yang masuk di Bulukumba sebagai salah satu daerah pemilik destinasi Bira yang didukung dengan destinasi wisata lainnya yang tersebar di hampir setiap kecamatan yang ada di Bulukumba. Marketplace merupakan istilah yang tak asing lagi bagi mereka yang terbiasa dalam jual beli online. Marketplace bisa disamakan dengan toko online yang dimana ekosistem ini disediakan oleh perusahaan yang bertujuan untuk mempertemukan penjual dan pembeli, dimana pembeli bisa leluasa melihat produk yang dijual oleh beberapa penjual. Cara kerja dari marketplace sendiri pembeli lebih banyak melihat beberapa produk yang mereka inginkan untuk pembeli sendiri ketika ingin membeli sebuah produk maka melakukan order serta melakukan pembayaran yang nanti akan disimpan sementara oleh pihak pengelola marketplace. Lalu orderan diterima penjual, dan dikonfirmasi ke pembeli, jika stok tidak ada maka konfirmasi adalah berupa pembatalan, jika stok siap maka konfirmasinya adalah menerima orderan. Setelah itu penjual mengirim barang yang di order melalui pihak ekspedisi.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Pengumpulan Data

Observasi

Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dibutuhkan sebagai variabel utama diantaranya data produk dan para pelaku UMKM

Wawancara

Penelitian dilakukan dengan proses tanya jawab dengan pegawai Pemerintah Kabupaten Bulukumba Dinas Koperasi, Usaha Kecil, dan Menengah mengenai marketplace ini.

Aplikasi

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 berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat computer yang siap pakai bagi user[1].

Marketplace

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.[2]. 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.

Website

Website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser seperti Mozilla Firefox, Google Chrome atau yang lainnya [3]. Website merupakan fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkungan local maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bias berpindah dari satu halaman ke halaman yang lain, baik diantara halaman yang disimpan dalam server maupun diseluruh server dunia[4].

PHP

PHP merupakan secara umum dikenal sebagai Bahasa pemrograman script-script yang membuat dokumen HTML secara on the fly yang dieksekusi di server web, document HTML yang dihasilkan dari suatu aplikasi bukan dokumen HTML yang dibuat dengan menggunakan editor teks atau editor HTML[5].

Javascript

Javascript merupakan bahasa *script*, bahasa yang tidak memerlukan *compiler* untuk menjalankannya, cukup dengan interpreter. Tidak perlu ada proses kompilasi terlebih dahulu agar program dapat dijalankan. Browser web Netscape Navigator dan Internet Explorer adalah dua contoh interpreter, karena kedua browser ini telah dilengkapi dengan interpreter Javascript. Tetapi tidak semua browser web dapat menjadi interpreter Javascript karena belum tentu browser tersebut dilengkapi dengan interpreter Javascript[5].

HTML 5

HTML 5 (Hypertext Markup Language version 5) adalah bahasa *markup language* seperti yang ada dalam singkatan HTML itu sendiri yang berarti HTML adalah bahasa struktur untuk menandai bagian-bagian dari sebuah halaman[6].

CSS

Cascading Style Sheet (CSS) yaitu dokumen web yang berfungsi mengatur elemen HTML dengan berbagai properti yang tersedia sehingga dapat tampil dengan berbagai gaya yang diinginkan. CSS melakukan penataan terhadap komponen HTML maupun XHTML pada halaman web sehingga menghasilkan tampilan yang rama dimata atau retina friendly[7].

2.9 Bootstrap

Bootstrap adalah framework front-end yang intuitif dan powerfull untuk pengembangan aplikasi web yang lebih cepat dan mudah[6].

Bootstrap merupakan sebuah toolkit yang dikembangkan oleh Twitter untuk mempermudah web developer dalam mendesain tampilan aplikasi. *Bootstrap* telah menyediakan kumpulan aturan dan komponen *class interface* dasar sebagai modal dalam pembuatan web yang telah dirancang sangat baik untuk memberikan tampilan yang menarik, bersih ringan dan memudahkan bagi penggunaanya.

2.10 Database

Database merupakan kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasi berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di hardware computer dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu [8].

2.11 XAMPP

Database merupakan kumpulan dari item data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya yang diorganisasi berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, tersimpan di hardware computer dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu [8].

2.12 MySQL

MySQL merupakan software database yang termasuk paling populer di lingkungan Linux, kepopuleran ini karena ditunjang karena performansi query dari databasenya yang saat itu bias dikatakan paling cepat, dan jarang bermasalah. MySQL telah tersedia juga di lingkungan Windows. Berangkat dari software yang shareware MySQL populer, kini mulai versi 3.23 MySQL menjadi software open source yang berarti free. MySQL dapat digunakan untuk kepentingan komersial atau pun personal (non profit)[4].

2.13 Metode Pemodelan

2.13.1 Model Prototype

Sebuah *prototype* adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan[9].

2.13.2 UML (Unified Modeling Language)

UML (*Unified Modeling Language*) yang berarti bahasa pemodelan standar UML bukan hanya sekedar diagram, tetapi juga menceritakan konteksnya[10].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Perancangan Solusi

Pada perancangan solusi ini akan terbagi menjadi 3 bagian yaitu Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram.

3.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram yang dirancang untuk menggambarkan apa yang dilakukan sistem dan siapa saja aktor yang berinteraksi dengan sistem sehingga dapat memahami tentang aplikasi yang akan dibuat.

3.1.2 Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan rangkaian aktivitas. *Activity diagram* juga digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat digunakan untuk mendeskripsikan aktivitas lainnya seperti *use case* atau interaksi.

3.1.3 Class Diagram

Diagram kelas merupakan diagram UML yang menggambarkan kelas-kelas dalam sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain.

3.2 Tampilan Aplikasi

3.2.1 Form Login Admin

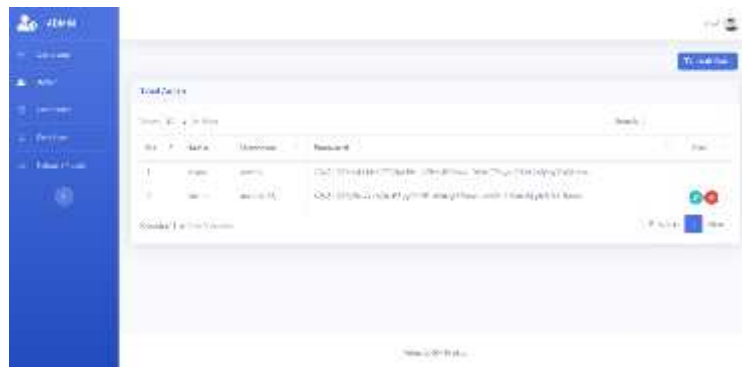
Halaman login admin merupakan form input untuk login ke bagian admin marketplace jika inputan benar maka akan muncul tampilan berhasil.



Gambar 1 Form Login Admin

3.2.2 Halaman Data Akun Admin

Halaman data akun admin merupakan halaman untuk mengelola data admin yang berfungsi untuk mengawasi atau menverifikasi akun seller dan akun user serta membuat kategori pada produk.



Gambar 2 Halaman Data Akun Admin

3.2.3 Halaman Data Kategori Produk

Halaman data kategori produk merupakan halaman untuk mengelola data kategori produk.



Gambar 3 Halaman Data Kategori Produk

3.2.4 Form Login Penjual

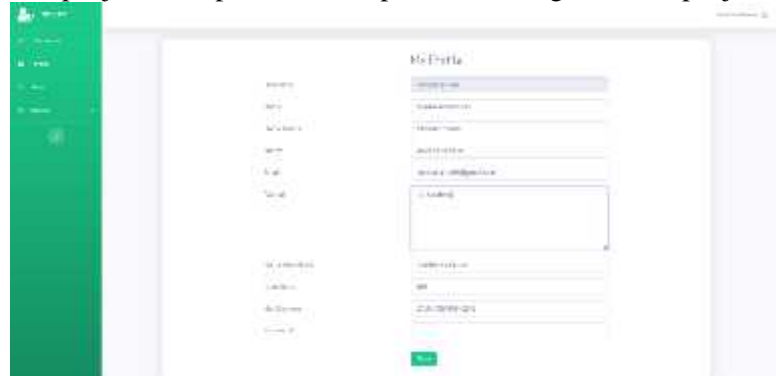
Halaman login admin merupakan form input untuk login ke bagian seller marketplace jika inputan benar maka akan muncul tampilan berhasil.



Gambar 4 Form Login Penjual

3.2.5 Form Profil Penjual

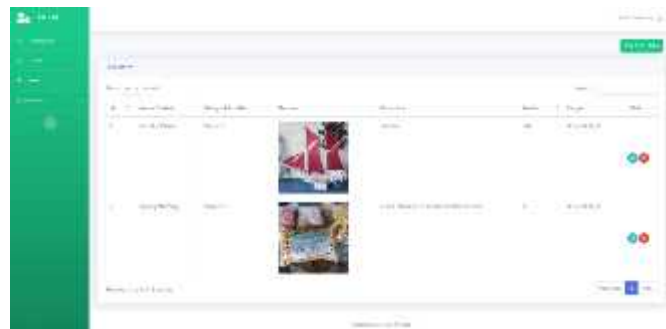
Halaman profil penjual merupakan form input untuk mengubah dari penjual.



Gambar 5 Form Profil Penjual

3.2.6 Form Data Produk

Halaman data produk merupakan halaman yang digunakan untuk mengelola data produk dari penjual.



Gambar 6 Form Data Produk

3.2.7 Form Login Pembeli

Halaman login pembeli merupakan halaman agar para pembeli dapat melakukan pembelian dalam aplikasi.



Gambar 7 Form Login Pembeli

3.2.8 Form Checkout

Halaman checkout merupakan halaman untuk melakukan konfirmasi transaksi produk yang akan dibeli.



Gambar 8 Form Login Pembeli

3.3 Hasil pengujian black box

Berdasarkan teknik pengujian black box yang telah dilakukan maka secara umum hasil pengujian web dapat disimpulkan sebagai berikut

Tabel 1 Pengujian *Black Box*

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
1	Halaman Login Admin	Data Berhasil Login	Sesuai Harapan
2	Tambah Data Akun Admin	Data Berhasil Ditambahkan	Sesuai Harapan
3	Ubah Data Akun Admin	Data Berhasil Diubah	Sesuai Harapan
4	Hapus Data Akun Admin	Data Berhasil Dihapus	Sesuai Harapan
5	Setujui Data Akun Penjual	Data Berhasil Disetujui	Sesuai Harapan
6	Setujui Data Akun Pembeli	Data Berhasil Disetujui	Sesuai Harapan
7	Tambah Data Kategori Produk	Data Berhasil Ditambahkan	Sesuai Harapan
8	Ubah Data Kategori Produk	Data Berhasil Diubah	Sesuai Harapan
9	Hapus Data Kategori Produk	Data Berhasil Dihapus	Sesuai Harapan
10	Halaman Login Penjual	Data Berhasil Login	Sesuai Harapan
11	Update Profile Penjual	Data Berhasil Diubah	Sesuai Harapan

No	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian
12	Tambah Produk	Data Berhasil Ditambahkan	Sesuai Harapan
13	Ubah Produk	Data Berhasil Diubah	Sesuai Harapan
14	Hapus Produk	Data Berhasil Dihapus	Sesuai Harapan
15	Update Status Transaksi	Data Berhasil Diubah	Sesuai Harapan
16	Halaman Login Pembeli	Berhasil Login	Sesuai Harapan
17	Transaksi Pembeli	Data Berhasil	Sesuai Harapan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Mempermudah mempertemukan pembeli dan penjual atau pelaku UMKM dengan adanya aplikasi berbasis web.
2. Mempermudah pelaku UMKM dalam mengenalkan produk-produk mereka.

5. SARAN

Adapun saran-saran yang diberikan pada penelitian yaitu admin diharapkan memeriksa para pengguna maupun pelaku UMKM yang sedang registrasi akun

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti. *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*, 8(2), 61–69.
- [2] Angga, K.P et al., 2017. “Rancangan Bangun Aplikasi Marketplace penyedia jasa les private di kota Pontianak berbasis Web”. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*
- [3] Hakim Lukmanul, 2016. “Cara Cerdas Menguasai Layout, Desain dan Aplikasi Web”, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- [4] Betha Sidik, 2017. “Pemrograman Web dengan PHP7”, Bandung, Informatika.
- [5] Betha Sidik, 2018. ”Pemrograman Javascript Untuk Aplikasi Web”, Bandung, Informatika.
- [6] Jubilee E, 2016. “HTML, PHP, dan MySQL untuk Pemula”, Jakarta, Elex Media Komputindo.
- [7] Abdulloh, Rohi. 2018. “7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula”. Jakarta, Elex Media Komputindo.
- [8] Jubilee E, 2016. “Pemrograman Bootstrap Untuk Pemula”, Jakart, Elex Media Komputindo.
- [9] Ladjamudin, Al-bahra bin. 2005. “Analisis dan Desain Sistem Informasi”, Yogyakarta, Graha Ilmu.

- [10] *Sommerville, I.* (2011). *SOFTWARE ENGINEERING* ninth Edition. Massachusetts: Addison-Wesley.
- [11] *Muslihudin dan Oktafianto*, 2016. “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML”, Yogyakarta, Andi.