

# Aplikasi Marketplace Di Kota Medan Berbasis Mobile

M Arie Andhika<sup>a,1</sup>, Wirhan Fahrozi<sup>b,2</sup>

Informatika, Universitas Potensi Utama, Medan, 20241

E-mail: [ariandika449@gmail.com](mailto:ariandika449@gmail.com)<sup>1</sup>, [wirhanfr@gmail.com](mailto:wirhanfr@gmail.com)<sup>2</sup>

## Article Info

### Article history:

Received 28 01 2023

Revised 01 02 2023

Accepted 06 02 2023

### Keyword:

Marketplace,  
Android,  
Java, Mysql

### Correspondence Author\*:

M Arie Andika

[ariandika449@gmail.com](mailto:ariandika449@gmail.com)

## Abstract

*The process of buying and selling goods at several online shops to sell their products easily. Here, buyers will also gather to get various kinds of products they need. So it can be concluded that the main function of the marketplace is as a liaison between buyers and sellers. The sellers generally do not have to pay for the rental of the online shop stalls. This means that anyone can join and become a seller in the marketplace. We cannot control who and the background or motives of the sale. We also don't know for sure about how reliable the seller selling their products is. However, over time, the marketplace has undergone many developments to minimize the possibilities that could harm consumers so that security is increasingly tightened, such as using finger prints as an identification authentication code in using the system so that one application can only be accessed by one user, which is better and better safe. There is still a data collection of goods which 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. From the problems above, it is expected that people who have shops and those who do not have 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 marketplace information system will be a place to conduct business activities and transactions between buyers and sellers.*

## 1. PENDAHULUAN

*Marketplace* adalah segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran suatu produk atau jasa melalui atau menggunakan media Internet. Sedangkan *place* sendiri dalam kamus bahasa Inggris artinya adalah tempat. Disini dapat disimpulkan pengertian dari *Marketplace* adalah tempat untuk melakukan pemasaran produk dan jasa melalui atau menggunakan media Internet. [1]

Banyak perusahaan bahkan instansi yang pembuatan websitenya bisa diakses di internet yang digunakan mulai dari pembelajaran, promosi, informasi, penjualan, pelayanan bagi masyarakat luas, dan fungsi lainnya [2]

Kita juga tidak tahu secara pasti tentang seberapa terpercaya penjual yang menjajakan produknya. Namun seiring berjalannya waktu, *marketplace* telah mengalami banyak perkembangan untuk meminimalisir kemungkinan-kemungkinan yang bisa merugikan konsumen sehingga keamanannya pun semakin diperketat seperti menggunakan *finger print* sebagai kode autentikasi pengenalan dalam penggunaan sistem sehingga untuk satu aplikasi hanya bisa di akses oleh satu pengguna yang lebih baik dan aman. Masih terdapat Pemilik aplikasi/Admin memberi fasilitas jual beli

online / market dari berbagai sumber. Pemilik aplikasi tidak memiliki produk apapun dan bisnis mereka hanya menyajikan produk orang lain kepada pengguna kemudian memfasilitasi fitur finger print sebagai kode autentikasi user keamanan login baik dari segi penjual, pembeli maupun administrasi..[3]

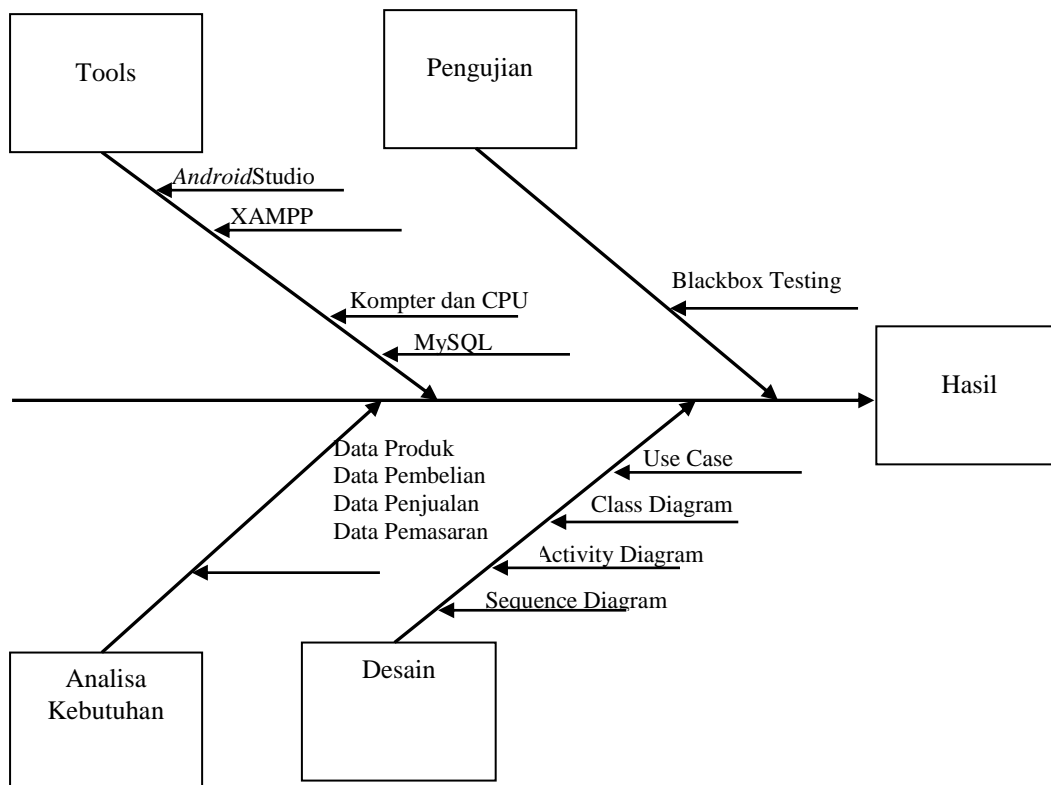
Keberhasilan e-marketplace sangat bergantung pada tingkat keterlibatan peserta yang berpartisipasi. Kurangnya kehandalan *marketplace* sering dikritik sebagai salah satu faktor kunci yang mengurangi kepercayaan penjual atau pembeli untuk berpartisipasi. Perusahaan *marketplace* agribisnis tidak cukup untuk hanya menyediakan layanan teknis yang baik seperti transaksi *online*. Pengguna lebih memperhatikan bagaimana sebuah *website-marketplace*[4]

Penelitian ini menggunakan *System Development Life Cycle* dengan model *Structured Design Waterfall* sebagai skema siklus pengembangan sistem dan menggunakan *Unified Modelling Language* sebagai rancangan pemodelan. Aplikasi dibangun menggunakan Bahasa PHP. Dengan adanya *Marketplace Catering* memudahkan pengusaha catering dalam memasarkan produknya. Serta mempermudah konsumen yang sedang mencari jasa *catering*. [5]

Selama ini, untuk melakukan penjualan masih ada beberapa isu dalam mempromosikan dan menjual produk, sehingga konsumen kurang mengetahui barang apa saja yang diproduksi. Solusi untuk memecahkan masalah di atas, *marketplace* adalah pilihan terbaik untuk mengatasi masalah penjualan barang kerajinan. Dengan internet, penjual akan memiliki kemudahan dalam mempromosikan dan menjual produk di pasar yang lebih luas.[6]

## 2. RESEARCH METHOD

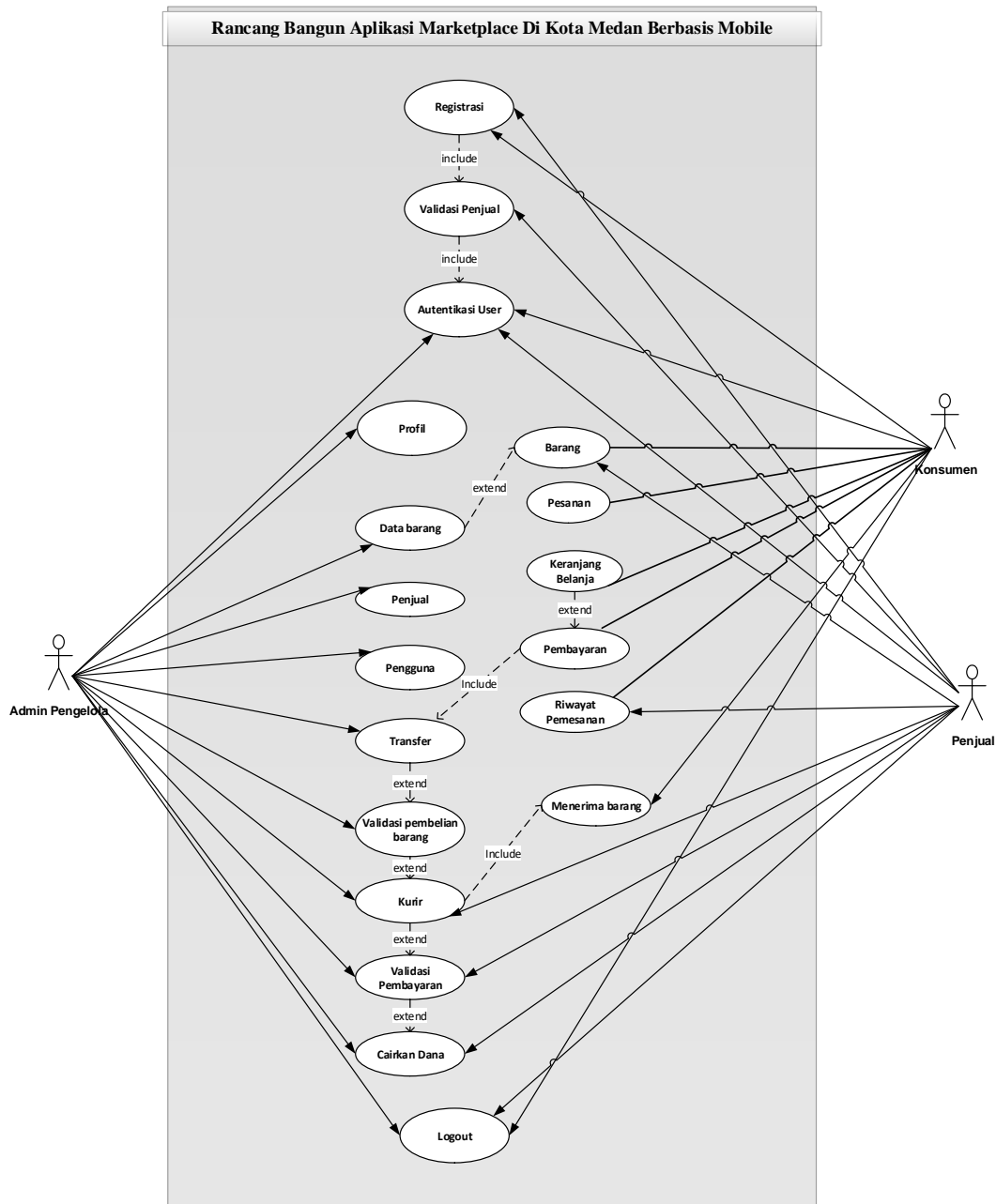
Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram Fish Bone. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Metodologi Diagram *Fish Bone*

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam menyusun program memerlukan model data yang berbentuk diagram yang bisa dijelaskan secara rinci alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarkanlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada Gambar 2:



**Gambar 2.** Use Case Marketplace

Berikut penjelasan dari *Use Case* Aplikasi Marketplace Di Kota Medan Berbasis Mobile adalah :

1. Aktor admin pengelola  
Admin pengelola bisa login dengan melakukan finger print untuk keamanan data sebagai autentikasi user kemudian bisa akses menu data barang, data penjual, data pengguna, kemudian bisa akses menu transfer dan validasi pembayaran, kemudian barang di terima oleh kurir dalam pemesanan barang, kemudian bisa validasi pembayaran dan kemudian melakukan pencairan dana dan logout.
2. Konsumen  
Konsumen melakukan registrasi atau daftar akun kemudian login, kemudian akan akses menu validasi penjual, dan autentikasi akun dengan menggunakan finger print untuk keamanan data. Kemudian konsumen bisa akses menu barang, pesanan, keranjang belanja, pembayaran, riwayat pemesanan dan kemudian konsumen menerima barang.
3. Penjual  
Penjual pengelola bisa login dengan melakukan finger print untuk keamanan data sebagai autentikasi user kemudian bisa akses menu data barang, data penjual, data pengguna, kemudian bisa

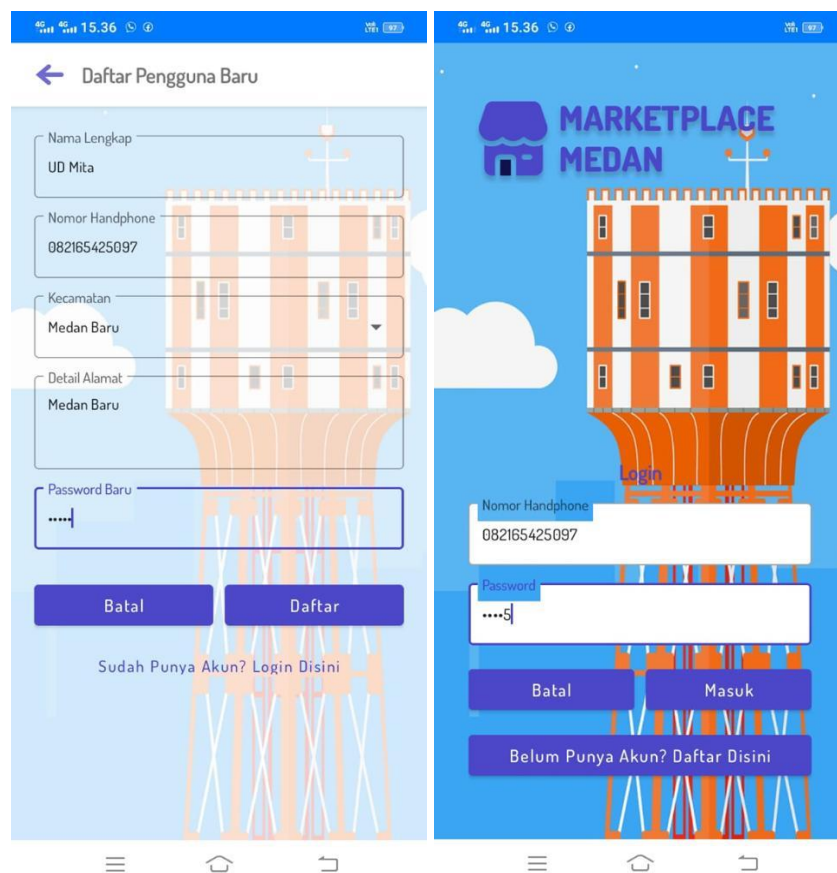
akses menu transfer dan validasi pembayaran, kemudian barang di terima oleh kurir dalam pemesanan barang, kemudian bisa validasi pembayaran dan kemudian melakukan pencairan dana dan logout.

### 3.2. PEMBAHASAN

Adapun tampilan hasil program adalah sebagai berikut :

#### 1. Tampilan Menu *Registrasi* dan login

Tampilan *Registrasi* dan login merupakan menu utama yang muncul pada saat pertama kali program dijalankan. Ini berfungsi sebagai *form* biodata pelanggan. Tampilan gambar *registrasi* dan login dapat dilihat pada gambar 4.

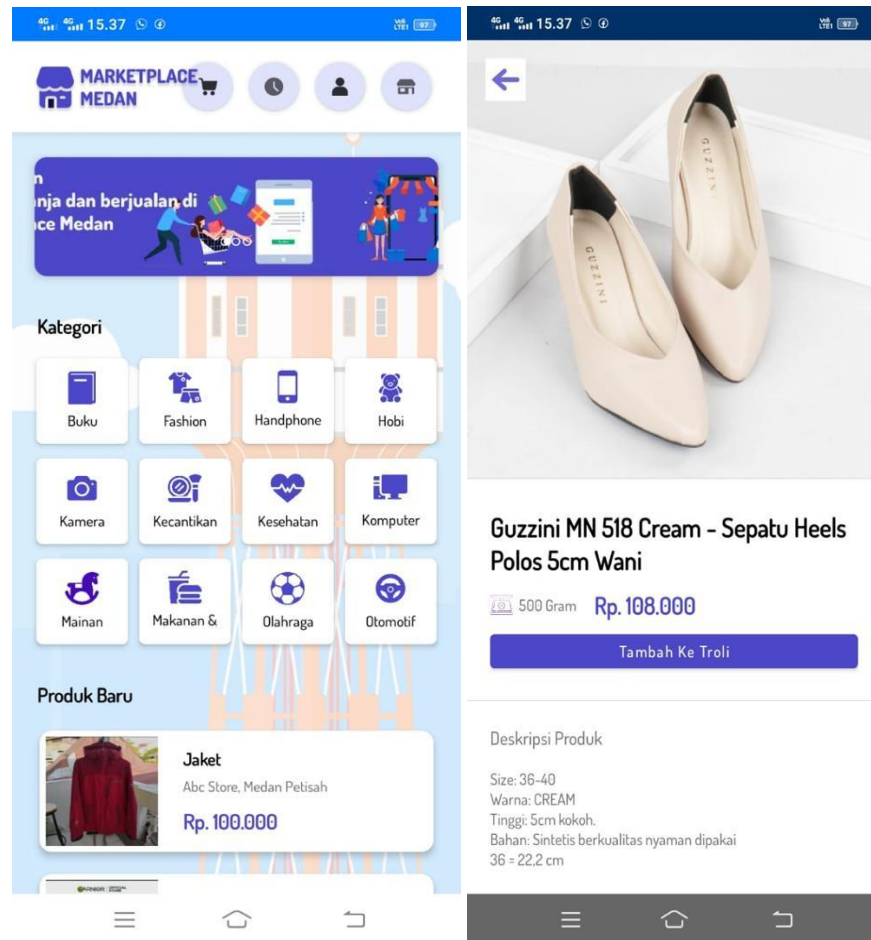


The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application interface. The left screenshot shows the 'Daftar Pengguna Baru' (New User Registration) form. It has a blue header with a back arrow and the text 'Daftar Pengguna Baru'. The form contains several input fields: 'Nama Lengkap' (Full Name) with the value 'UD Mita', 'Nomor Handphone' (Phone Number) with the value '082165425097', 'Kecamatan' (District) with a dropdown menu showing 'Medan Baru', 'Detail Alamat' (Address Detail) with the value 'Medan Baru', and 'Password Baru' (New Password) with a masked input. At the bottom, there are two buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Daftar' (Register). Below the buttons, there is a link: 'Sudah Punya Akun? Login Disini' (Already have an account? Login here). The right screenshot shows the 'Login' form. It has a blue header with the 'MARKETPLACE MEDAN' logo. The form contains two input fields: 'Nomor Handphone' (Phone Number) with the value '082165425097' and 'Password' with a masked input. At the bottom, there are two buttons: 'Batal' (Cancel) and 'Masuk' (Login). Below the buttons, there is a link: 'Belum Punya Akun? Daftar Disini' (Don't have an account? Register here). Both screenshots show a background illustration of a building on stilts and a blue sky with clouds. The status bar at the top of both screenshots shows the time as 15:36 and the battery level as 92%.

Gambar 4. Menu *Form Registrasi* dan Menu login

#### 2. *Form* Halaman depan dan deskripsi produk

Pada halaman ini merupakan tampilan halaman depan yang fungsinya untuk halaman awal aplikasi. Gambar tampilan halaman depan dipaparkan pada gambar 5 :



**Gambar 5.** Form halaman depan dan Deskripsi Produk

### 3. Tampilan Form Data Pesanan

Pada tampilan ini merupakan tampilan data pesanan yang fungsinya sebagai informasi untuk mengetahui pesanan, Berat pesanan, Pembayaran, Ongkos Kirim, Ekspedisi pengiriman, dan total dari harga keseluruhan. Gambar tampilan pesanan ditunjukkan pada Gambar 6 :

← Riwayat Pesanan Anda

Ririn Store Kontak

Jumlah Produk	1 Produk
Total Berat	1 Kg
Pembayaran	Bank Negara Indonesia (BNI) No. Rek : 220039393939
Ongkos Kirim	Rp. 24.750
Ekspedisi	SiCepat Express
<b>Grand Total</b>	<b>Rp. 132.750</b>

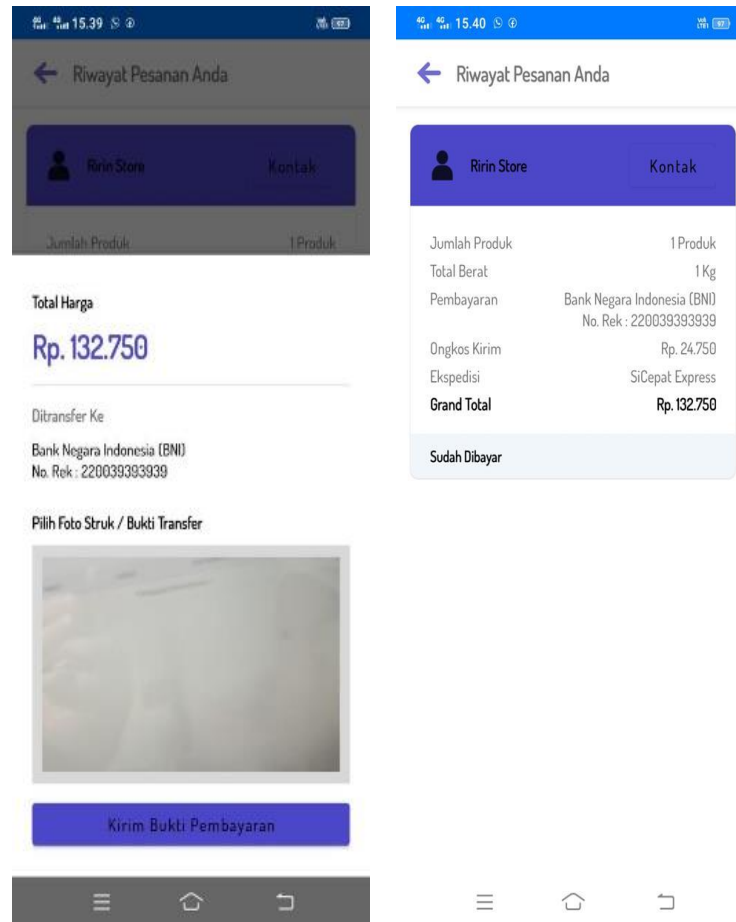
Menunggu Pembayaran Cancel Bayar

☰ 🏠 ↩

**Gambar 6.** *Form Pesanan*

#### 4 *Form* Pembayaran

Pada tampilan ini merupakan tampilan *form* Pembayaran yang fungsinya sebagai sarana mengisi data Pembayaran dan Informasi mengenai pembayaran. Berikut gambar *form* Pembayaran ditunjukkan pada gambar 7:



**Gambar 7.** Form Konfirmasi Pembayaran

Berikut kesimpulan penulis akan jelaskan tentang kelebihan dari sistem yang diusulkan :

1. Proses pendataan baik pemesanan produk juga pembayaran bisa dilakukan dengan seksama melalui jenis pembayaran untuk via transfer yang diinginkan.
2. Sistem dibuat memiliki tampilan sangat efisien untuk digunakan dan dapat berinteraksi dengan *user*.
3. Sistem yang dibuat sudah mampu dalam menampilkan proses pemesanan, dan pembayaran produk dengan bayar di tempat dan via transfer.
4. Pada sistem ini mencakup sampai ke laporan pemesanan produk setiap kali dibutuhkan.

Adapun kurangnya dari sistem yang dibuat adalah:

1. Sistem Marketplace yang belum memumpuni untuk transaksi dengan menggunakan invoice.
2. Aplikasi ini hanya memunculkan data dan transaksi yang berkaitan dengan data pemesanan dan pembayaran produk.
3. Hak akses admin pengelola system masih diterapkan dengan system berbasis web.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan proses pembuatan aplikasi, maka diambil beberapa kesimpulan yang penulis paparkan dibawah ini :

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

Saran bagi pengembangan aplikasi pada waktu yang akan datang adalah:

1. Alangkah lebih baik lagi dilakukan pengembangan sistem E-Marketplace produk yang lebih lengkap agar semakin membantu mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan produk.

2. Lebih baik lagi jika dilakukan pengembangan sistem pada aplikasi juga proses pembayaran ditambahkan pembayaran melalui mobile banking ataupun credit card lainnya.

**ACKNOWLEDGMENTS (if any)**

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

**REFERENCE**

- [1] Fergiawan Listianto, 2017, *Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu*, Jurnal TAM (Technology Acceptance Model), STMIK Pringsewu, ISSN : 2339-1103, -ISSN : 2579-4221, Volume 8, Nomor 2, Desember 2017
- [2]Janiver W. Janis, 2020, *Rancang Bangun Aplikasi Online Sistem Pemesanan Jasa Tukang Bangunan Berbasis Lokasi*, *Jurnal Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi Manado*, p-ISSN e-ISSN : 2685-6131, Vol 15 No. 1 Januari-Maret 2020, hal.1-12
- [3]Marco, R., Ningrum, P., & Tyas, B. (2017). *Analisis Sistem Informasi E-Marketplace Pada Usaha Kecil Menengah (UKM) Kerajinan Bambu Dusun Brajan*. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 18(2), 48-53.
- [4]Sundari, J., & Nainggolan, E. R. (2017). E-marketplace desa gerabah untuk pengrajin di desa bumi jaya serang banten. *Journal Industrial Servicess*, 3(1a).
- [5]Suryanto, T. (2018). *Penerapan E-Marketplace Pada Distro Silver Squad*. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI) 2018*.
- [6]Wahyuni, N., & Gunawan, A. (2018). *Pengenalan Dan Pemanfaatan Marketplace E-Commerce Untuk Pelaku Ukm Wilayah Cilegon*. *Jurnal Pengabdian Dinamika*, 5(1).