

Aplikasi E-Marketplace "Alat Elektronik" Di Kota Medan

Muhammad Fadly¹, Nurhayati²

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Corresponding Author. E-mail: fadly3323@gmail.com

Abstrak

Pasar elektronik (*e-marketplace*) adalah segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa melalui atau menggunakan media *Internet*. Selama ini dalam melakukan pemasaran masih terkendala dalam hal promosi dan pemasaran produk alat elektronik, sehingga pembeli masih kurang mengetahui produk apa saja yang di jual oleh suatu perusahaan atau toko tertentu. Beberapa toko dan perusahaan di Kota Medan ini juga menghadapi masalah dalam hal perincian pemesanan oleh pembeli dan pemesanan produk alat elektronik hanya menggunakan telepon atau bertatap muka langsung. Pendataan barang juga masih konvensional yaitu dengan memasukan data-datanya ke dalam sebuah buku daftar harga, buku transaksi penjualan dan lain sebagainya. Sehingga melakukan transaksi dan memasukan data-datanya harus membuka buku pendataan transaksi penjualan tersebut. Dalam penelitian ini penulis mengangkat beberapa perusahaan yang bergerak dalam usaha alat elektronik. Dari permasalahan di atas diharapkan toko dan perusahaan akan lebih mudah di kenal karena produk yang ditawarkan dapat di lihat dan di akses oleh masyarakat jika memaksimalkan penggunaan *internet* sebagai media penjualan dan promosi. Sistem informasi *e-marketplace* alat elektronik akan menjadi 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 dapat mengetahui perusahaan yang membutuhkan produk atau jasa mereka, *e-marketplace* alat elektronik juga akan mempermudah wirausaha alat elektronik untuk melakukan pendataan barang dan transaksi, sekaligus untuk media penjualan dan promosi barang, sehingga masyarakat lebih mudah dalam melakukan pencarian produk dan juga dapat melakukan perbandingan harga pada E-marketplace alat elektronik.

Kata Kunci: *marketplace, android, elektronik, java, mysql*

Abstract

Electronic Market (E-marketplace) is any effort made to market a product or service through or using the Internet media. So far, marketing is still constrained in terms of promotion and marketing of electronic device products, so that buyers still do not know what products are sold by a particular company or store. Several shops and companies in Medan City are also facing problems in terms of ordering details by buyers and ordering electronic equipment products using only telephone or face to face. Data collection is still conventional, namely by entering the data into a price list book, sales transaction book and so on. So doing transactions and entering the data must open the sales transaction data collection book. In this study the authors raised several companies engaged in the business of electronic equipment. From the problems above, it is hoped that shops and companies will be more easily recognized because the products offered can be seen and accessed by the public if they maximize the use of the internet as a sales and promotion medium. The E-marketplace information system for electronic devices will be a place for conducting business activities and transactions between buyers and sellers. Buyers can find as many suppliers as possible with the desired criteria, so that they get according to market prices. As for suppliers/sellers, they can find out which companies

need their products/services, e-marketplaces of electronic devices will also make it easier for electronic device entrepreneurs to collect data on goods and transactions, as well as for media sales and promotion of goods, so that it is easier for people to search for products and services. can also do price comparisons on the E-marketplace of electronic devices.

Keywords: marketplace, android, electronics, java, mysql

PENDAHULUAN

Pendataan barang juga masih konvensional yaitu dengan memasukan data-datanya ke dalam sebuah buku daftar harga, buku transaksi penjualan dan lain sebagainya, sehingga melakukan transaksi dan memasukan data-datanya harus membuka buku pendataan transaksi penjualan tersebut. Dalam penelitian ini mengangkat beberapa perusahaan yang bergerak dalam usaha alat elektronik.

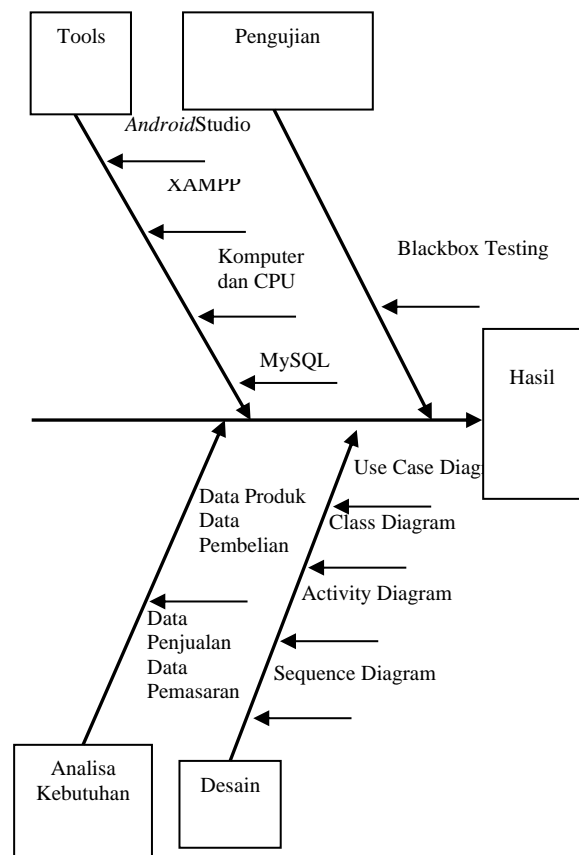
Dari permasalahan di atas diharapkan toko dan perusahaan akan lebih mudah di kenal karena produk yang ditawarkan dapat di lihat dan di akses oleh masyarakat jika memaksimalkan penggunaan internet sebagai media penjualan dan promosi. Sistem informasi *E-marketplace* alat elektronik akan menjadi tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual (Andreas, Saputra & Sugiarto, 2017; Fachriyan & Wijaya, 2019; Listianto et al., 2017; Marco & Ningrum, 2017; Sundari & Nainggolan, 2017).

Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi *supplier*/penjual dapat mengetahui perusahaan yang membutuhkan produk atau jasa mereka, *e-marketplace* alat elektronik juga akan mempermudah wirausaha alat elektronik untuk melakukan pendataan barang dan transaksi, sekaligus untuk media penjualan dan promosi barang, sehingga masyarakat lebih mudah dalam melakukan pencarian produk dan juga dapat melakukan perbandingan harga pada *E-marketplace* alat elektronik (Suryanto, 2018; Wahyuni, Mutaqin & Gunawan, 2018).

Sistem *E-marketplace* diterapkan dengan menggunakan *system* aplikasi berbasis Android (Anwar, 2018; Dewi et al., 2018; Janiver, 2020).

METODE

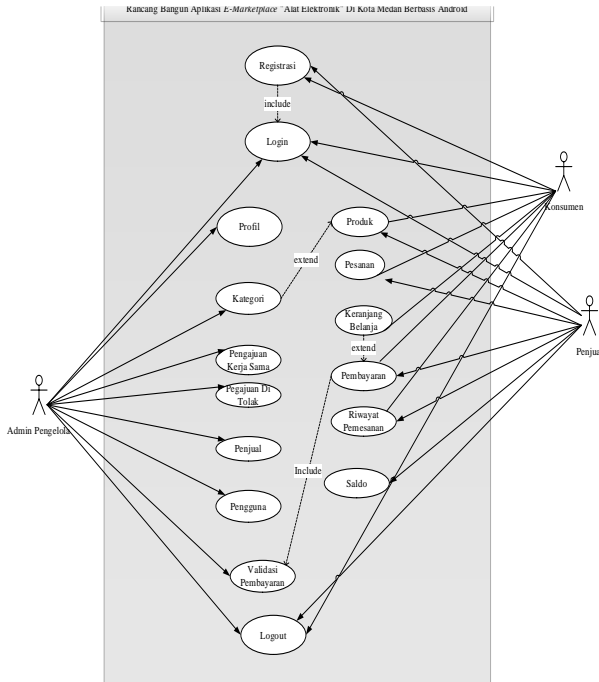
Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat dimodelkan pada diagram *Fish Bone* (Pramujiaya & Kurniawati, 2019). Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Diagram *Fish Bone* Metodologi Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara garis besar, bisnis proses sistem yang akan di rancang digambarkan dengan *usecase diagram* yang terdapat pada Gambar 2 :

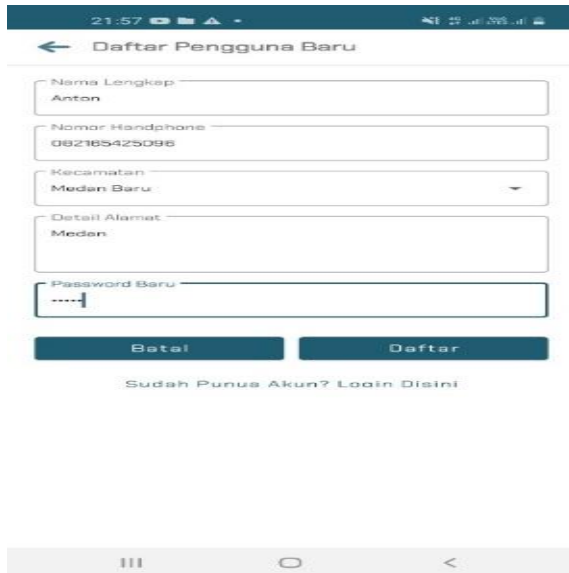


Gambar 2. Use Case Diagram

Adapun tampilan hasil program adalah sebagai berikut :

A. Tampilan Menu Aplikasi Pada Pengguna

1. Tampilan Menu Registrasi



Gambar 3. Tampilan Form Registrasi

2. Tampilan Menu Login

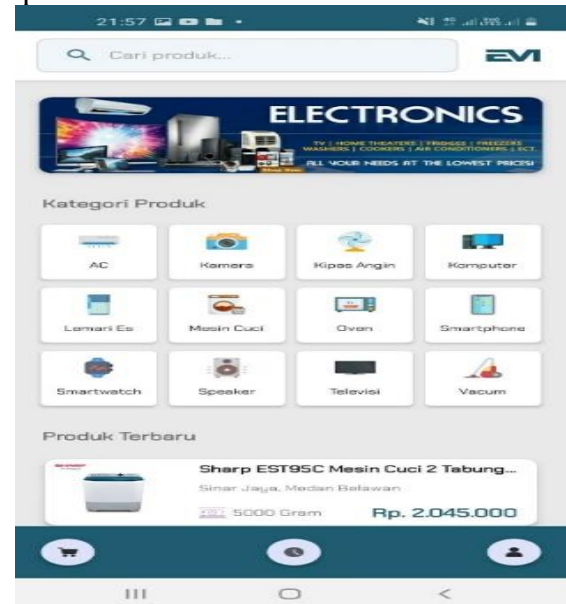
Form ini merupakan tampilan awal di mana pengguna harus memasukkan *username* dan *password* untuk menggunakan aplikasi.



Gambar 4. Tampilan Form Login

3. Tampilan Form Menu Utama

Pada bagian ini, pengguna dapat memilih beragam menu yang disajikan oleh aplikasi.



Gambar 5. Tampilan Form Menu Utama

4. Tampilan Form Menu Panduan

Pada bagian ini, akan ditampilkan cara menggunakan aplikasinya.



Gambar 6. Tampilan *Form* Menu Panduan

5. Tampilan *Form* Data Deskripsi Produk

Pada tampilan selanjutnya akan menyajikan produk yang di pilih beserta deskripsinya.



Gambar 7. Tampilan *Form* Deskripsi Produk

6. Tampilan *Form* Data Pesanan

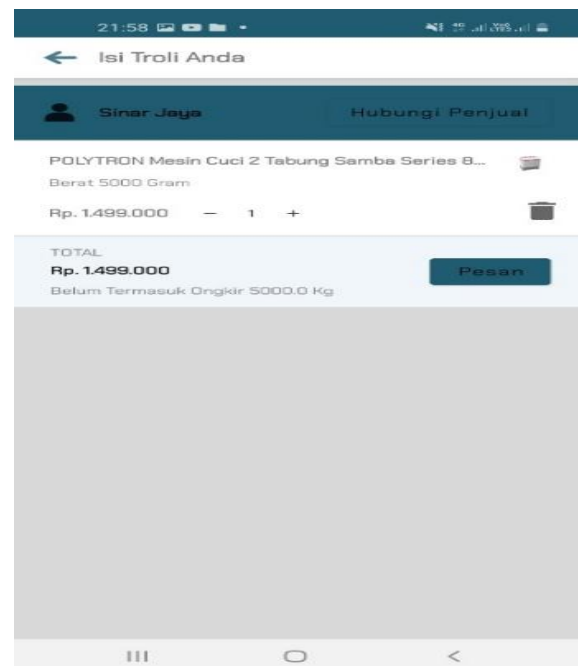
Tampilan berikut menunjukkan data pesanan yang di pesan oleh pengguna aplikasi.



Gambar 8. Tampilan *Form* Pesanan

7. Tampilan *Form* Data Keranjang

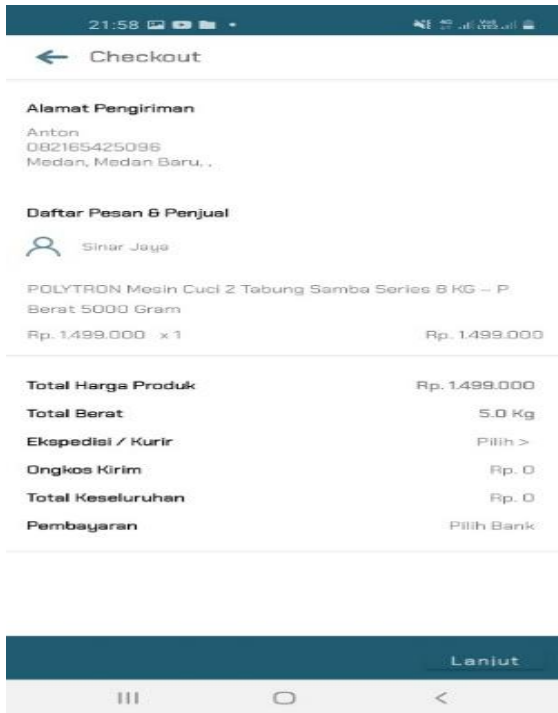
Tampilan berikut menunjukkan data keranjang belanja pengguna.



Gambar 9. Tampilan *Form* Keranjang Belanja

8. Tampilan *Form* Pembayaran

Tampilan ini menunjukkan data pembayaran untuk pesanan pelanggan.



Gambar 10. Tampilan *Form* Konfirmasi Pembayaran

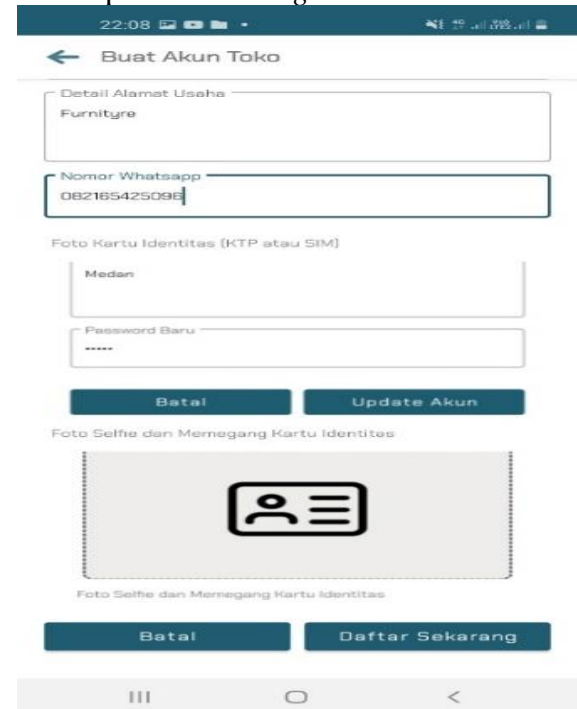
9. Tampilan *Form* Riwayat Transaksi
Tampilan ini menunjukkan riwayat dari transaksi yang dilakukan oleh pelanggan/pengguna.



Gambar 11. Tampilan *Form* Riwayat Transaksi

B. Tampilan Menu Aplikasi Pada Penjual

1. Tampilan Menu *Registrasi*



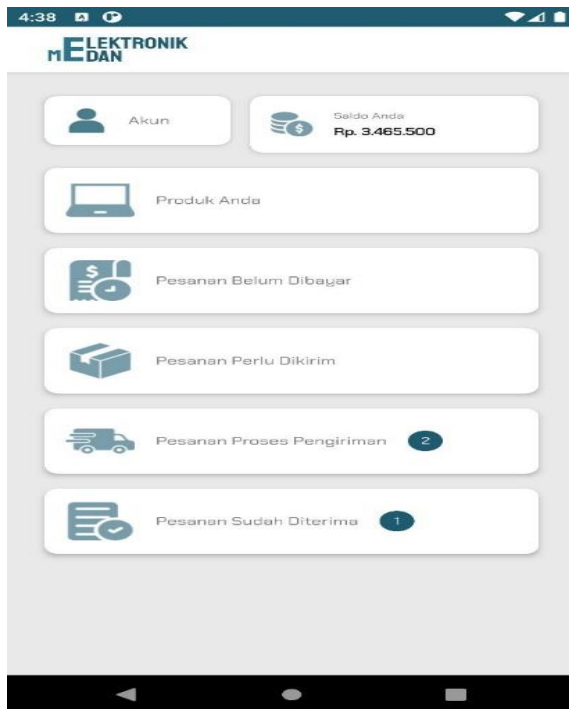
Gambar 12. Tampilan *Form* Registrasi

2. Tampilan Menu *Login*



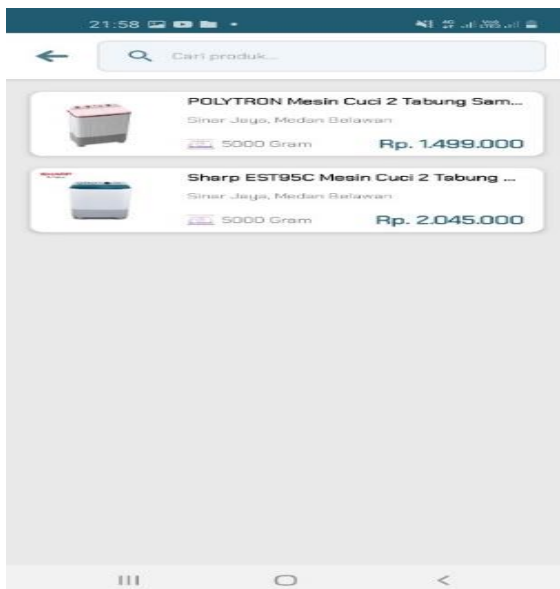
Gambar 13. Tampilan *Form* Login

3. Tampilan *Form* Data Menu Utama



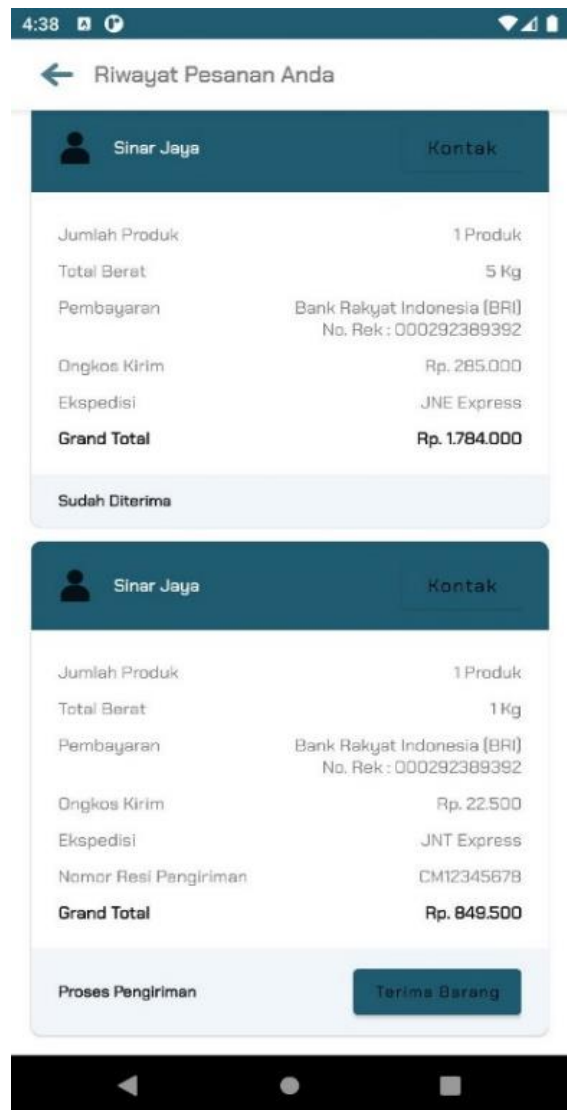
Gambar 14. Tampilan *Form* Menu Utama

4. Tampilan *Form* Data Produk



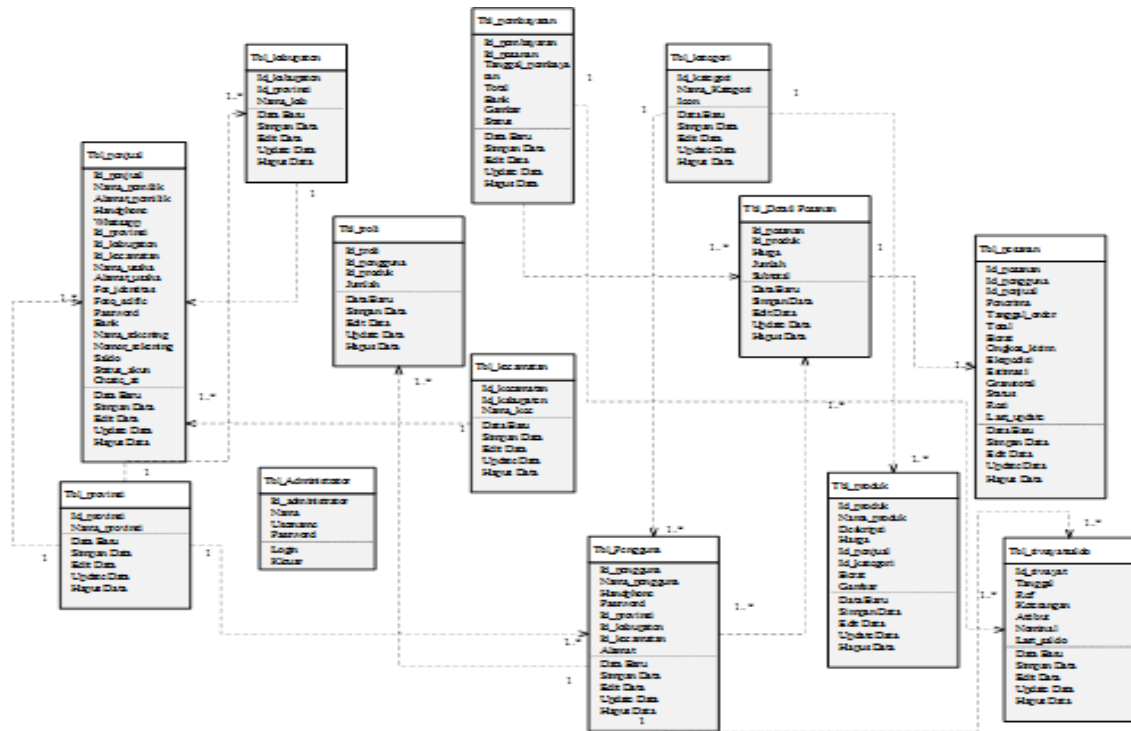
Gambar 15. Tampilan *Form* Produk

5. Tampilan *Form* Riwayat Transaksi



Gambar 16. Tampilan *Form* Riwayat Transaksi

Class Diagram menggambarkan struktur dan penjelasan class, paket, dan objek serta hubungan satu sama lain seperti *containment*, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain. Rancangan Class Diagram yang digunakan pada sistem yang akan di rancang dapat di lihat pada gambar berikut :



Gambar 17. Class Diagram

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan selama membuat aplikasi ini, maka dapat di tarik beberapa kesimpulan sebagai berikut : 1). Dengan sistem aplikasi E-Marketplace "alat elektronik" yang berbasis Android ini akan mempermudah para pelanggan dalam mengakses pemesanan produk alat elektronik di Kota Medan; 2). Dengan menggunakan APK Mobile berbasis Android untuk mempermudah perusahaan dalam melakukan penjualan produk alat elektronik; 3). Aplikasi yang di rancang bisa di akses oleh seller, pelanggan dan admin pengelola perusahaan alat elektronik sehingga dapat melakukan transaksi secara langsung; dan 4). Hasil penelitian menjadi wadah perantara admin pengelola, penjual dan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Andreas, M., Saputra, E., & Sugiarto, T. (2017). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi E-Marketplace Untuk Katering. *Jurnal Teknologi Informasi*, 3(2), 16-27.

Anwar, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Mahasiswa Baru Dan Pengisian Kartu Rencana Studi (Krs) Amik Wahana Mandiri Berbasis Web Mobile. *Jurnal Sistem Informasi*, 1(1), 73-98

Dewi, N. K. C., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100-107.

- Fachriyan, H. A., & Wijaya, I. P. E. (2019). Aplikasi Model E-Marketplace Dalam E Agribusiness. *Mediagro: Jurnal Ilmu-Ilmu Pertanian*, 14(1), 12-24.
- Janiver, W. J. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi. *Jurnal Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi Manado*, 15(1), 1-12
- 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.
- 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.
- Pramujaya, A. V., & Kurniawati, D. A. (2019). Analisis Penyebab Kegagalan Packer Machine Pada Bag Transfer System Dengan Menggunakan Metode Fault Tree Analysis (FTA), Failure Mode And Effect Analysis (FMEA), dan Fishbone Analysis. *1st Conference On Industrial Engineering And Halal Industries (CIEHIS)*, 125-132.
- Sundari, J., & Nainggolan, E. R. (2017). E-Marketplace Desa Gerabah Untuk Pengrajin Di Desa Bumi Jaya Serang Banten. *Journal Industrial Servicess*, 3(1a), 120-1.
- Suryanto, T. (2018). Penerapan E-Marketplace pada Distro Silver Squad. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI)*. 159-164.
- Wahyuni, N., Mutaqin A. I. S., & Gunawan, A. (2019). *Pengenalan Dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce Untuk Pelaku Ukm Wilayah Cilegon. Jurnal Pengabdian Dinamika*, 5(1), 31-39.