

**MARKETPLACE BARANG BEKAS KOS
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana

Jurusan Teknik Informatika



Oleh:

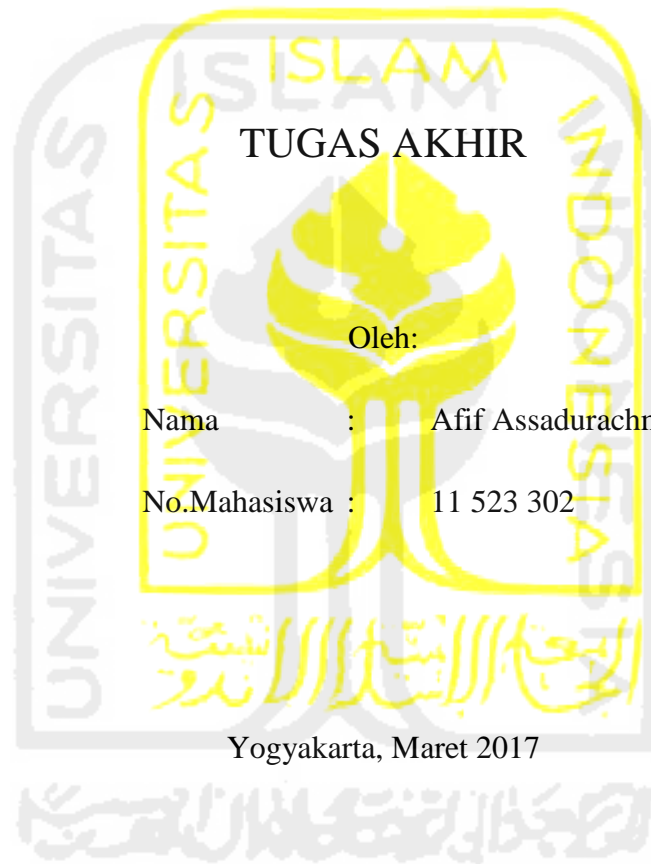
Nama : Afif Assadurachman

NIM : 11 523 302

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

2017

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
MARKETPLACE BARANG BEKAS KOS
YOGYAKARTA



Oleh:

Nama : Afif Assadurachman

No.Mahasiswa : 11 523 302

Yogyakarta, Maret 2017

Pembimbing 1

Pembimbing 2

(M. Andri Setiawan, ST., M.Sc. Ph.D)

(Kholid Haryono ,S. T., M.Kom.)

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

MARKETPLACE BARANG BEKAS KOS YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Nama : Afif Assadurachman

No. Mahasiswa : 11 523 302

Telah Dipertahankan di Depan Penguji Sebagai Salah Satu Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, Maret 2017

Tim Penguji,

Tanda Tangan

M. Andri Setiawan, S. T., M.Sc. Ph.D

Ketua

Kholid Haryono, S. T., M.Kom.

Anggota I

Hari Setiaji, S.Kom., M. Eng.

Anggota II

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia

(Hendrik S.T., M.Eng)

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN
HASIL TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Afif Assadurachman

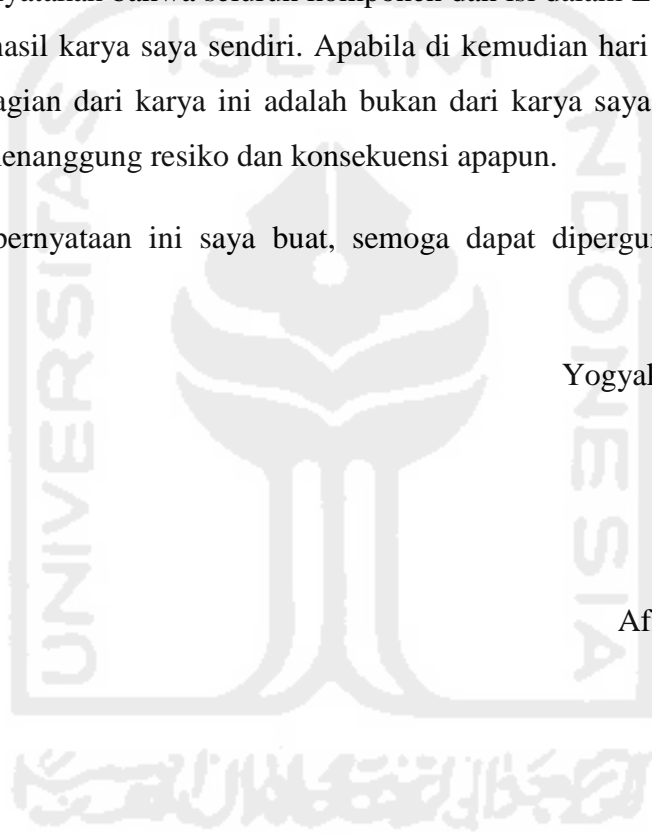
NIM : 11523302

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan dari karya saya sendiri, maka saya akan siap menanggung resiko dan konsekuensi apapun.

Demikian pernyataan ini saya buat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Maret 2017

Afif Assadurachman



HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini dipersembahkan untuk:

1. Para mahasiswa baru Yogyakarta yang hendak mencari kebutuhan kos.
2. Para lulusan sarjana yang hendak menjual barang-barang bekas kosnya.
3. Almamater Universitas Islam Indonesia, khususnya jurusan Teknik Informatika.
4. Bapak H. Saiful Alimin dan Hj Dewi Maesaroh selaku kedua orang tua kandung yang selalu mendukung apapun usaha dan selalu percaya kepada penulis.
5. Bapak Zainudin Zukhri selaku dosen informatika yang telah membuka pikiran lebih luas dalam mengembangkan *softskill* penulis.
6. Bapak Kholid Haryono selaku dosen pembimbing pelaksana tugas akhir yang bijaksana dan telah membantu penulis dalam mengembangkan *hardskill*.
7. Seluruh Dosen Teknik Informatika yang saling bekerjasama dalam mencetak lulusan sarjana informatika yang berkualitas.
8. Sahabat kuliah Farid, Suhari, Dwi dan Indra yang selalu saling memberi semangat serta menghibur penulis selama penulis melakukan studi dibangku kuliah hingga lulus.
9. Teman-teman informatika khususnya yang tinggal di kost cindani yang tidak segan membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.

HALAMAN MOTTO

*“Hanya kepada Allah tertuju permohonan yang benar” (Qs.Ar Ra’d: 14).
“Adapun orang yang beriman dan beramal saleh, dia akan mendapatkan balasan yang baik, dan Kami akan perintahkan kepadanya hal-hal yang mudah” (Qs. Kahfi: 668).*

“Sebenarnya Al-Quran itu adalah ayat-ayat yang nyata didalam dada orang-orang yang diberi ilmu. Dan tidak ada yang mengingkari ayat-ayat Kami kecuali orang-orang yang zalim” (Qs. Al’Ankabut:49)

*“Sebaik-baik amal adalah amal baik yang dikerjakan secara terus menerus.”
“Menjaga pikiran tetap terbuka memang tidak selalu mudah, namun akan ada banyak hal baru yang akan diperoleh”*

“Allah SWT selalu menyiapkan jalan bagi hambanya yang mau berusaha mengejar apa yang diimpikannya”

“jiwa orang gagal selalu meratapi kesalahan, jiwa orang sukses selalu mempelajari kesalahan dan berusaha memperbaiki”



KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Puji syukur ke hadirat Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan. Laporan tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana dan juga sebagai sarana untuk mempraktekan secara langsung ilmu yang telah diperoleh selama menjalani masa studi di jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia.

Dalam rangkaian penyelesaian tugas akhir ini, bantuan dan bimbingan didapatkan dari berbagai pihak yang mendukung selesainya tugas akhir ini. Maka penghargaan yang tinggi dan ucapan terima kasih yang setulusnya di tujukan kepada:

1. Allah SWT atas karunia dan rahmat-Nya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini, semoga akan bermanfaat di kemudian hari.
2. Bapak Nandang Sutrisno, SH., LL.M., M.Hum., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Indonesia dan seluruh jajaran Rektorat Universitas Islam Indonesia.
3. Bapak Dr. Imam Djati Widodo, M.Eng, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri.
4. Bapak Hendrik S.T., M.Eng. selaku Ketua Jurusan Informatika.
5. M. Andri Setiawan, ST., M.Sc. Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Payung.
6. Kholid Haryono, S. T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Pelaksana.

Akhir kata penulis berharap semoga bantuan dan dorongan dari semua yang telah disebutkan di atas mendapatkan bahwa yang setimpal dari Allah SWT dan semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi para pembaca semuanya. Amin.

Wasaalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, Maret 2017

Afif Assadurachman

SARI

Penelitian ini untuk membuat Sistem Informasi *marketplace* jual-beli barang bekas kos yang bertujuan untuk mempertemukan mahasiswa baru yang ingin membeli kebutuhan kos yang ekonomis dan para lulusan sarjana yang hendak menjual barang bekas kos secara *online*. Subjek dari penelitian ini adalah para mahasiswa dan para lulusan sarjana yang merantau di kota Yogyakarta. Sistem informasi *marketplace* ini menerapkan sistem *bargaining* pada jual-beli barang kos. Sistem *bargaining* ini dipilih karena secara ekonomi dapat memberikan kepuasan bertransaksi bagi pembeli. Diawali dengan melakukan penelitian terhadap beberapa responden. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan adanya sistem informasi ini, sebagian besar mahasiswa baru yang hendak mencari kebutuhan merasa puas dengan menggunakan sistem *bargaining* sedangkan dari sudut pandang lulusan sarjana yang hendak menjual barang-barang bekas kos miliknya, sebagian besar merasa lebih efektif dengan menggunakan sistem informasi ini sebagai ruang untuk bertemu dengan calon pembeli secara *online*. Proses bisnis pada sistem informasi ini digambarkan dalam bentuk *activity diagram* yang merupakan sesuatu yang menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana proses bisnis atau sistem berakhir. Proses implementasi *coding* pada *back-end* menggunakan bahasa pemrograman *Programming Hypertext preprocessor* (PHP) sedangkan pada *front-end* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hyper Text Markup Language* (HTML) yang dilengkapi dengan *frameworknya* dan *database MySQL*.

Kata kunci : Sistem Informasi, *Marketplace*, *Bargaining*, *Transaksi Online*.

TAKARIR

<i>Shopping cart</i>	Keranjang belanja
<i>Temporary</i>	Sementara
<i>Usability</i>	Kebergunaan
<i>User friendly</i>	Istilah yang digunakan untuk tampilan sistem yang mudah dipahami
<i>Bargaining lebih</i>	Aktivitas tawar-menawar antara dua individu atau lebih
<i>Marketplace</i>	Pasar online
<i>Member</i>	Anggota atau pengguna yang sudah terdaftar
<i>Username</i>	Nama pengguna
<i>Primary-key</i>	Kunci utama pada tabel database
<i>Foreign-key</i>	Kunci asing pada tabel database

DAFTAR ISI

Halaman judul.....	i
Lembar Pengesahan Pembimbing.....	ii
Lembar Pengesahan Penguji.....	iii
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir.....	iv
Halaman Persembahan.....	v
Halaman Motto	vi
Kata Pengantar	vii
Sari.....	viii
Takarir	ix
Daftar Isi	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
1.6. Metodologi Penelitian	3
1.7. Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Marketplace.....	6
2.3. Bargaining	6
2.3. Rekening Bersama (REKBER)	7
2.4. Teknologi Website	7

2.4.1. Responsif Website.....	7
2.4.2. Bahasa Pemrograman.....	8
2.4.3. Tools pendukung.....	9
2.4.4. Diagram.....	10

BAB III METODOLOGI

3.1. Perencanaan.....	12
3.2. Analisis dan Desain.....	12
3.2.1. Analisis Kebutuhan.....	12
3.2.1.1. Use case Diagram Marketplace.....	15
3.2.1.2. Activity Diagram Marketplace.....	16
3.2.1.3. Activity Diagram Penjual.....	18
3.2.1.4. Activity Diagram Pembeli.....	20
3.2.2. Desain.....	21
3.2.2.1. Basisdata.....	21
3.2.2.2. Relasi Database.....	28
3.2.2.3. Rancangan <i>Interface</i>	30

BAB IV IMPLEMENTASI

4.1. Proses Bisnis.....	38
4.2. Implementasi Proses Bisnis Pada Sistem.....	40
4.2.1. Form Login.....	40
4.2.10. Transaksi.....	48
4.2.2. Form Registrasi.....	40
4.2.3. Kelola Akun.....	41
4.2.4. Form Tambah Barang.....	42
4.2.5. Barang.....	42
4.2.6. Home.....	43
4.2.7. Shopping Cart.....	44
4.2.8. Bargaining.....	44
4.2.9. Member Menunggu Konfirmasi Admin.....	47

4.3. Hasil Uji Coba Sistem.....	52
4.3.1. Pengujian Fungsionalitas	52
4.3.2. Pengujian Usability.....	54

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan	63
5.2. Saran.....	63
Daftar Pustaka	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Input.....	13
Tabel 3. 2 Kebutuhan Proses.....	13
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras Untuk User	14
Tabel 3. 4 Kebutuhan perangkat keras untuk developer	15
Tabel 3. 5 Member	21
Tabel 3. 6 Barang	22
Tabel 3. 7 Notifikasi.....	22
Tabel 3. 8 Bargaining	23
Tabel 3. 9 Transaksi	23
Tabel 3. 10 Komentar.....	24
Tabel 3. 11 Admin.....	24
Tabel 3. 12 Bukti Pengiriman	24
Tabel 3. 13 Bukti Transaksi	25
Tabel 3. 14 Cart.....	25
Tabel 3. 15 Konfirm Transaksi	26
Tabel 3. 16 Rincian Transaksi.....	26
Tabel 3. 17 Riwayat Transaksi.....	27
Tabel 3. 18 Tmp_timer_pembayaran	27
Tabel 3. 19 Tmp_timer_pengiriman	27
Tabel 3. 20 Tmp_timer_barang diterima	28
Tabel 4. 1 Pengujian Fungsional Admin.....	52
Tabel 4. 2 Pengujian Fungsional Member	53
Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Terhadap Pembeli.....	54
Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner terhadap penjual	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 SDLC Alan Dennis.....	11
Gambar 3. 2 Use case diagram.....	16
Gambar 3. 3 Activity Diagram.....	17
Gambar 3. 4 Activity Diagram Penjual.....	19
Gambar 3. 5 Activity Diagram Pembeli.....	20
Gambar 3. 6 Relasi Database	29
Gambar 3. 7 Halaman Home.....	30
Gambar 3. 8 Halaman Info Profil.....	31
Gambar 3. 9 Detail Barang.....	31
Gambar 3. 10 Halaman form registrasi.....	32
Gambar 3. 11 Halaman Dashboard	32
Gambar 3. 12 Halaman Form Edit Profil.....	33
Gambar 3. 13 Halaman Bargaining Penjualan.....	33
Gambar 3. 14 Halaman Bargainig Pembelian.....	34
Gambar 3. 15 Halaman Tambah Barang.....	34
Gambar 3. 16 Halaman Kelola Barang	35
Gambar 3. 17 Transaksi Penjualan.....	35
Gambar 3. 18 Transaksi Pembelian	36
Gambar 3. 19 Riwayat Transaksi	37
Gambar 4. 1 Form login	40
Gambar 4. 2 Form registrasi.....	41
Gambar 4. 3 Kelola Akun	41
Gambar 4. 4 Tambah Barang	42
Gambar 4. 5 Kelola Barang.....	43
Gambar 4. 6 Home	43
Gambar 4. 7 Shopping Cart.....	44
Gambar 4. 8 Notifikasi Bargaining Dimulai	44
Gambar 4. 9 Daftar Penjualan.....	45
Gambar 4. 10 Form Negosiasi Penjualan.....	45
Gambar 4. 11 Notifikasi Harga Tawaran Dari Penjual	46

Gambar 4. 12 Daftar Pembelian.....	46
Gambar 4. 13 Form Negosiasi Pembelian.....	47
Gambar 4. 14 Pembeli Menunggu Konfirmasi Admin	47
Gambar 4. 15 Admin memulai Transaksi	48
Gambar 4. 16 Daftar Transaksi Pembelian	49
Gambar 4. 17 Form Upload Bukti Pengiriman	49
Gambar 4. 18 Konfirmasi Pembayaran Oleh Admin	50
Gambar 4. 19 Daftar Transaksi Penjualan	50
Gambar 4. 20 Form Upload Bukti Pengiriman Barang.....	51
Gambar 4. 21 Konfirmasi Bukti Pengiriman Barang Oleh Admin	51
Gambar 4. 22 Konfirmasi Barang Diterima Oleh Pembeli.....	52



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Setiap tahun, kota Yogyakarta selalu meluluskan hingga ribuan mahasiswa dari berbagai wilayah di seluruh Indonesia dan sebagian besar dari lulusan mahasiswa atau bisa disebut sarjana, memilih untuk kembali ke daerah asalnya. Itu artinya para sarjana harus meninggalkan tempat tinggal mereka yang berada di Yogyakarta. Sebagian besar para sarjana semasa studinya memilih kos sebagai tempat tinggal. Sebelum mereka kembali ke daerah asalnya masing-masing, para sarjana merasa bingung dengan apa yang akan dilakukan dengan barang-barang kos yang sudah tidak terpakai. Di satu sisi, kota Yogyakarta setiap tahun kedatangan banyak mahasiswa baru dari berbagai daerah. Mereka sebagian besar juga memilih kos sebagai tempat tinggalnya. Para mahasiswa baru tersebut tentu perlu memenuhi kebutuhan perabotan kos mereka masing-masing.

Studi awal yang dilakukan oleh penulis terhadap 21 responden mengenai barang bekas yang dimiliki oleh mahasiswa lama tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa sebanyak 17 responden lebih memilih untuk menjual barang-barang yang mereka yang sudah tidak terpakai sebelum mereka kembali ke daerah asalnya. Sebanyak 8 responden sisanya ada yang dibawa pulang dan ada yang dibiarkan menjadi barang rongsokan ditempat kos mereka. Namun yang menjadi sebuah fenomena di sini ialah 19 responden mahasiswa baru kurang mengetahui informasi tentang banyaknya barang-barang kos bekas yang dijual oleh sarjana dan masih layak pakai dengan harga yang ekonomis, sehingga para mahasiswa baru memilih untuk membeli barang kos yang baru dengan harga yang cukup tinggi.

Saat ini sudah ada tempat bagi para sarjana untuk menjual barang-barang kos bekas mereka yang disebut dengan *Marketplace*. *Marketplace* secara bahasa berarti “pasar” di Internet. Sebagaimana pasar pada umumnya, pasar yang satu ini juga merupakan tempat jual beli barang sehingga di wilayah ini merupakan satu

wilayah sebagai tempat bertemunya antara penjual dan pembeli. Ada banyak *marketplace* di Indonesia, tiga diantaranya adalah OLX, FJB dan KASKUS. Namun ketiga *marketplace* ini mempunyai beberapa kekurangan sehingga jarang dipergunakan oleh mereka yang ingin membeli dan menjual barang-barang bekas kamar kos. Berdasarkan hasil observasi wawancara dengan beberapa mahasiswa, kekurangan *marketplace* tersebut antara lain :

1. Jenis barang-barang yang diperjualbelikan di *marketplace* OLX, FJB, dan KASKUS jenisnya terlalu banyak, sehingga calon pembeli terkadang merasa enggan dahulu untuk mencari barang yang diinginkan.
2. Barang-barang kos yang diinginkan pembeli tidak selalu ada di *marketplace* tersebut. Kalaupun barang yang dicari ada, jumlahnya sedikit sehingga tidak mempunyai pilihan yang banyak.
3. FJB dan Kaskus merupakan sebuah *marketplace* berbasis komunitas. Kebijakan yang dibuat pada setiap forum terkadang juga berbeda-beda tergantung pengelola group atau forum tersebut.
4. Pada FJB dan Kaskus pencatatan pesanan dilakukan secara manual oleh penjualnya bukan sistem sehingga mudah terjadi kesalahan.
5. FJB dan Kaskus tidak ada kolom pencarian untuk mencari barang-barang bekas yang diinginkan. Postingan tentang penjualan barang akan selalu tenggelam oleh postingan yang baru sehingga menyulitkan pembeli maupun penjual untuk mencari dan memasarkan barang.

Dari permasalahan dan kelemahan-kelemahan terhadap sistem *marketplace* yang sudah ada, maka peneliti mengusulkan *marketplace* yang secara khusus menjual barang-barang bekas isi kamar kos dengan memiliki kelebihan yang dapat menanggulangi beberapa kekurangan *marketplace* sebelumnya. Adapun *marketplace* yang akan dibuat, tidak dimaksudkan untuk menyaingi *marketplace* yang sudah ada sehingga bisa menjadi pelengkap bagi sistem informasi yang sudah ada.

Sistem informasi yang akan dibangun ini menggunakan sistem *bargaining* atau dalam istilah lain adalah tawar-menawar. Dengan adanya sistem *bargaining*

ini diharapkan dapat memberikan kepuasan bagi pembeli untuk ikut serta menentukan harga barang yang akan dibelinya.

1.2. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membangun Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas Kebutuhan Kos Berbasis *Website* untuk mempertemukan mahasiswa lama dan mahasiswa baru yang efektif untuk melakukan transaksi jual-beli barang kos dengan harga yang cocok?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam kasus ini yaitu:

1. Sistem informasi manajemen ini tidak mencakup proses pengiriman barang,
2. Barang-barang yang dijual terbatas perabot bekas kamar kos,
3. Sistem informasi yang dibangun berbasis *responsive website mobile*,
4. Sistem menggunakan *bargaining* untuk menentukan harga barang berdasarkan kesepakatan penjual dan pembeli.
5. Sistem Informasi diperuntukkan bagi wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Barang Bekas Kebutuhan Kos Berbasis *Website* yang dapat mempertemukan antara mahasiswa penjual dan pembeli serta memudahkan bagi calon pembeli untuk mencari dan mendapatkan kebutuhan barang kos yang dibutuhkan dengan harga relatif lebih murah.

1.5. Manfaat Penelitian

Adanya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat yaitu:

1. Menghubungkan antara mahasiswa yang ingin menjual barang kos mereka dan yang membutuhkannya.
2. Sistem informasi ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi para pengembang *website marketplace* yang lain.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam skripsi ini mengikuti referensi dari Alan Dennis (dibahas dalam BAB III), yaitu:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah proses dasar memahami mengapa sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana *developer* akan membangun sistem informasi tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi terhadap *marketplace* yang sudah ada dan diharapkan dapat menciptakan *marketplace* baru yang efektif bagi para mahasiswa khusus untuk keperluan jual-beli barang kos.

2. Analisis dan Desain

Analisis diperlukan untuk menjawab pertanyaan tentang siapa saja yang akan menggunakan sistem informasi, apa yang bisa dilakukan oleh sistem serta kapan dan dimana sistem tersebut digunakan. Sasaran utama dari *marketplace* yang akan dibuat adalah para mahasiswa yang tinggal di kos daerah Yogyakarta dan sekitarnya dan ingin melakukan jual-beli barang bekas.

Tahap desain menentukan bagaimana sistem akan beroperasi pada perangkat keras,

software, dan infrastruktur jaringan yang akan berada di tempat; antarmuka pengguna, bentuk, dan laporan yang akan digunakan; dan spesifik program, *database*, dan file yang akan dibutuhkan.

3. Pembuatan sistem

Tahap akhir dari perancangan sistem informasi adalah tahap implementasi dimana sistem sebenarnya akan dibangun. Hasil dari sebuah perancangan analisis dan desain akan diimplementasikan kedalam sebuah aplikasi berbasis *website*. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman server yaitu PHP dan bahasa pemrograman client yaitu HTML, CSS serta JQuery. *Tool* yang diperlukan antara lain Sublime Text 3 untuk pemrograman, XAMPP untuk membuat server lokal, MySQL untuk *database*, Mozilla Firefox 44.0.2 dan Photoshop CS6 untuk mendesain tampilan.

4. Pengujian sistem

Pengujian sistem merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui seberapa baik kemampuan sistem dalam pengolahan data dan kesesuaiannya terhadap

keinginan yang diharapkan pengguna. Sasaran pengujian pengguna diarahkan kepada mahasiswa lama yang hendak menjual barang-barang kosnya dan mahasiswa baru yang hendak membeli perlengkapan kosnya.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembahasan ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi pembahasan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Dalam bab ini akan dijelaskan uraian teoritis tentang apa itu *marketplace* dan pembahasan meliputi penelitian sejenis.

BAB III Metodologi

Bab ini merupakan penjelasan tentang metode dan tahapan-tahapan yang dilalui dalam membangun sistem informasi ini.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini berisi hasil dari perancangan pada bab sebelumnya dimana dalam bab ini akan dibahas mengenai sistem informasi yang telah berhasil dibuat beserta pengujiannya.

BAB V Kesimpulan

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. *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. Sedangkan bagi supplier/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka (Opiida, 2014).

Marketplace merupakan model *E-Business* yang berhubungan dengan penjual dan pembeli (*seller & buyer*). *MarketPlace* di Indonesia merupakan salah satu media penggerak ekonomi nasional dalam rangka menghadapi era globalisasi. Untuk itu, perlu dikembangkan *MarketPlace* yang teratur, wajar dan efisien.

Pada umumnya *MarketPlace* yang efisien dapat meningkatkan iklim investasi di perusahaan dan memudahkan arus *input* dan *output* barang.

2.2. *Bargaining*

Dikutip dari situs *website* (Silvia, 2014) menurut Suyud Margono, *bargaining* adalah: “Proses konsensus yang digunakan para pihak untuk memperoleh kesepakatan di antara mereka.” Sedangkan negosiasi menurut H. Priyatna Abdurrasyid adalah: “Suatu cara di mana individu berkomunikasi satu sama lain mengatur hubungan mereka dalam bisnis dan kehidupan sehari-harinya” atau “Proses yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan kita ketika ada pihak lain yang menguasai apa yang kita inginkan” .

Dikutip dari situs *website* (Silvia, 2014), Negosiasi dapat didefinisikan sebagai : “pembicaran dengan orang lain dengan maksud untuk mencapai kompromi atau kesepakatan untuk mengatur atau mengemukakan.” Istilah-istilah lain kerap digunakan pada proses ini seperti pertawaran, tawar-menawar, perundingan, perantaraan atau barter

Dalam situs *website*(Silvia, 2014) juga disebutkan istilah negoisasi tercantum di dalam Bab I Ketentuan Umum UU No. 30 tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, Pasal 1 butir 10, disebutkan bahwa ADR adalah lembaga penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui prosedur yang disepakati oleh para pihak, Dalam praktik yakni penyelesaian dengan cara konsultasi, negosiasi, mediasi, konsolidasi, atau penilaian ahli.

2.3. Rekening Bersama (REKBER)

Rekening bersama (Rekber) adalah suatu sistem pembayaran menggunakan transfer antar rekening, untuk menjembatani pembeli dan penjual apabila dalam mereka melakukan transaksi jual beli. Disini dibutuhkan peran dari pihak ketiga untuk mengatasi permasalahan seperti apabila pembeli tidak menyepakati transfer uang langsung ke rekening penjual. Pihak ketiga ini yang sering kita sebut dengan Jasa Rekber. Pada umumnya mereka akan meminta komisi dari masing - masing transaksi penjualan atau bahkan jika beruntung bisa mendapatkan jasa tersebut dengan gratis(Nugroho, 2015).

2.4. Teknologi Website

Teknologi *Website* adalah teknologi berbasis web yang dikembangkan dengan pemanfaatan bahasa pemrograman *web* untuk suatu ruang informasi yang diakses menggunakan *browser*. Teknologi *website* adalah cara penyampaian informasi yang paling efektif dan paling banyak digunakan oleh para netterdan bahkan dari semua golongan masyarakat (Ulfa, 2016).

2.4.1. Website Responsif

Responsive Web Design adalah sebuah pendekatan yang menunjukkan bahwa desain dan pengembangan harus menanggapi perilaku dan lingkungan pengguna berdasarkan pada ukuran, *platform* dan orientasi layar. Praktik ini meliputi penggunaan perpaduan *grid* fleksibel dan *layout*, gambar dan CSS *media query*. Sebagaimana pengguna saat ini yang beralih dari laptop ke tablet, *website* secara otomatis harus menyesuaikan resolusi, ukuran gambar dan kemampuan *scriptingnya*. Dengan kata lain, *website* harus memiliki teknologi untuk secara otomatis merespon preferensi pengguna yang didasarkan pada resolusi layar

gadget yang digunakan (komputer pc, laptop, netbook, tablet, smart phone dan mobile phone) (Lie Nuk, 2013).

2.4.2. Bahasa Pemrograman.

Bahasa pemrograman merupakan suatu teknik instruksi standar untuk memerintah komputer (Sidik, 2005). Berikut adalah penjelasan tentang bahasa pemrograman yang biasa digunakan untuk membuat suatu website:

Tabel 2. 1 Bahasa Pemrograman

Bahasa Pemrograman	Keterangan
HTML	<p><i>HyperText Markup Language</i> (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web dan menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah <i>browser Internet</i>.</p> <p>HTML saat ini merupakan standar <i>Internet</i> yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh <i>World Wide Web Consortium</i> (W3C). HTML berupa kode-kode tag yang menginstruksikan <i>browser</i> untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan. Sebuah file yang merupakan file HTML dapat dibuka dengan menggunakan <i>browser</i> web seperti Mozilla Firefox, Microsoft Internet Explorer dll.</p>
PHP	<p><i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP) adalah bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini.</p> <p>PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu PHP masih bernama FI (Form Interpreted), yang wujudnya berupa sekumpulan script yang digunakan untuk mengolah data form dari web.</p> <p>PHP banyak dipakai untuk membuat situs web yang dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. PHP biasanya berjalan</p>

Bahasa Pemrograman	Keterangan
	pada sistem operasi linux (PHP juga bisa dijalankan dengan hosting windows).
<i>Javascript</i>	<i>Javascript</i> adalah bahasa scripting yang handal yang berjalan pada sisi client. JavaScript merupakan sebuah bahasa scripting yang dikembangkan oleh Netscape. Untuk menjalankan script yang ditulis dengan JavaScript kita membutuhkan JavaScript-enabled browser yaitu browser yang mampu menjalankan JavaScript.
CSS	<i>Cascading Style Sheets</i> (CSS) adalah suatu bahasa stylesheet yang digunakan untuk mengatur tampilan suatu dokumen yang ditulis dalam bahasa markup. Penggunaan yang paling umum dari CSS adalah untuk memformat halaman web yang ditulis dengan HTML dan XHTML. Walaupun demikian, bahasanya sendiri dapat dipergunakan untuk semua jenis dokumen XML termasuk SVG dan XUL. Spesifikasi CSS diatur oleh World Wide Web Consortium (W3C).

2.4.3. Tools pendukung

Beberapa tools yang diperlukan untuk membangun sebuah website yaitu Sublime Text 3, XAMPP dan Web Browser.

- Sublime Text 3

SublimeText Editor adalah editor text untuk berbagai macam bahasa pemrograman antara lain PHP, CSS, HTML, Javascript dan lain-lain.

- XAMPP

Xampp adalah sebuah web server yang didukung bahasa pemrograman PHP. Xampp dapat dijalankan di sistem operasi windows maupun linux. Xampp memiliki beberapa komponen utama yang tertanam didalamnya. Antara lain Apache, MySQL, Filezilla, Mercury dan Tomcat.

- Web Browser

Web Browser adalah sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menjelajah dunia maya, baik itu berupa teks, gambar, suara maupun video.

2.4.4. Diagram

Diagram adalah alat yang digunakan dalam waktu singkat yang dapat menunjukkan pasangan - pasangan yang berurutan dan hubungan antara pasangan – pasangan (Yulianto, 2012).

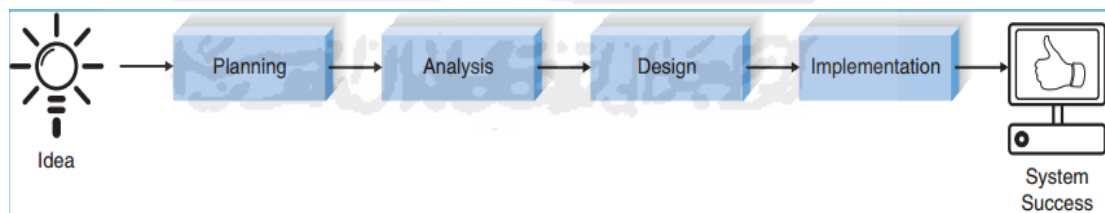


BAB III

METODOLOGI

Bab ini akan menjelaskan proses atau tahap-tahap dalam merancang sistem informasi yang akan dibangun. Dalam merancang *marketplace* ini menggunakan pendekatan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Entity Relation Diagram(ERD)*.

- a. *Use case diagram* digunakan untuk komunikasi antara analis sistem dengan desainer sistem untuk mengetahui sekumpulan kasus dan aktor serta hubungannya dengan sistem.
- b. *Activity Diagram* merupakan penggambaran secara lebih detail dari skenario use case, pihak yang terlibat dalam pembuatan *Activity diagram* adalah analis dengan *user*. dalam *activity diagram* digambarkan jenis *input* yang dimasukkan oleh pengguna sistem, percabangan dan lainnya.
- c. *Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. Objek utama dari pembuatan diagram ERD menunjukkan objek objek (himpunan entitas) apa saja yang ingin dilibatkan dalam sebuah basis data dan bagaimana hubungan yang terjadi antara objek-objek tersebut.



Gambar 3. 1 SDLC Alan Dennis

Gambar 3.1 merupakan gambar dari konsep SDLC(*System Development Life Cycle*) yang dibuat oleh Alan Dennis yang merupakan seorang yang ahli dibidang sistem informasi. Konsep SDLC inilah yang akan diimplementasikan terhadap pembangunan Sistem Informasi Jual-Beli Barang Bekas Kos.

3.1 Perencanaan

Tahap perencanaan adalah proses dasar memahami mengapa sistem informasi harus dibangun dan menentukan bagaimana developer akan membangun sistem informasi tersebut. Dalam hal ini, penulis melakukan observasi terhadap marketplace yang sudah ada dan diharapkan dapat menciptakan marketplace baru yang efektif bagi para mahasiswa khusus untuk keperluan jual-beli barang kos.

Secara garis besar, sistem yang akan dibuat yaitu dengan menggunakan sistem tawar-menawar antara penjual dan pembeli. Berbeda dengan sistem informasi lain saat ini yang pada umumnya yang menggunakan sistem tawar-menawar, sistem informasi yang akan dibuat dapat melakukan tawar-menawar terhadap lebih dari satu barang yang akan dibelinya sehingga barang-barang yang dijual oleh penjual, relatif lebih cepat terjual.

Pada tahap transaksi, pembeli diharuskan untuk mengupload bukti pembayaran kepada sistem dan penjual diharuskan untuk mengupload bukti pengiriman kepada sistem. Peran admin pada tahap transaksi sangatlah penting yaitu memantau proses transaksi serta mengkonfirmasi bukti pembayaran dan bukti pengiriman barang.

3.2 Analisis dan Desain

Analisis diperlukan untuk menjawab pertanyaan tentang siapa saja yang akan menggunakan sistem informasi, apa yang bisa dilakukan oleh sistem serta kapan dan dimana sistem tersebut digunakan. Sasaran utama dari *marketplace* yang akan dibuat adalah para mahasiswa yang tinggal di kos daerah Yogyakarta dan sekitarnya dan ingin melakukan jual-beli barang bekas.

Tahap desain menentukan bagaimana sistem akan beroperasi pada perangkat keras, *software*, dan infrastruktur jaringan yang akan berada di tempat; antarmuka pengguna, bentuk, dan laporan yang akan digunakan; dan spesifik program, *database*, dan file yang akan dibutuhkan.

3.2.1 Analisis Kebutuhan.

Sasaran utama dari *marketplace* yang akan dibuat adalah para mahasiswa yang tinggal di kos daerah Yogyakarta dan sekitarnya yang ingin melakukan jual-

beli barang bekas. Berdasarkan hasil analisis, kebutuhan yang diperlukan oleh *marketplace* antara lain, sebagai berikut :

a. Input

Kebutuhan *input* yang diperlukan adalah berupa data-data dari pengguna yang nantinya akan diolah oleh perangkat lunak menjadi sebuah informasi. Kebutuhan *input* yang diperlukan, antara lain:

Tabel 3. 1 Kebutuhan *Input*

No	Nama input	Penjelasan
1	Data <i>user</i>	Data <i>user</i> diperlukan untuk melakukan <i>registrasi</i> serta apabila <i>user</i> ingin melihat info profil dari <i>user</i> lain. Atribut dari <i>user</i> lain meliputi nama <i>user</i> , alamat asal, alamat jogja, nomor rekening, <i>password</i> , jenis kelamin, dan lain-lain.
2	Data barang	Data barang diperlukan supaya user pembeli dapat melihat detail dari barang yang dijual. Atribut dari data barang meliputi nama barang, harga barang, kategori, deskripsi dan foto barang.
3	Harga bargaining	Harga bargaining diperlukan supaya member penjual atau member pembeli dapat saling melakukan tawar-menawar terhadap barang yang akan diperjual-belikan.
4	Data transaksi	Data transaksi diperlukan untuk mencatat transaksi yang sedang atau telah dilakukan oleh user penjual maupun user pembeli. Input data transaksi meliputi bukti pembayaran dan bukti pengiriman.

b. Proses

Kebutuhan proses adalah perintah yang dimasukan oleh pengguna perangkat lunak untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan, antara lain :

Tabel 3. 2 Kebutuhan Proses

No	Nama Proses	Penjelasan
1	Proses Pencarian Barang	proses pencarian barang akan dilakukan apabila <i>user</i> telah memasukan kata kunci pada kotak <i>input</i> . Pencarian barang akan dilakukan berdasarkan nama barang.
2	Proses Kelola Barang	edit barang dilakukan oleh user member setelah melakukan login. Menu ini disediakan apabila user ingin merubah

No	Nama Proses	Penjelasan
		informasi barang yang sedang dijual. Proses ini melibatkan proses tambah, hapus dan proses perbarui.
3	Proses Login	proses login hanya bisa dilakukan oleh user yang telah melakukan registrasi. Dengan memasukkan nama dan password maka user sudah bisa mengakses halaman dashboard.
4	Proses Registrasi	Proses registrasi dilakukan oleh user apabila user ingin mendaftar sebagai member supaya bisa melakukan login.
5	Proses Edit Profil	Proses ini merupakan proses perbaruan data member yang telah dilakukan user.
6	Proses Bargaining.	Proses ini adalah proses dimana sistem melakukan write pada database setiap user melakukan negosiasi kepada barang.
7	Proses Transaksi	Proses ini dilakukan apabila user telah menyetujui harga tawaran. Proses ini mencatat riwayat transaksi. Didalam transaksi terdapat proses upload bukti pembayaran dan upload bukti pengiriman

c. Output

Kebutuhan *output* adalah informasi yang telah diolah dari data yang berasal dari kebutuhan *input*. Kebutuhan *output*, antara lain: daftar barang, profil *user*, harga akhir, riwayat transaksi dan kategori barang.

d. Perangkat Keras

Pada analisis kebutuhan perangkat keras dibagi menjadi dua yaitu analisis kebutuhan perangkat keras untuk *user* dan analisis kebutuhan perangkat keras untuk *developer*. Berikut merupakan analisis kebutuhan perangkat keras untuk *user*:

Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Keras Untuk *User*

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	Laptop	berbagai merk yang dapat terhubung dengan internet.
2	Smartphone atau ponsel	berbagai merk yang dapat terhubung dengan internet.
3	Tablet PC	berbagai merk yang dapat terhubung dengan internet.

Sedangkan analisis kebutuhan perangkat keras untuk *developer* ditunjukkan pada tabel :

Tabel 3. 4 Kebutuhan perangkat keras untuk *developer*

No	Nama Perangkat	Spesifikasi
1	Laptop	ASUS A455L
2	<i>Processor</i>	Intel® Core™ i5-5200U CPU @2.20GHz(4 CPUs), ~2.2GHz
3	RAM	4096MB
4	<i>Internal Storage</i>	HDD 500 Giga Byte

e. Bahasa Pemrograman dan *Tools* Pendukung

Pada penelitian ini perangkat lunak dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *Hyper Text Markup Language* (HTML), *Hypertext Preprocessor* (PHP), *Cascading Style Sheet* (CSS) dan *Java Script*.

Tools yang digunakan untuk membangun *marketplace* adalah sebagai berikut :

1. *Apache* , sebagai *web server*.
2. *SublimeText3*, sebagai *text editor*.
3. *Web Browser*, sebagai media untuk membuka dan *compile Marketplace*.
4. *PhpMyAdmin*, sebagai *tool* untuk manajemen basis data MySQL.

Sedangkan *tools* yang digunakan untuk membuat model perancangan sistem adalah sebagai berikut :

1. *www.draw.io*, sebuah aplikasi *website* yang disediakan untuk memudahkan dalam membuat berbagai macam diagram.
2. *CorelDraw X6* dan *Balsamiq Mockups 3*, sebagai *tool* untuk membantu merancang *interface*.

3.2.1.1. *Use case Diagram Marketplace*

Use case diagram berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara sistem dengan aktor sehingga akan terlihat gambaran awal dari apa saja yang bisa dilakukan oleh sebuah sistem serta interaksinya dengan luar sistem. *Gambar 3.2* merupakan gambaran dari *use case diagram marketplace*:

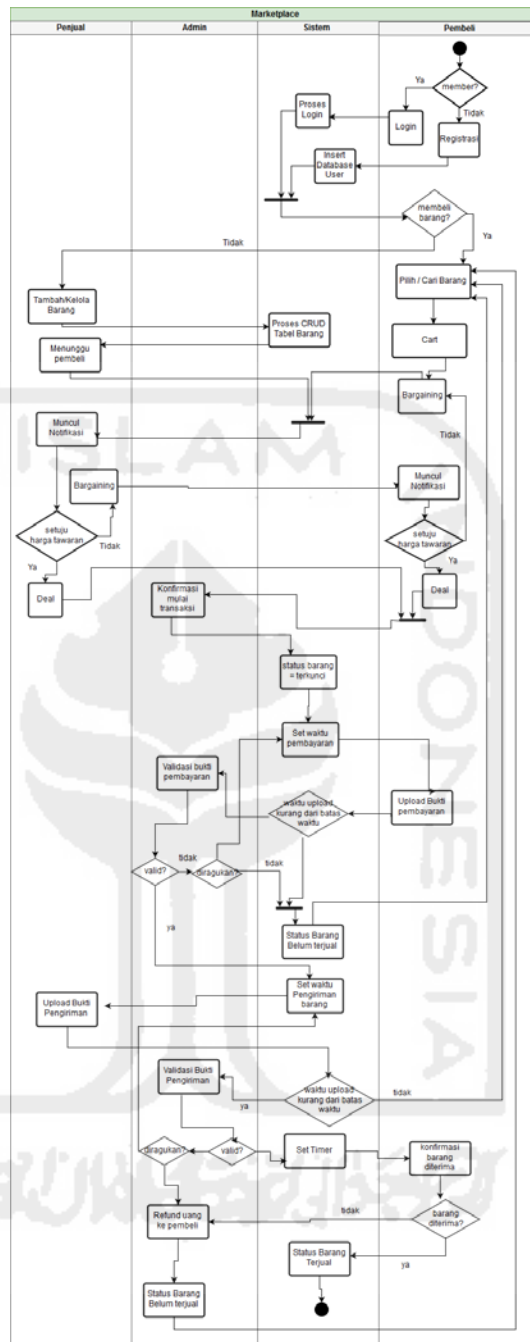


Gambar 3. 2 Use case diagram

Pada *use case* diagram sistem ini terdapat 13 buah *use case* yaitu Kelola Member, konfirmasi mulai transaksi, konfirmasi bukti pembayaran, konfirmasi bukti pengiriman, registrasi, cari barang, edit profil, kelola barang, upload bukti pengiriman, bargaining, cart, upload bukti pembayaran dan konfirmasi barang diterima. Dari 13 buah *use case* tersebut empat buah diantaranya hanya bisa diakses oleh user admin dan sisanya hanya bisa diakses oleh *member* penjual dan *member* pembeli

3.2.1.2. Activity Diagram Marketplace

Activity diagram merupakan diagram yang menggambarkan alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang secara keseluruhan, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana alur tersebut berakhir. Berikut Gambar 3.3 merupakan visualisasi dari *Activity diagram marketplace* secara umum:



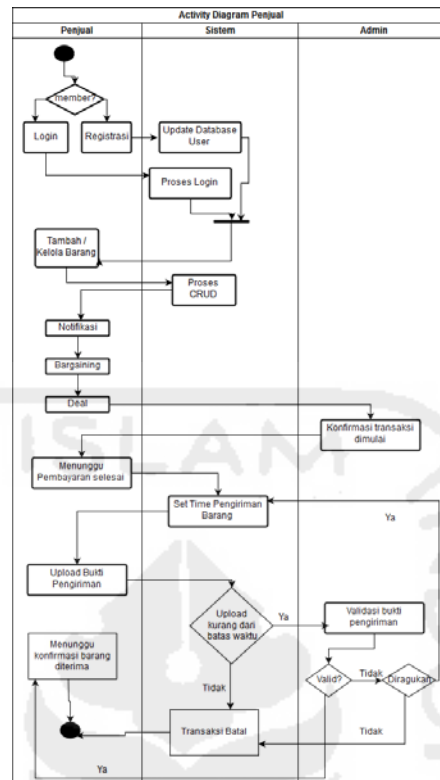
Gambar 3. 3 Activity Diagram

Dimulai dari *login* atau registrasi kemudian sistem akan melakukan proses login apabila sudah terdaftar maka sistem akan menampilkan interface *dashboard*. *User* pembeli dapat memilih atau melakukan *searching* untuk menemukan barang yang diinginkan. Untuk *user* penjual dapat melakukan tambah atau kelola barang. Setelah user penjual memilih barang yang dipilihnya maka barang akan

ditampung dalam *cart* untuk kemudian dilanjutkan pada tahap *bargaining*. Pada tahap *bargaining* ini terjadi aktifitas tawar menawar antara penjual dan pembeli dengan menginputkan harga tawaran ke sistem. Setelah salah satunya baik penjual maupun pembeli menyatakan setuju dengan harga tawarannya maka penjual dan pembeli dapat melanjutkan ketahap transaksi dengan konfirmasi dari admin terlebih dahulu supaya transaksi dapat dimulai. Ketika transaksi dimulai maka secara otomatis sistem akan memberikan waktu bagi pembeli untuk melakukan pembayaran dan mengupload bukti pembayarannya ke sistem untuk divalidasi oleh admin. Apabila admin meragukan bukti pembayaran maka sistem akan memberikan kesempatan lagi bagi *member* pembeli untuk kembali meng-upload bukti pembayaran. Apabila bukti pembayaran sudah divalidasi maka secara otomatis sistem akan memberikan waktu kepada penjual untuk segera mengirim barang dan mengupload bukti pengiriman untuk divalidasi oleh admin. Apabila admin meragukan bukti pengiriman, maka sistem akan memberikan waktu lagi bagi penjual untuk mengirim lagi bukti pengiriman. Setelah bukti pengiriman divalidasi maka secara otomatis sistem akan memberikan waktu kepada pembeli untuk mengkonfirmasi bahwa barang sudah diterima. Barang akan dianggap diterima apabila penjual telah melewati batas waktu konfirmasi barang diterima.

3.2.1.3. Activity Diagram Penjual

Activity Diagram penjual ini menggambarkan tentang proses bisnis dari sudut penjual dengan sistem. Berikut Gambar 3.4 merupakan visualisasi dari *activity diagram* penjual:



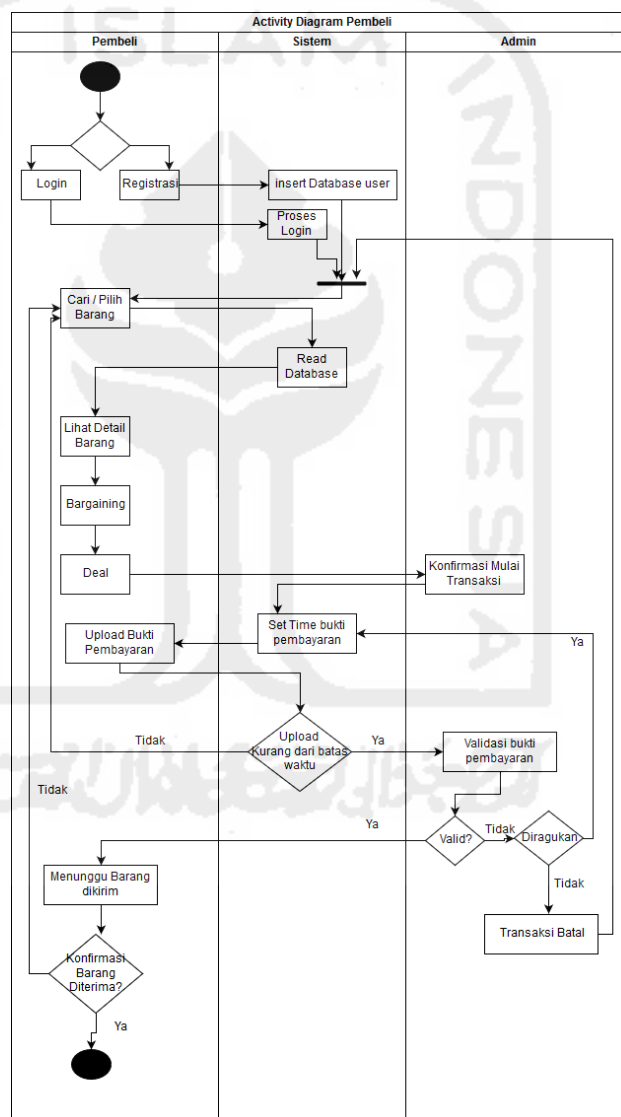
Gambar 3. 4 Activity Diagram Penjual

Dimulai dari *login* atau registrasi kemudian sistem akan melakukan proses *login* apabila sudah terdaftar maka sistem akan menampilkan interface *dashboard*. Pada saat awal setelah melakukan registrasi maka daftar barang masih kosong sehingga *user* penjual perlu melakukan tambah barang apabila ingin menjual suatu barang. Apabila daftar barang sudah ada, maka *user* penjual dapat merubah dan menghapus barang atau bisa disebut kelola barang. Aktivitas tambah barang dan kelola barang melibatkan proses CRUD (*Create, Read, Update, Delete*) pada sistem. Kemudian *user* penjual menunggu notifikasi untuk melakukan *bargaining*. Selesai melakukan *bargaining*, penjual dapat melanjutkan ke tahap transaksi apabila salah satu pihak baik penjual maupun pembeli menyetujui harga yang sudah ditentukan. Setelah itu penjual diminta menunggu pembeli untuk menyelesaikan pembayaran yang kemudian bukti pembayaran dikirim untuk divalidasi oleh admin. Ketika admin menyetujui bukti pembayaran maka secara otomatis sistem akan memberikan waktu bagi penjual untuk segera mengirim bukti pengiriman kepada admin apabila penjual telah mengirim barang. Pada

akhir proses penjual diminta menunggu pembeli untuk mengkonfirmasi bahwa barang sudah diterima. Kemudian admin akan mengirim sejumlah uang yang sudah dibayarkan pembeli kepada penjual.

3.2.1.4. Activity Diagram Pembeli

Activity Diagram pembeli ini menggambarkan tentang proses bisnis dari sudut pembeli dengan sistem. Activity diagram pembeli dapat dilihat pada Gambar 3.5:



Gambar 3. 5 Activity Diagram Pembeli

Dimulai dari *login* atau registrasi kemudian sistem akan melakukan proses *login* apabila sudah terdaftar maka sistem akan menampilkan *interface dashboard*.

User pembeli dapat memilih atau melakukan *searching* untuk menemukan barang yang diinginkan. Pada saat *user* pembeli melakukan aktifitas *searching* barang, sistem juga melakukan aktifitas *read database* untuk kemudian hasilnya disajikan kepada *user* pembeli. Setelah menemukan barang yang diinginkan, *user* pembeli perlu melihat detail barang dan melakukan aktifitas *bargaining*. Setelah menyetujui harga akhir, maka *user* pembeli menunggu konfirmasi dari admin untuk memulai transaksi. Ketika admin mengkonfirmasi untuk memulai transaksi maka secara otomatis sistem akan memberikan waktu bagi pembeli untuk melakukan pembayaran dan mengirim bukti pembayaran kepada admin untuk divalidasi. Setelah divalidasi maka pembeli diminta menunggu penjual untuk mengirim barang. Pembeli perlu mengkonfirmasi apabila barang sudah diterima supaya admin dapat mengirim pembayaran kepada penjual.

3.2.2 Desain

Tahap desain menentukan bagaimana sistem akan beroperasi pada perangkat keras, *software*, dan infrastruktur jaringan yang akan berada di tempat; antarmuka pengguna, bentuk, dan laporan yang akan digunakan; dan spesifik program, *database*, dan file yang akan dibutuhkan.

3.2.2.1 Basisdata

Dalam pembuatan sistem ini dibutuhkan rancangan basisdata yang memadai sesuai dengan kebutuhan sistem itu sendiri. Rancangan tabel merupakan garis besar dari seluruh proses komputerisasi pengolahan data yang akan dilakukan, tanpa tabel sistem pengolahan data komputerisasi tidak akan bisa berjalan. Perancangan ini mencakup penentuan *primary key*, *foreign key*, dan kriteria lainnya untuk menghubungkan tabel satu dengan tabel lainnya.

a) Tabel Member

Tabel pembeli digunakan untuk menyimpan data pembeli, berikut struktur dapat dilihat pada Tabel 3.1:

Tabel 3. 5 Member

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id	<i>Integer(10)</i>	PK	
2	Foto	<i>text</i>		
3	Nama_lengkap	<i>Varchar(100)</i>		
4	Nama	<i>Varchar(100)</i>		

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
5	Password	<i>Varchar(100)</i>		
6	Ttl	<i>Varchar(100)</i>		
7	Telp	<i>Varchar(15)</i>		
8	Kelamin	<i>Enum("Laki-laki,"Perempuan")</i>		
9	Alamat_asal	<i>Varchar(100)</i>		
10	Alamat_jogja	<i>Varchar(100)</i>		
11	Rekening	<i>Varchar(20)</i>		
12	Bio	<i>Text</i>		

b) Tabel Barang

Tabel barang berfungsi untuk menyimpan data barang lengkap bersama foto barang dan pemilik barang. Berikut merupakan struktur tabel barang dapat dilihat pada Tabel 3.2:

Tabel 3. 6 Barang

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id	<i>Integer(10)</i>	PK	
2	Tanggal	<i>datetime</i>		
3	Foto	<i>text</i>		
4	Foto2	<i>text</i>		
5	Foto3	<i>text</i>		
6	Foto4	<i>text</i>		
7	Nama	<i>Varchar(100)</i>		
8	Harga	<i>Integer(50)</i>		
9	Kategori	<i>Varchar(20)</i>		
10	Id_pemilik	<i>Integer(11)</i>	FK	Foreign Key(Tabel member)
11	Status	<i>enum('belum terjual', 'terkunci', 'terjual')</i>		
12	Deskripsi	<i>text</i>		

c) Tabel Notifikasi:

Tabel notifikasi berfungsi apabila *user* pembeli atau *user* penjual menerima umpan berupa komentar, harga tawaran, konfirmasi transaksi dan *upload* bukti transaksi. Berikut merupakan struktur tabel notifikasi dapat dilihat pada Tabel 3.3:

Tabel 3. 7 Notifikasi

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	id	<i>Integer(10)</i>	PK	

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
2	Tanggal	<i>Date</i>		
3	Dari	<i>Varchar(50)</i>		
4	Kepada	<i>Varchar(50)</i>		
5	Aksi	<i>Text</i>		
6	Terbaca	<i>Enum("belum", "sudah")</i>		

d) Tabel Bargaining

Tabel bargain seller berfungsi untuk menyimpan aktifitas bargain dari sudut penjual. Berikut merupakan struktur tabel bargaining dapat dilihat pada Tabel 3.4:

Tabel 3. 8 Bargaining

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_bargaining	<i>Integer(10)</i>	PK	
2	Tanggal	<i>Datetime</i>		
3	Kelompok_Barang	<i>text</i>		
4	Id_penjual	<i>Integer(100)</i>	FK	<i>FK(tabel member)</i>
5	Id_pembeli	<i>Integer(100)</i>	FK	<i>FK(tabel member)</i>
6	total	<i>integer(100)</i>		
7	Harta_penjual	<i>Integer(100)</i>		
8	Harta_pembeli	<i>Integer(100)</i>		
9	Keterangan_harta_penjual	<i>text</i>		
10	Keterangan_harta_pembeli			

e) Tabel Transaksi

Tabel bukti transfer berfungsi untuk menyimpan bukti transfer dari pembeli kepada penjual. Berikut merupakan struktur tabel transaksi dapat dilihat pada Tabel 3.5:

Tabel 3. 9 Transaksi

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_transaksi	<i>Integer(100)</i>	PK	
2	Tanggal	<i>Datetime</i>		
3	Grup_item	<i>Text</i>		
4	Id_penjual	<i>Integer(10)</i>	FK	<i>FK(tabel member)</i>
5	Id_pembeli	<i>Integer(100)</i>	FK	<i>FK(tabel member)</i>
6	Total	<i>Integer(100)</i>		
7	Harga_akhir	<i>Int(100)</i>		

f) Tabel Komentar

Tabel komentar berfungsi untuk menyimpan komentar pembeli dan penjual terhadap barang. Berikut merupakan struktur tabel komentar dapat dilihat pada Tabel 3.6:

Tabel 3. 10 Komentar

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_komentar	<i>Integer(10)</i>	PK	
2	Tanggal	<i>Date</i>		
3	Id_barang	<i>Integer(10)</i>	FK	<i>FK(tabel barang)</i>
4	Id_member	<i>integer(10)</i>	FK	<i>FK(tabel member)</i>
5	Komentar	<i>Text</i>		

g) Tabel Admin

Tabel admin berfungsi untuk menyimpan data informasi admin. Berikut merupakan struktur tabel Admin dapat dilihat pada tabel 3.7:

Tabel 3. 11 Admin

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_admin	<i>Integer(11)</i>	PK	
2	Foto	<i>Text</i>		
3	nama	<i>Varchar(100)</i>		
4	Username	<i>Varchar(100)</i>		
5	Password	<i>Varchar(100)</i>		
6	Alamat	<i>Text</i>		
7	Rekening	<i>Integer(100)</i>		
8	telp	<i>Varchar(14)</i>		

h) Tabel Bukti pengiriman

Tabel bukti_pengiriman berfungsi untuk menyimpan foto atau bukti pengiriman barang dari penjual kepada pembeli. Berikut merupakan struktur tabel:

Tabel 3. 12 Bukti Pengiriman

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_pengiriman	<i>integer(11)</i>	PK	
2	tanggal	<i>Datetime</i>		
3	foto	<i>Text</i>		
4	keterangan	<i>Text</i>		

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
5	validasi	<i>enum('belum', 'valid', 'tidak valid')</i>		
6	Id_transaksi	<i>integer(10)</i>	FK	FK(Tabel Transaksi)

i) Tabel Bukti transaksi

Tabel bukti transaksi berfungsi untuk menyimpan foto atau bukti pembayaran terhadap barang yang telah dibelinya. Berikut merupakan struktur tabel transaksi dapat dilihat pada Tabel 3.9:

Tabel 3. 13 Bukti Transaksi

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	id	<i>integer(11)</i>	PK	
2	tanggal	<i>Datetime</i>		
3	foto	<i>Text</i>		
4	keterangan	<i>Text</i>		
5	validasi	<i>enum('belum', 'valid', 'tidak valid')</i>		
6	id_bargaining	<i>integer(10)</i>	FK	FK(Tabel Bargaining)

j) Tabel Cart

Tabel *cart* berfungsi untuk menampung barang-barang yang telah dipilih oleh pembeli. Tabel ini hanya bersifat menyimpan sementara dan belum termasuk tabel untuk transaksi. Berikut merupakan struktur tabel cart dapat dilihat pada Tabel 3.10:

Tabel 3. 14 Cart

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id	<i>Integer(11)</i>	PK	
2	tanggal	<i>Datetime</i>		
3	Id_barang	<i>int(11)</i>	FK	FK(Tabel Barang)
4	Harga	<i>int(100)</i>		
5	Id_penjual	<i>int(11)</i>	FK	FK(Tabel Member)
6	Id_pembeli	<i>int(11)</i>	FK	FK(Tabel Member)

k) Tabel Konfirm transaksi

Pada tabel ini berfungsi untuk menyimpan transaksi yang harga barang sudah disepakati oleh penjual dan pembeli. Tabel ini juga berfungsi untuk memudahkan admin dalam memantau aktivitas jual-beli antara penjual dengan pembeli. Berikut merupakan struktur tabel transaksi dapat dilihat pada Tabel 3.11:

Tabel 3. 15 Konfirm Transaksi

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_konfirm_trans	<i>Integer(11)</i>	PK	
2	tanggal	<i>Datetime</i>		
3	Id_bargaining	<i>Integer</i>	FK	FK(Tabel Bargaining)
4	barang	<i>varchar</i>		
5	Id_penjual	<i>Integer(50)</i>	FK	FK(Tabel Member)
6	Id_pembeli	<i>Integer(50)</i>	FK	FK(Tabel Member)
7	status	<i>Varchar(100)</i>		
8	harga	<i>Int(100)</i>		

d) Tabel Rincian transaksi

Pada tabel ini berfungsi untuk menyimpan dari rincian informasi barang terhadap tabel *bargaining*, transaksi, bukti_pembayaran, bukti_pengiriman dan konfirm_transaksi. Berikut merupakan struktur tabel rincian transaksi dapat dilihat pada Tabel 3.12:

Tabel 3. 16 Rincian Transaksi

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_rincian	<i>Integer(11)</i>	PK	
2	Id_barang	<i>Integer(100)</i>	FK	Foreign Key(Tabel Barang)
3	Foto_barang	<i>text</i>		
4	Nama_barang	<i>Varchar(100)</i>		
5	Harga	<i>Integer(100)</i>		
6	Id_penjual	<i>Integer(100)</i>	FK	FK(Tabel Member)
7	Id_pembeli	<i>Integer(100)</i>	FK	FK(Tabel Member)
8	Id_bargaining	<i>Integer(100)</i>	FK	Foreign Key(Tabel Bargaining)

m) Tabel Riwayat transaksi

Tabel ini berfungsi untuk menyimpan transaksi antara penjual dengan pembeli yang sudah selesai. Berikut merupakan struktur tabel Riwayat transaksi dapat dilihat pada Tabel 3.13:

Tabel 3. 17 Riwayat Transaksi

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_riwayat_transaksi	Integer(11)		
2	Tanggal	datetime		
3	Bukti_transaksi	Text		
4	Bukti_pengiriman	Text		
5	Grup_item	Text		
6	penjual	Varchar(100)	FK	FK(Tabel Member)
7	pembeli	Varchar(100)	FK	FK(Tabel Member)
8	Harga_akhir	Int(100)		

n) Tabel tmp_timer_pembayaran

Tabel ini hanya bersifat penyimpanan sementara yang berfungsi untuk menyimpan sisa waktu yang dimiliki pembeli untuk mengupload bukti_pembayaran. Berikut merupakan struktur tabel tmp_timer_pembayaran dapat dilihat pada Tabel 3.14:

Tabel 3. 18 Tmp_timer_pembayaran

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_timer	Integer(100)		
2	Time_start	datetime		
3	Time_end	datetime		
4	Sisa_waktu	Integer(100)		
5	Id_barang	Integer(50)		
6	Id_rincian_transaksi	Integer(50)		
7	Id_bargaining	Integer(50)		

o) Tabel tmp_timer_pengiriman

Pada tabel ini hanya bersifat penyimpanan sementara dan berfungsi untuk menyimpan sisa waktu yang dimiliki penjual untuk melakukan *upload* bukti pengiriman. Berikut merupakan struktur tabel tmp_timer_pembayaran dapat dilihat pada Tabel 3.15:

Tabel 3. 19 Tmp_timer_pengiriman

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_timer	Integer(100)		

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
2	Time_start	datetime		
3	Time_end	datetime		
4	Sisa_waktu	Integer(100)		
5	Id_barang	Integer(50)		
6	Id_rincian_transaksi	Integer(50)		
7	Id_bargaining	Integer(50)		

p) Tabel tmp_timer_barang_diterima

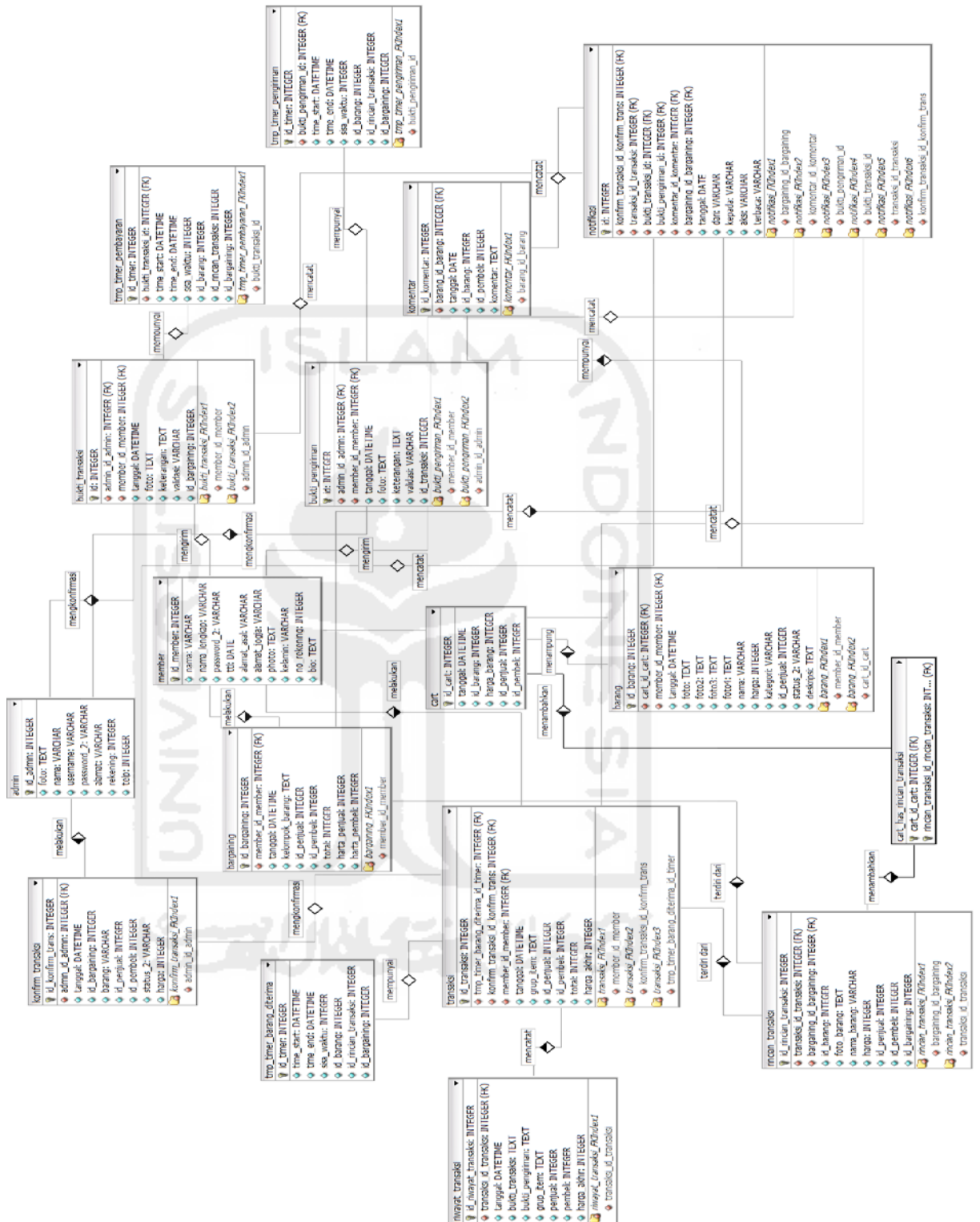
Pada tabel ini hanya bersifat penyimpanan sementara dan berfungsi untuk memberi waktu kepada pembeli untuk mengkonfirmasi barang yang sudah diterimanya. Berikut merupakan struktur tabel tmp_timer_barang_diterima dapat dilihat pada Tabel 3.16:

Tabel 3. 20 Tmp_timer_barang diterima

Nomor	Atribut	Tipe	PK/FK	Keterangan
1	Id_timer	Integer(100)		
2	Time_start	datetime		
3	Time_end	datetime		
4	Sisa_waktu	Integer(100)		
5	Id_barang	Integer(50)		
6	Id_rincian_transaksi	Integer(50)		
7	Id_bargaining	Integer(50)		

3.2.2.2 Relasi Database

Berdasarkan tabel yang ada maka relasi tabel yang terjadi dalam basisdata yang digunakan dapat dilihat pada Gambar 3.6:



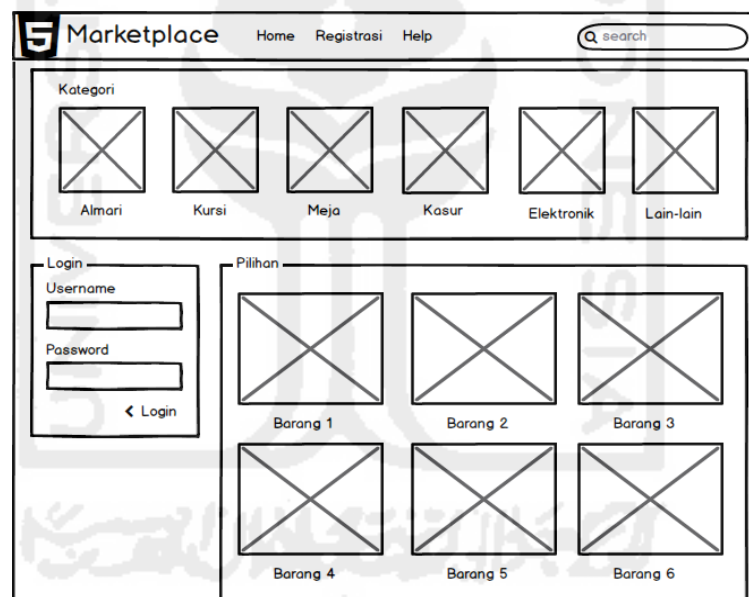
Gambar 3. 6 Relasi Database

3.2.2.3 Rancangan *Interface*

Rancangan *Interface* berguna untuk menghubungkan antara sistem dengan *user* penjual dan sistem dengan *user* pembeli sehingga dapat menciptakan interaksi antara *user* penjual dan *user* pembeli. Antar muka pada *marketplace* dibuat dengan tujuan untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan perangkat lunak, sehingga pengguna dapat memaksimalkan semua fitur yang ada, seperti pencarian barang, *bargaining*, pembayaran yang aman dan lain sebagainya. Dengan menggunakan *responsive website*, antar muka dapat menyesuaikan ukuran dari *device* yang digunakan untuk mengakses sistem informasi ini.

a) Halaman *Home*

Gambar 3.7 merupakan desain dari halaman awal pada *Marketplace*.



Gambar 3. 7 Halaman Home

b) Halaman *Info Profil*

Pada Gambar 3.8 ini sistem menampilkan informasi *user* beserta barang yang dijualnya apabila memiliki barang untuk dijual.

Marketplace Home Registrasi Help

Info Profil

Nama
Tempat Dan Tanggal Lahir
Alamat Asal
Alamat Jogja
Bio

Barang 1 Barang 2 Barang 3 Barang 4

Barang 5 Barang 6 Barang 6 Barang 6

Gambar 3. 8 Halaman Info Profil

c) Halaman Detail Barang

Pada Gambar 3.9 ini *user* akan diperlihatkan mengenai detail serta deskripsi dari barang. Pada halaman ini pula *user* pembeli dapat memulai aktifitas *bargaining*.

Marketplace Home Registrasi Help

Info Barang

Detail Barang

Nama Barang
Harga
Kategori
Pemilik
Lokasi
Deskripsi Barang

User
Tanggal
Komentar

Gambar 3. 9 Detail Barang

d) Halaman Form Registrasi

Pada Gambar 3.10 ini *user* mengisi data diri untuk mendaftar sebagai pembeli supaya dapat melakukan aktivitas tawar-menawar terhadap barang yang akan dibelinya.

Gambar 3. 10 Halaman form registrasi

e) Halaman *Dashboard*

Gambar 3.11 merupakan halaman *dashboard* untuk penjual dimana *user* dapat melakukan aktifitas tawar menawar sebagai penjual atau pembeli dan mengelola barang.

Gambar 3. 11 Halaman Dashboard

f) Halaman Edit Profil

Pada Gambar 3.12 *User* dapat merubah data diri pada halaman *edit* profil

Gambar 3. 12 Halaman Form Edit Profil

g) Halaman *Bargaining* Penjualan

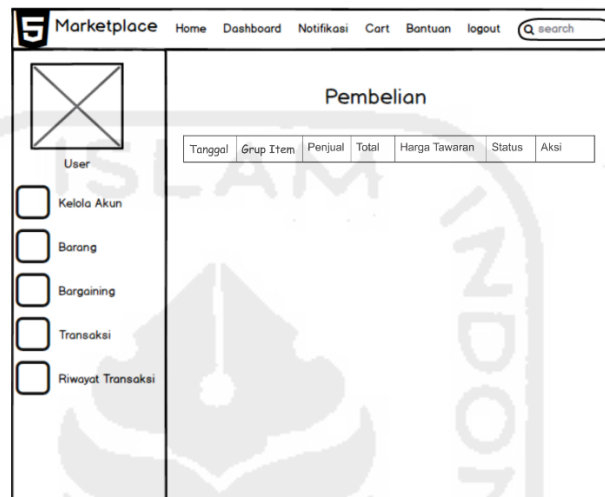
Pada Gambar 3.13 ini *user* penjual dapat melihat daftar kelompok barang yang dijual dan sedang ditawar oleh *user* pembeli atau harga yang belum disepakati oleh *user* penjual dengan *user* pembeli.

Tanggal	Grup Item	Penjual	Total	Harga Tawaran	Status	Aksi

Gambar 3. 13 Halaman Bargaining Penjualan

h) Halaman *Bargaining* Pembelian

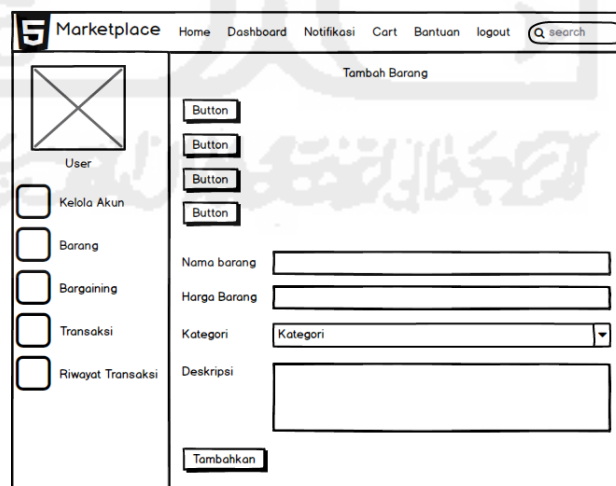
Pada Gambar 3.14 ini *user* pembeli dapat melihat daftar kelompok barang yang akan dibeli dan sedang ditawarkan oleh *user* penjual atau harga yang belum disepakati oleh *user* penjual dengan *user* pembeli.



Gambar 3. 14 Halaman Bargainig Pembelian

i) Halaman *Form* Tambah Barang

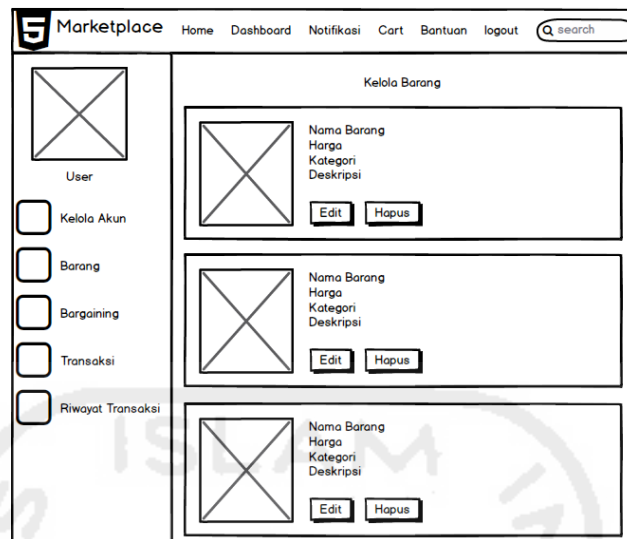
Pada Gambar 3.15 ini *user* penjual dapat mengisi data dan menambahkan barang yang akan dijual.



Gambar 3. 15 Halaman Tambah Barang

j) Halaman *Kelola* Barang

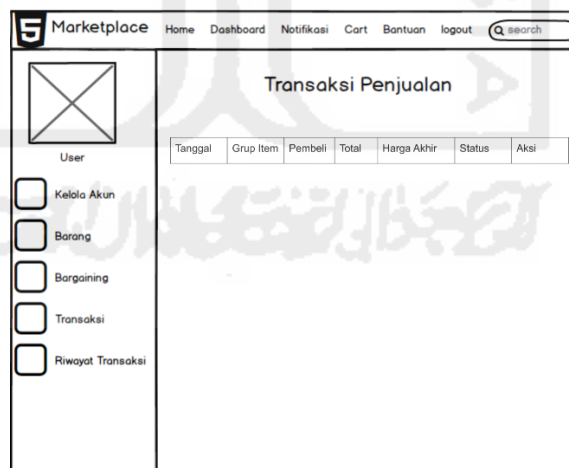
Pada Gambar 3.16 ini *user* dapat merubah ataupun menghapus barang yang dijualnya.



Gambar 3. 16 Halaman Kelola Barang

k) Transaksi Penjualan

Pada Gambar 3.17 ini *user* penjual dapat memantau perkembangan transaksi setelah *user* penjual dengan *user* pembeli telah menyepakati harga. Pada halaman ini *user* penjual perlu melakukan *upload* bukti pengiriman setelah *user* pembeli selesai melakukan *upload* bukti pembayaran.

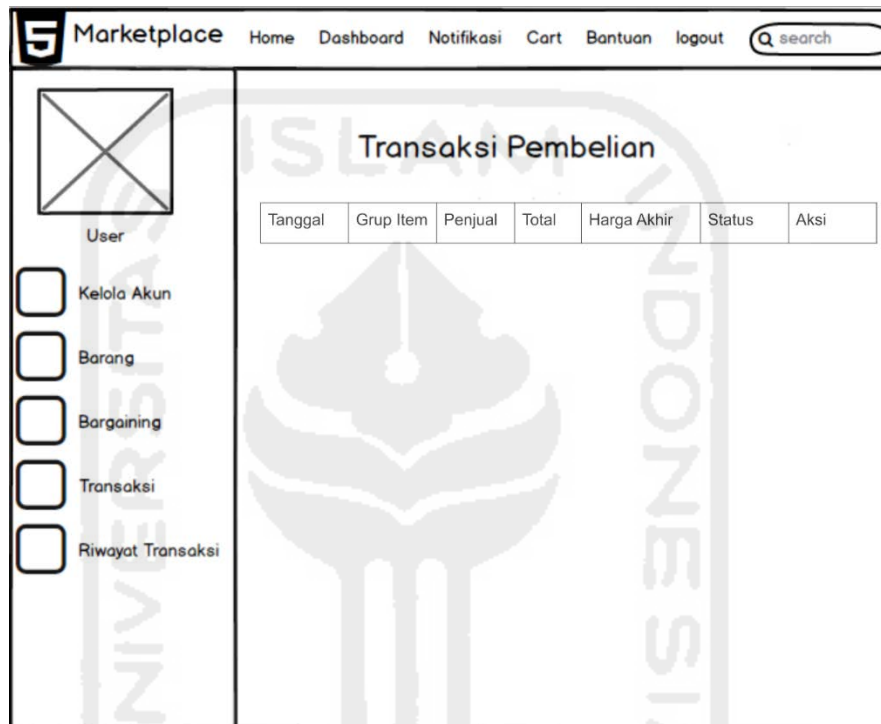


Gambar 3. 17 Transaksi Penjualan

l) Transaksi Pembelian

Pada Gambar 3.18 ini *user* penjual dapat memantau perkembangan transaksi setelah *user* penjual dengan *user* pembeli telah menyepakati harga.

Pada halaman ini *user* pembeli perlu meng-*upload* bukti pembayaran setelah admin mengkonfirmasi untuk memulai transaksi dan diakhir nanti *user* pembeli perlu mengkonfirmasi bahwa barang sudah diterima supaya admin dapat mengirimkan sejumlah uang yang telah dibayarkan oleh *user* pembeli kepada *user* penjual.




Gambar 3. 18 Transaksi Pembelian

m) Riwayat Transaksi

Pada Gambar 3.19 ini hanya akan menampilkan riwayat transaksi, yaitu transaksi-transaksi yang sudah selesai dengan *user* yang bersangkutan.

5 Marketplace Home Dashboard Notifikasi Cart Bantuan logout



User

Kelola Akun

Barang

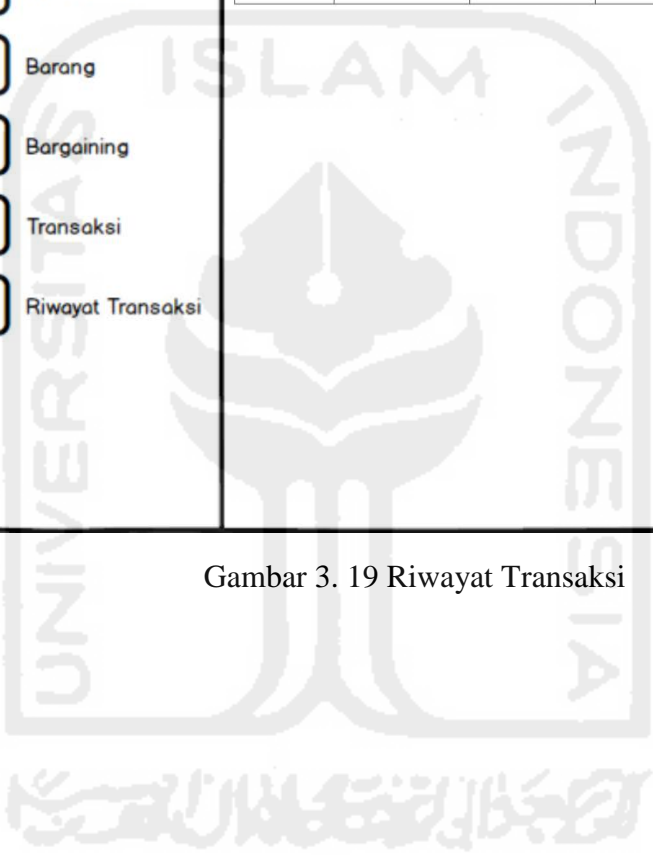
Bargaining

Transaksi

Riwayat Transaksi

Riwayat Transaksi

Tanggal	Bukti Pembayaran	Bukti Pengiriman	Grup Item	Penjual	Pembeli	Harga Akhir



Gambar 3. 19 Riwayat Transaksi

BAB IV

IMPLEMENTASI

4.1. Proses Bisnis

1. Dimulai dari *login*, *user* yang sudah melakukan registrasi sebelumnya diminta untuk meng-*inputkan* *username* dan *password* yang sudah terdaftar.
2. Apabila *user* belum terdaftar, *user* diminta untuk melakukan registrasi dengan mengisi formulir pada halaman registrasi.
3. *Member*(*user* yang sudah melakukan registrasi) dapat merubah informasi profilnya pada halaman *edit* profil.
4. *Member* penjual harus meng-*upload* barang yang ingin dijualnya dengan meng-*inputkan* foto barang, nama barang, harga barang, kategori barang dan deskripsi barang apabila ingin menjual barang bekas miliknya.
5. *Member* penjual dapat merubah informasi barang pada halaman *edit* barang.
6. *Member* pembeli dapat memilih barang yang ingin dibelinya pada halaman *home* atau dapat mencari dengan meng-*inputkan* kata kunci pada kotak *form* yang terdapat pada *navbar*.
7. Semua barang yang sudah dipilih oleh akan ditampung pada *cart*. Pada setiap barang akan terkelompok sendiri berdasarkan pemiliknya. Apabila *member* pembeli sudah selesai memilih barang, maka *member* pembeli diminta untuk meng-*inputkan* harga tawaran untuk memulai proses *bargaining*.
8. *Member* penjual dan *member* pembeli melakukan proses *bargaining*.
 - a) *Member* penjual menerima notifikasi bahwa *member* pembeli menawar harga dari barang milik penjual yang akan dibelinya.
 - b) Apabila *member* penjual tidak menyetujui harga tawaran dari *member* pembeli, maka *member* penjual perlu meng-*inputkan* nominal harga tawarannya kedalam sistem.

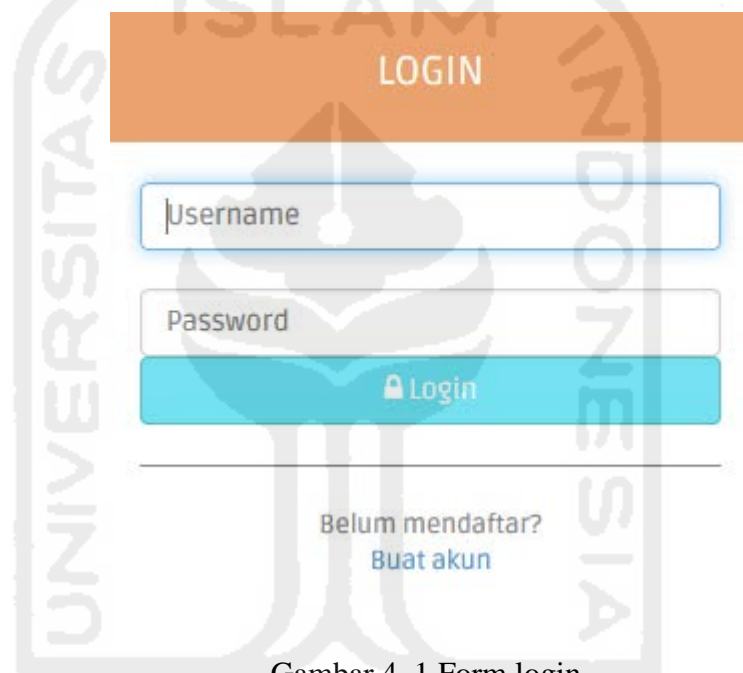
- c) *Member* pembeli akan menerima notifikasi dari sistem bahwa *member* penjual memberikan harga tawaran terbarunya.
 - d) Apabila *member* pembeli belum menyetujui harga tawaran dari *member* penjual, maka *member* pembeli perlu meng-*inputkan* kembali harga tawaran. apabila *member* penjual masih belum menyetujui harga tawaran dari *member* pembeli maka akan kembali kepada tahap 8a.
 - e) Negosiasi berakhir apabila salah satu dari *member* penjual ataupun *member* pembeli menyetujui harga tawaran dari pihak lawan.
9. Setelah *member* penjual dan *member* pembeli menyepakati harga akhir terhadap suatu barang, kedua belah pihak diminta untuk menunggu admin menyetujui transaksi supaya transaksi dapat dimulai.
10. *Member* penjual dan *member* pembeli melakukan proses transaksi yang dipantau oleh admin. Disamping itu admin juga berperan sebagai pihak ketiga yaitu sebagai rekening bersama.
- a) Transaksi dapat dimulai apabila admin menyetujui transaksi dari kedua belah pihak. Ketika admin menyetujui transaksi dari kedua belah pihak, maka secara otomatis sistem memberikan waktu kepada *member* pembeli untuk melakukan pembayaran kepada admin terlebih dahulu.
 - b) Setelah *member* pembeli melakukan pembayaran maka *member* pembeli harus segera meng-*upload* bukti pembayaran kedalam sistem.
 - c) Admin akan mengkonfirmasi bukti pembayaran dari *member* pembeli. Ketika admin mengkonfirmasi bukti pembayaran dari *member* pembeli, maka secara otomatis sistem akan memberikan waktu kepada *member* penjual untuk mengirimkan barang kepada *member* pembeli.
 - d) Setelah *member* penjual mengirimkan barang kepada *member* pembeli maka, *member* penjual harus segera meng-*upload* bukti pengiriman kedalam sistem.
 - e) Admin akan mengkonfirmasi bukti pengiriman dan admin akan langsung mengirimkan sejumlah uang (yang sebelumnya sudah ditransfer oleh *member* pembeli) kepada *member* penjual.

- f) *Member* pembeli perlu mengkonfirmasi melalui sistem bahwa barang sudah diterima supaya sistem dapat mencatat transaksi kedalam riwayat transaksi.

4.2. Implementasi Proses Bisnis Pada Sistem

4.2.1 Form Login

User yang sudah pernah melakukan registrasi sebelumnya, dapat *login* dengan meng-*inputkan* *username* dan *password* yang sudah terdaftar. Gambar 4.1 merupakan form *Login*.



Gambar 4. 1 Form login

4.2.2 Form Registrasi

User yang belum terdaftar dapat melakukan registrasi dengan mengisi formulir yang telah disediakan oleh sistem. Gambar 4.2 Merupakan *form* registrasi.

The registration form (Registram) contains the following fields:

- Input Foto Profil: Browse... No file selected
- Nama Lengkap: [Text input field]
- Username: [Text input field]
- Password: [Text input field]
- re Password: [Text input field]
- Tempat tanggal lahir: [Text input field]
- Tanggal lahir: [Text input field]
- Nomor Telepon: [Text input field]

Gambar 4. 2 Form registram

4.2.3 Kelola Akun

Member(*user* yang sudah terdaftar) dapat merubah informasi data diri pada menu *sidebar* “kelola akun”. Gambar 4.3 merupakan halaman kelola akun.

The 'Kelola Akun' page displays the following user information:

- Profile Picture: [Profile picture of afif assadurachmann]
- Nama: afif assadurachmann
- Username: afif
- Password: [Masked with asterisks]
- Tempat dan Tanggal Lahir: Lamongan, 05 april 1993
- Nomor Telepon: [Field for phone number]

Gambar 4. 3 Kelola Akun

4.2.4 Form Tambah Barang

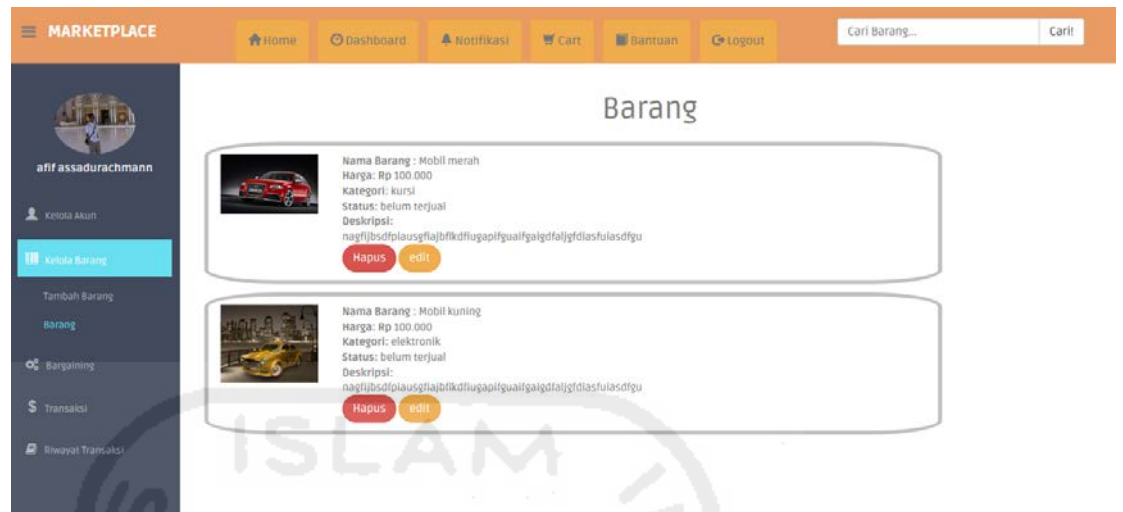
Member penjual harus meng-*upload* barang yang ingin dijualnya dengan memilih *submenu* “tambah barang” pada *sidebar* dan meng-*inputkan* foto barang, nama barang, harga barang, ketegori barang dan deskripsi barang apabila ingin menjual barang. Gambar 4.4 merupakan *form* tambah barang.

The screenshot shows a web interface for a marketplace. At the top, there is a navigation bar with 'MARKETPLACE' and links for Home, Dashboard, Notifikasi, Cart, Bantuan, and Logout. A search bar is also present. On the left, a sidebar displays the user's profile (afif assadurachmann) and a menu with options like 'Kelola Akun', 'Kelola Barang', 'Tambah Barang', 'Barang', 'Bargaining', 'Transaksi', and 'Riwayat Transaksi'. The main content area is titled 'Tambah Barang' and contains a form with the following fields: 'Browse...' (with 'No file selected.'), 'Nama Barang', 'Harga Barang (Rp)', 'Kategori' (with a dropdown menu showing '-Pilih Kategori Barang-'), and 'Deskripsi'. A 'Tambahkan' button is located at the bottom of the form.

Gambar 4. 4 Tambah Barang

4.2.5 Barang

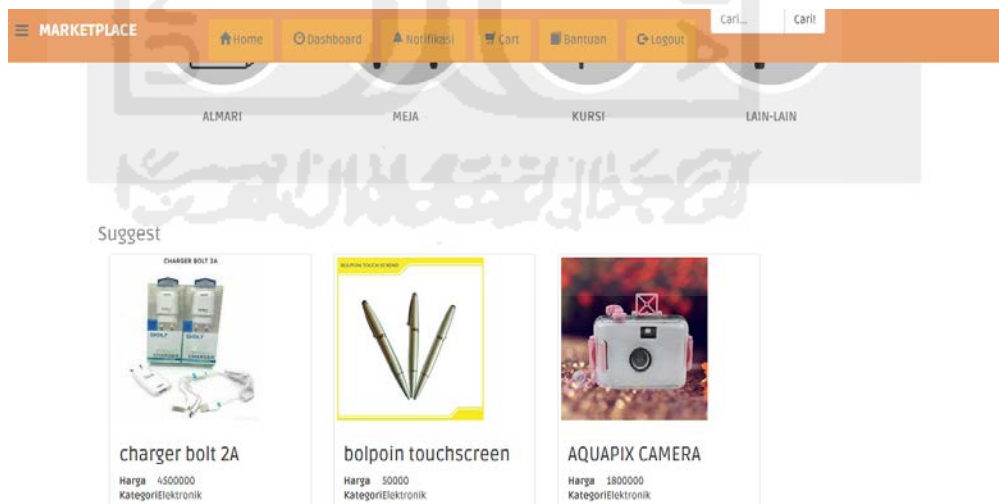
Member penjual dapat merubah informasi barang *submenu* sidebar “barang” kemudian klik “edit”. Gambar 4.5 merupakan halaman barang.



Gambar 4. 5 Kelola Barang

4.2.6 Home

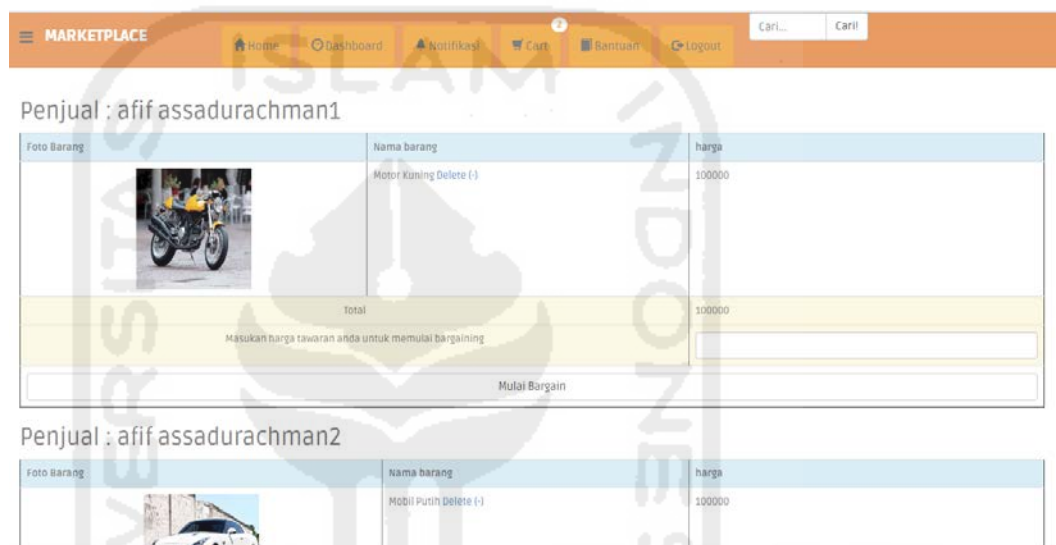
Member pembeli dapat memilih barang yang ingin dibelinya pada halaman *home* atau dapat mencari dengan meng-*inputkan* kata kunci pada kotak *form* yang terdapat pada *navbar*. Gambar 4.6 merupakan halaman *home*.



Gambar 4. 6 Home

4.2.7 Shopping Cart

Semua barang yang sudah dipilih oleh akan ditampung pada *cart*. Pada setiap barang akan terkelompok sendiri berdasarkan pemilikinya. Apabila *member* pembeli sudah selesai memilih barang, maka *member* pembeli diminta untuk meng-*inputkan* harga tawaran untuk memulai proses *bargaining*. Gambar 4.7 merupakan halaman *shopping cart*.



Gambar 4. 7 Shopping Cart

4.2.8 Bargaining

Member penjual dan pembeli melakukan *bargaining*.

- Member* penjual menerima notifikasi bahwa *member* pembeli menawar harga dari barang milik penjual yang akan dibelinya. Gambar 4.8 merupakan notifikasi bahwa *bargaining* sudah dimulai.



Gambar 4. 8 Notifikasi Bargaining Dimulai

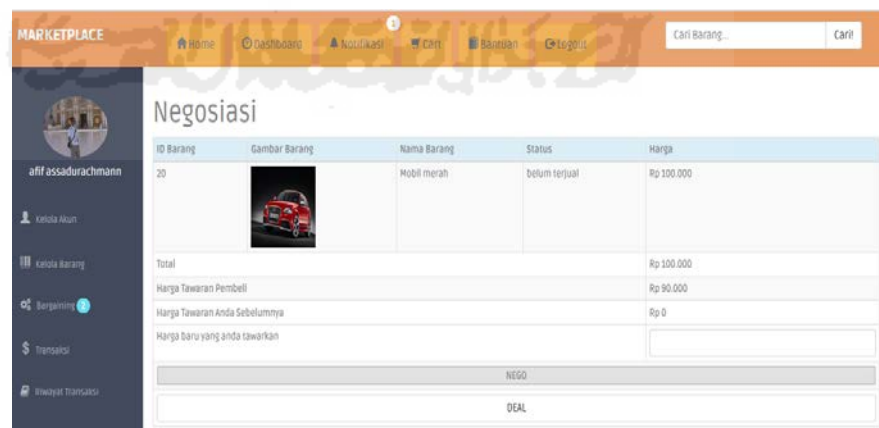
- b) Apabila *member* penjual tidak menyetujui harga tawaran dari *member* pembeli, maka *member* penjual perlu meng-*inputkan* nominal harga tawarannya kedalam sistem.
- Apabila ingin melakukan negosiasi maka *member* penjual harus melakukan klik terhadap tombol “rincian” sehingga *member* penjual akan diarahkan kepada halaman *form* negosiasi penjualan. Gambar 4.9 merupakan daftar penjualan.




Tanggal	Grup Item	Pembeli	Total	Harga Tawaran Pembeli	Status	Aksi
2017-02-20 03:29:06	Mobil merah	arif.assadurachmann1	Rp 100.000	Rp 90.000	PROSES NEGOSIASI	Rincian Batalikan

Gambar 4. 9 Daftar Penjualan

- *Member* penjual perlu meng-*inputkan* harga tawaran terbaru dan melakukan klik pada tombol “nego”. Gambar 4.10 merupakan halaman *form* negosiasi penjualan.



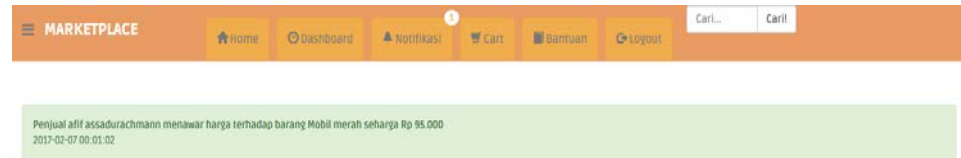
ID Barang	Gambar Barang	Nama Barang	Status	Harga
20		Mobil merah	belum terjual	Rp 100.000
Total				Rp 100.000
Harga Tawaran Pembeli				Rp 90.000
Harga Tawaran Anda Sebelumnya				Rp 0
Harga baru yang anda tawarkan				<input type="text"/>

NEGO

DEAL

Gambar 4. 10 Form Negosiasi Penjualan

- c) Gambar 4.11 merupakan notifikasi dari sistem bahwa member penjual memberikan harga tawaran terbaru kepada *member* pembeli.



Gambar 4. 11 Notifikasi Harga Tawaran Dari Penjual

- d) Apabila *member* pembeli belum menyetujui harga tawaran dari member penjual, maka *member* pembeli perlu menginputkan kembali harga tawaran. apabila *member* penjual masih belum menyetujui harga tawaran dari *member* pembeli maka akan kembali kepada tahap 8a.

- Apabila ingin melakukan negosiasi maka member pembeli harus melakukan klik terhadap tombol “rincian” sehingga member pembeli akan diarahkan kepada halaman *form* negosiasi pembelian.

Gambar 4.12 merupakan daftar pembelian.

Tanggal	Grup Item	Penjual	Total	Harga Tawaran Penjual	Status	Aksi
2017-02-20 03:28:15	charger bolt 2A	Dwi Hartadi	Rp 4.500.000	Rp 0	proses negosiasi	Rincian Batalkan

Gambar 4. 12 Daftar Pembelian

- *Member* pembeli perlu menginputkan harga tawaran terbaru dan melakukan klik pada tombol “nego”. Gambar 4.13 merupakan halaman form negosiasi pembelian.

ID Barang	Gambar Barang	Nama Barang	Status	Harga
35		charger bolt 2A	terkunci	Rp 4.500.000
Total				Rp 4.500.000
Harga Tawaran Penjual				Rp 0
Harga Tawaran Anda Sebelumnya				Rp 1.000.000
Harga baru yang anda tawarkan				<input type="text"/>

NEGO

DEAL

Perbarui

Gambar 4. 13 Form Negosiasi Pembelian

- e) Negosiasi berakhir apabila salah satu dari *member* penjual ataupun *member* pembeli menyetujui harga tawaran dari pihak lawan.

4.2.9 Member Menunggu Konfirmasi Admin

Setelah *member* penjual dan *member* pembeli menyepakati harga akhir terhadap suatu barang, kedua belah pihak diminta untuk menunggu admin menyetujui transaksi supaya transaksi dapat dimulai. Gambar 4.14 merupakan kondisi apabila *member* menunggu konfirmasi transaksi dimulai dari admin.

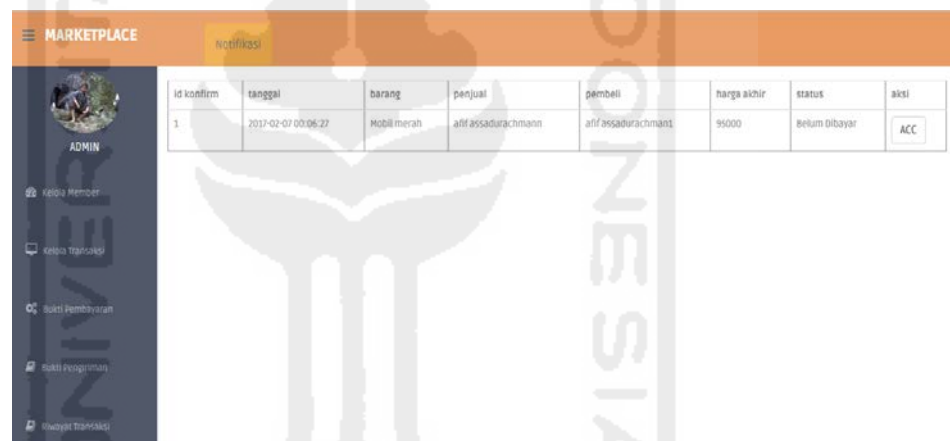
Tanggal	Grup Item	Penjual	Total	Harga Tawaran Penjual	Status	Aksi
2017-02-06 23:21:21	Mobil merah	afif assadurachmann	100000	95000	menunggu konfirmasi admin...	Rincian Batalkan

Gambar 4. 14 Pembeli Menunggu Konfirmasi Admin

4.2.10 Transaksi

Member penjual dan *member* pembeli melakukan proses transaksi yang dipantau oleh admin. Disamping itu admin juga berperan sebagai pihak ketiga yaitu sebagai rekening bersama.


- a) Transaksi dapat dimulai apabila admin menyetujui transaksi dari kedua belah pihak. Ketika admin menyetujui transaksi dari kedua belah pihak, maka secara otomatis sistem memberikan waktu kepada *member* pembeli untuk melakukan pembayaran kepada admin terlebih dahulu. Gambar 4.15 merupakan daftar transaksi dari *member* yang harus dikonfirmasi oleh admin.



id konfirmasi	tanggal	barang	penjual	pembeli	harga akhir	status	aksi
1	2017-02-07 00:06:22	Mobil merah	alif assadurachmann	alif assadurachmann	95000	Belum Dibayar	ACC

Gambar 4. 15 Admin memulai Transaksi

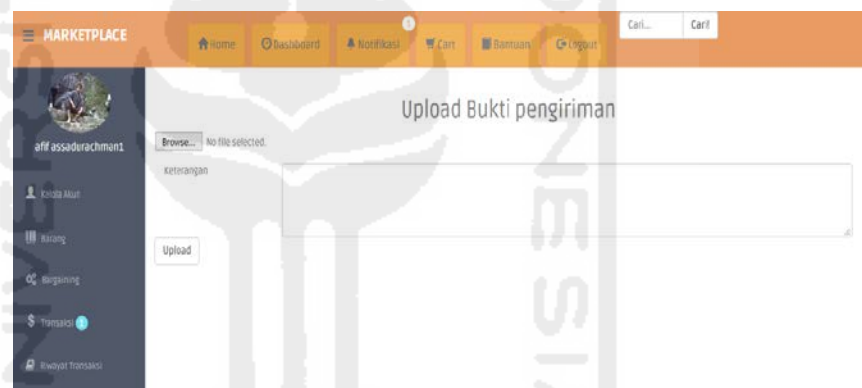
- b) Setelah *member* pembeli melakukan pembayaran maka *member* pembeli harus segera meng-*upload* bukti pembayaran kedalam sistem.
- *Member* pembeli harus meng-*upload* bukti pembayaran dengan melakukan klik pada tombol “upload bukti pembayaran”. Gambar 4.16 merupakan daftar transaksi pembelian.



Tanggal	Grup Item	Penjual	Total	Harga akhir	Status	Aksi
2017-02-07 00:42:57	Mobil merah	alif assadurachmann	100000	95000	Batas Waktu 2017-02-07 02:22:57 Upload bukti pembayaran	Rincian Batalan

Gambar 4. 16 Daftar Transaksi Pembelian

- *Member* pembeli harus meng-*inputkan* bukti pembayaran untuk mengisi *form upload* bukti pembayaran. Gambar 4.17 merupakan halaman *form upload* bukti pembayaran.



Gambar 4. 17 Form Upload Bukti Pengiriman

- c) Admin akan mengkonfirmasi bukti pembayaran dari *member* pembeli. Ketika admin mengkonfirmasi bukti pembayaran dari *member* pembeli, maka secara otomatis sistem akan memberikan waktu kepada *member* penjual untuk mengirimkan barang kepada *member* pembeli. Gambar 4.18 merupakan halaman konfirmasi bukti pembayaran.



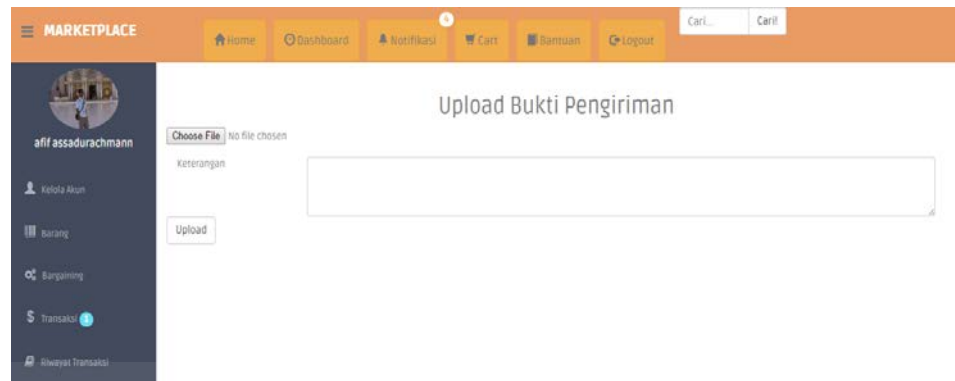
Gambar 4. 18 Konfirmasi Pembayaran Oleh Admin

- d) Setelah *member* penjual mengirimkan barang kepada *member* pembeli maka, *member* penjual harus segera meng-*upload* bukti pengiriman kedalam sistem.
- *Member* penjual perlu melakukan klik pada tombol “upload bukti pengiriman”. Gambar 4.19 merupakan halaman daftar transaksi penjualan.



Gambar 4. 19 Daftar Transaksi Penjualan

- *Member* penjual harus mengisi formulir dengan menginputkan bukti pengiriman barang. Gambar 4.20 merupakan halaman *form upload* bukti pengiriman barang.



Gambar 4. 20 Form Upload Bukti Pengiriman Barang

- e) Admin akan mengkonfirmasi bukti pengiriman dan admin akan langsung mengirimkan sejumlah uang (yang sebelumnya sudah ditransfer oleh *member* pembeli) kepada *member* penjual. Gambar 4.21 merupakan halaman daftar konfirmasi bukti pengiriman barang dari *member* penjual.



Gambar 4. 21 Konfirmasi Bukti Pengiriman Barang Oleh Admin

- f) *Member* pembeli perlu mengkonfirmasi melalui sistem bahwa barang sudah diterima supaya sistem dapat mencatat transaksi kedalam riwayat transaksi. Gambar 4.22 merupakan halaman transaksi pembelian.

Tanggal	Grup Item	Penjual	Total	Harga akhir	Status	Aksi
2017-02-07 00:42:57	Mobil merah	afif assadurachmann	100000	95000	Barang diterima	Rincian Batalan

Gambar 4. 22 Konfirmasi Barang Diterima Oleh Pembeli

4.3. Hasil Uji Coba Sistem

Pengujian sistem informasi ini menerapkan prinsip pengujian perangkat lunak menurut Roger S. Pressman (1997). Prinsip pengujiannya adalah sebagai berikut :

1. Semua pengujian harus dapat ditelusuri sesuai permintaan *user*.
2. Pengujian harus direncanakan lama sebelum pengujian dimulai.
3. Pengujian harus dimulai dari “hal kecil” dan berkembang ke “hal besar”.
4. Pengujian yang mendalam tidak mungkin dilakukan.
5. Agar efektif, pengujian dilakukan pihak ketiga yang independen.

4.3.1 Pengujian Fungsionalitas

Pengujian pada sistem ini diperlukan untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat berjalan sesuai pada perancangan secara fungsionalitas. Pengujian sistem dilakukan secara terpisah antara admin dengan *member*. Pengujian fungsionalitas terhadap admin dapat dilihat pada Tabel 4.1 dan pengujian fungsionalitas terhadap *member* dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 1 Pengujian Fungsional Admin

No	Nama	Fungsi	Status
1	Login	Otentikasi akun admin	Berhasil
2	Kelola Member	Menampilkan member yang sudah terdaftar	Berhasil
		Menghapus member	Berhasil
3	Konfirmasi Transaksi	Menampilkan transaksi yang siap dimulai	Berhasil
		Menampilkan status transaksi	Berhasil

No	Nama	Fungsi	Status
		Menyetujui transaksi dimulai	Berhasil
		Menolak transaksi dimulai	Berhasil
4	Bukti Pembayaran	Menampilkan bukti pembayaran dari member pembeli	Berhasil
		Menyetujui bukti pembayaran	Berhasil
		Meragukan bukti pembayaran	Berhasil
		Menolak bukti pembayaran	Berhasil
5	Bukti Pengiriman	Menampilkan bukti pengiriman dari member penjual	Berhasil
		Menyetujui bukti pengiriman	Berhasil
		Meragukan bukti pengiriman	Berhasil
		Menolak bukti pengiriman	Berhasil
6	Riwayat transaksi	Menampilkan riwayat transaksi	Berhasil

Tabel 4. 2 Pengujian Fungsional Member

No	Nama	Fungsi	Status
1	Login	Otentikasi akun member	Berhasil
2	Registrasi	Mendaftarkan akun	Berhasil
3	Kelola akun	Menampilkan data diri secara lengkap	Berhasil
		Merubah data diri	Berhasil
4	Kelola Barang	Menambahkan barang	Berhasil
		Merubah informasi barang	Berhasil
		Menghapus barang	Berhasil
5	Bargaining	Menampilkan penjualan	Berhasil
		Menampilkan pembelian	Berhasil
		Melakukan bargaining	Berhasil
		Menyetujui harga tawaran	Berhasil
		Membatalkan bargaining	Berhasil
		Menghapus beberapa barang	Berhasil
6	Transaksi	Menampilkan status transaksi penjualan	Berhasil

No	Nama	Fungsi	Status
		Menampilkan status transaksi pembelian	Berhasil
		Upload bukti pembayaran	Berhasil
		Upload bukti pengiriman	Berhasil

4.3.2 Pengujian Usability

Pengujian usability ini melibatkan sebanyak 26 responden yaitu 5 responden sebagai *member* penjual (mahasiswa yang sudah lulus) dan 21 responden sebagai *member* pembeli (mahasiswa baru) untuk menguji sistem. Hasil pengujian usability terhadap *member* pembeli dapat dilihat pada Tabel 4.3 dan hasil pengujian terhadap *member* penjual dapat dilihat pada Tabel 4.4.

Tabel 4. 3 Hasil Kuesioner Terhadap Pembeli

No	Pertanyaan	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tampilan Sistem Informasi	0	1	7	10	3
2	Kemudahan Sistem Informasi untuk dipelajari	0	1	7	9	4
3	Kemudahan sistem informasi untuk digunakan	0	1	6	11	3
4	Sistem informasi mudah diingat cara penggunaannya	0	1	4	9	7
5	Kemudahan mencari barang yang dibutuhkan	0	0	7	7	7
6	Kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan yang terjadi	0	1	6	10	4
7	Sistem informasi membantu dalam memenuhi kebutuhan perabot kos	0	0	5	12	4
8	Kepuasan dalam melakukan pembelian barang dengan sistem tawar-menawar	0	0	7	10	4
9	Keamanan dalam	0	0	4	10	7

No	Pertanyaan	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
	melakukan transaksi pembelian barang					
10	Kejelasan tahapan proses bisnis mulai dari tawar-menawar sampai transaksi selesai	0	0	2	12	6

Berdasarkan hasil pengujian yang melibatkan responden pembeli tersebut, maka dihasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Tampilan sistem informasi

Hasil :

Satu responden menilai bahwa tampilan sistem informasi tergolong kurang, tujuh responden menilai bahwa tampilan sistem informasi tergolong cukup, sepuluh responden menilai bahwa tampilan sistem informasi tergolong baik, tiga responden menilai bahwa tampilan sistem informasi tergolong sangat baik

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai member pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi dinilai cukup baik dari segi tampilan antar muka.

2. Kemudahan sistem untuk dipelajari

Hasil :

Satu responden menilai bahwa kemudahan sistem untuk dipelajari tergolong kurang, tujuh responden menilai bahwa kemudahan sistem untuk dipelajari tergolong cukup, sembilan responden menilai bahwa kemudahan sistem untuk dipelajari tergolong baik, empat responden menilai bahwa kemudahan sistem untuk dipelajari tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa cukup mudah untuk dipelajari ketika pertama kali user memakainya

3. Kemudahan sistem informasi untuk digunakan

Hasil :

Satu responden menilai bahwa kemudahan sistem informasi untuk digunakan tergolong kurang, enam responden menilai bahwa kemudahan sistem informasi untuk digunakan tergolong cukup, sebelas responden menilai bahwa kemudahan sistem informasi untuk digunakan tergolong baik, tiga responden menilai bahwa kemudahan sistem informasi untuk digunakan tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi mudah digunakan oleh member pembeli.

4. Sistem Informasi mudah diingat cara penggunaannya

Hasil :

Satu responden menilai bahwa sistem informasi mudah diingat cara penggunaannya tergolong kurang, empat responden menilai bahwa sistem informasi mudah diingat cara penggunaannya tergolong cukup, sembilan responden menilai bahwa sistem informasi mudah diingat cara penggunaannya tergolong baik, tujuh responden menilai bahwa sistem informasi mudah diingat cara penggunaannya tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi sangat mudah diingat tanpa perlu mempelajari lagi apabila member ingin menggunakan sistem informasi setiap saat.

5. Kemudahan mencari barang yang dibutuhkan

Hasil :

Tujuh responden menilai bahwa kemudahan mencari barang yang dibutuhkan tergolong cukup, tujuh responden menilai bahwa kemudahan mencari barang yang dibutuhkan tergolong baik, tujuh responden menilai bahwa kemudahan mencari barang yang dibutuhkan tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa member pembeli mudah dalam menemukan kebutuhan perabot kos.

6. Kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan yang terjadi

Hasil :

Satu responden menilai bahwa kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan tergolong kurang, enam responden menilai bahwa kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan tergolong cukup, sepuluh responden menilai bahwa kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan tergolong baik, empat responden menilai bahwa kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem sangat baik dalam menyampaikan kesalahan apabila member melakukan kesalahan dalam mengoperasikan sistem.

7. Sistem informasi membantu dalam memenuhi kebutuhan perabot kos.

Hasil :

Lima responden menilai bahwa sistem informasi membantu dalam memenuhi perabot kos tergolong cukup, 12 responden menilai bahwa sistem informasi membantu dalam memenuhi perabot kos tergolong baik, empat responden menilai bahwa sistem informasi membantu dalam memenuhi perabot kos tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi ini sangat membantu dalam memenuhi kebutuhan perabot kos.

8. Kepuasan dalam melakukan pembelian barang dengan sistem tawar menawar

Hasil :

Tujuh responden menilai bahwa kepuasan dalam melakukan pembelian barang dengan sistem tawar menawar tergolong cukup, sepuluh responden menilai bahwa bahwa kepuasan dalam melakukan pembelian barang dengan sistem tawar menawar tergolong baik, empat responden menilai bahwa bahwa kepuasan dalam melakukan pembelian barang dengan sistem tawar menawar tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa pembelian barang dengan menerapkan sistem tawar-menawar sangat memberikan kepuasan bagi pembeli ketika melakukan pembelian barang melalui sistem.

9. Keamanan dalam melakukan transaksi pembelian barang

Hasil :

Empat responden menilai bahwa keamanan dalam melakukan transaksi pembelian barang tergolong cukup, sepuluh responden menilai bahwa keamanan dalam melakukan transaksi pembelian barang tergolong baik, tujuh responden menilai bahwa keamanan dalam melakukan transaksi pembelian barang tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa mereka sangat mempercayai sistem transaksi yang diterapkan dalam sistem informasi ini.

10. Kejelasan tahapan proses bisnis mulai dari tawar-menawar sampai transaksi selesai

Hasil :

Dua responden menilai bahwa cukup jelas tahapan proses bisnis tergolong cukup, 12 responden menilai bahwa cukup jelas tahapan proses bisnis tergolong baik, enam responden menilai bahwa cukup jelas tahapan proses bisnis tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari 21 responden sebagai pembeli, dapat diambil kesimpulan bahwa proses bisnis yang diterapkan dalam sistem informasi ini sangat jelas tahapannya.

Tabel 4. 4 Hasil Kuesioner terhadap penjual

No	Pertanyaan	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
1	Tampilan Sistem Informasi	0	0	1	4	0
2	Kemudahan Sistem Informasi untuk dipelajari	0	0	2	3	0

No	Pertanyaan	Sangat Kurang	Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik
3	Kemudahan sistem informasi untuk digunakan	0	0	1	3	1
4	Sistem informasi mudah diingat cara penggunaannya	0	0	0	3	2
5	Kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan yang terjadi	0	0	2	3	0
6	Sistem informasi menyediakan tempat jual barang bekas kos secara online	0	0	0	4	1
7	Kemudahan mendapatkan calon pembeli	0	0	0	4	1
8	Kepuasan dalam melakukan penjualan barang dengan sistem tawar-menawar	0	0	0	1	4
9	Keamanan dalam melakukan transaksi penjualan barang	0	0	1	2	2
10	Kejelasan tahapan proses bisnis mulai dari tawar-menawar sampai transaksi selesai.	0	0	1	2	2

Berdasarkan hasil pengujian yang melibatkan responden pembeli tersebut, maka dihasilkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Tampilan sistem informasi

Hasil :

Satu responden menilai bahwa tampilan sistem informasi tergolong cukup dan empat responden menilai bahwa tampilan sistem informasi baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa tampilan sistem informasi baik.

2. Kemudahan sistem untuk dipelajari

Hasil :

Dua responden menilai bahwa kemudahan sistem untuk dipelajari tergolong cukup dan tiga responden menilai bahwa kemudahan sistem untuk dipelajari tergolong baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi mudah digunakan.

3. Kemudahan sistem informasi untuk digunakan

Hasil :

Satu responden menilai bahwa kemudahan sistem informasi untuk digunakan tergolong cukup, tiga responden menilai bahwa kemudahan sistem informasi untuk digunakan tergolong baik dan satu responden menilai bahwa kemudahan sistem informasi untuk digunakan tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi mudah untuk digunakan.

4. Sistem Informasi mudah diingat cara penggunaannya

Hasil :

Tiga responden menilai bahwa sistem informasi mudah diingat cara penggunaannya tergolong baik dan dua responden menilai bahwa sistem informasi mudah diingat cara penggunaannya tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi sangat mudah diingat cara penggunaannya tanpa perlu mempelajarinya kembali.

5. Kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan yang terjadi

Hasil :

Dua responden menilai bahwa kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan yang terjadi tergolong cukup dan tiga responden menilai bahwa kemampuan sistem dalam menyampaikan kesalahan yang terjadi tergolong baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa kemampuan sistem informasi dalam menyampaikan informasi cukup baik sehingga pengguna tidak perlu khawatir apabila pengguna melakukan kesalahan dalam mengoperasikan sistem informasi.

6. Sistem informasi menyediakan tempat jual barang bekas kos secara online

Hasil :

Empat responden menilai bahwa sistem informasi menyediakan tempat jual barang bekas kos secara online tergolong baik dan satu responden menilai bahwa sistem informasi menyediakan tempat jual barang bekas kos secara online tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa sistem informasi baik dalam menyediakan tempat untuk menjual barang-barang bekas kos.

7. Kemudahan dalam mendapatkan calon pembeli

Hasil :

Empat responden menilai bahwa kemudahan dalam mendapatkan calon pembeli tergolong baik dan satu responden kemudahan dalam mendapatkan calon pembeli tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa penjual mudah dalam mendapatkan calon pembeli lebih tepat sasaran pada sistem informasi.

8. Kepuasan dalam melakukan penjualan barang dengan sistem tawar menawar

Hasil :

Satu responden menilai bahwa kepuasan dalam melakukan penjualan barang dengan sistem tawar menawar tergolong baik dan empat responden menilai bahwa kepuasan dalam melakukan penjualan barang dengan sistem tawar menawar tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa penjual sangat puas dengan diterapkannya sistem tawar menawar pada sistem informasi.

9. Keamanan dalam melakukan transaksi penjualan barang

Hasil :

Satu responden menilai bahwa keamanan dalam melakukan transaksi penjualan barang tergolong cukup, dua responden menilai bahwa keamanan dalam melakukan transaksi penjualan barang tergolong baik dan dua responden menilai keamanan dalam melakukan transaksi penjualan barang tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa penjual sangat percaya pada keamanan yang diterapkan di sistem informasi dalam hal keamanan bertransaksi.

10. Kejelasan tahapan proses bisnis mulai dari tawar-menawar sampai transaksi selesai

Hasil :

Satu responden menilai bahwa kejelasan proses bisnis tergolong cukup, dua responden menilai bahwa kejelasan proses bisnis tergolong baik dan dua responden menilai kejelasan proses bisnis tergolong sangat baik.

Kesimpulan :

Dari lima responden sebagai penjual, dapat diambil kesimpulan bahwa proses bisnis yang diterapkan dalam sistem informasi ini sangat jelas tahapannya.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang berjudul “*Marketplace* Barang Bekas Kos Yogyakarta” dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Tampilan sistem informasi pada *desktop* sudah cukup baik.
2. Baik penjual maupun pembeli merasa sangat puas dengan diterapkannya sistem tawar-menawar pada sistem informasi.
3. Dengan adanya peran admin sebagai rekening bersama serta memantau proses transaksi melalui sistem, maka penjual dan pembeli merasa lebih aman dalam bertransaksi secara *online*.

5.2 Saran

Beberapa saran yang diperlukan apabila penelitian ini dikembangkan lebih lanjut yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan sistem informasi pada *mobile* masih kurang optimal sehingga masih perlu dikembangkan supaya lebih baik.
2. Perlu diadakannya *virtual account bank* supaya dapat mempermudah dan mempercepat proses transaksi.
3. Konsep proses transaksi masih perlu dikembangkan lagi dengan melibatkan biaya pengiriman pada sistem.
4. Proses *bargaining* hanya dapat mencatat satu riwayat harga tawaran sebelumnya, sehingga perlu ditambahkan sebuah penyimpanan untuk mencatat semua riwayat harga tawaran yang telah *diinputkan* oleh penjual maupun pembeli selama proses *bargaining*.

Daftar Pustaka

- Budisetoyo, H. (2016). *Kupas Tuntas Microsoft WORD 2016*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Dennis, A. (2012). *SYSTEM ANALYS AND DESIGN* (5 ed.). United States: Clearance Center Inc.
- Ida, O. (2014, april 18). *Pengertian E-Marketplace*. Retrieved 2017, from tokokhalista: <https://tokokhalista.wordpress.com/2014/04/18/pengertian-e-marketplace/>
- Kadir, A. (2013). *PEMROGRAMAN DATABASE MySQL UNTUK PEMULA Solusi Lengkap Pembuatan Aplikasi Web Menggunakan PHP, JQuery dan CSS*. Yogyakarta: MediaKom.
- Lie, N. (2013, Februari 11). *Apa Itu Responsive Web Design (RWD)*. Retrieved September 12, 2016, from idpenulis: <http://idpenulis.blogspot.co.id/2013/02/apa-itu-responsive-web-design-rwd.html>
- Nugroho, A. (2015, maret 10). *Pengertian Rekber (Rekening Bersama), Cara Kerja dan Manfaatnya*. Retrieved from aditya-web: www.aditya-web.com/2015/03/pengertian-rekber-rekening-bersama-cara-kerja-dan-manfaatnya.html
- Pank, L. (2012, juli 24). *Pengertian Diagram Menurut Beberapa Ahli*. Retrieved from lepank: <http://www.lepank.com/2012/07/pengertian-diagram-menurut-beberapa-ahli.html>
- Pressman, R. S. (2001). *Software Engineering A PRACTIONER'S APPROACH* (5 ed.). New York San Francisco St. Louis: Thomas Casson.
- Sidik, B. (2005). *Pemrograman Web*. Retrieved from Wikipedia.org: https://id.wikipedia.org/wiki/Pemrograman_web
- Silvia, E. (2014, maret 15). *NEGOSIASI MENURUT PARA AHLI*. Retrieved from ekisilviaa: <http://ekisilviaa.blogspot.co.id/2014/03/negosiasi-menurut-para-ahli.html>
- Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Ulfa, M. (2016, januari 15). *Pengertian Dan Definisi Teknologi Web*. Retrieved from iyayaciemy: <http://iyayaciemy.blogspot.co.id/2016/01/definisi-teknologi-website.html>

