

PENERAPAN KONSEP C TO C DALAM MEMBUAT WEB SITE MARKETPLACE PENJUALAN KERAJINAN TANGAN

May Rezine Sabatine Hutabarat¹, Indra M. Sarkis², Samuel Manurung³

Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Methodist Indonesia

e-mail: mayrezine@gmail.com¹, poetramora@gmail.com²,

samuelfanbastenmanurung070189@gmail.com³

ABSTRAK

Pada penelitian ini menggunakan e-bussiness untuk menawarkan produk kerajinan tangan pada masyarakat luas agar tidak kalah saing dengan produk industri. Aplikasi e-marketplace dapat membantu pembeli untuk mendapatkan informasi tentang barang yang ditawarkan oleh para pengerajin tangan. Mempermudah pelanggan dalam mencari aksesoris dan kerajinan yang biasanya dijual oleh Usaha Kecil Menengah, tanpa harus datang ke lokasi. Dan mempermudah pelanggan dan penjual dalam melakukan transaksi pembayaran kerajinan tangan karena dilakukan secara online. Aplikasi yang dibangun menggunakan konsep C to C dengan mengirim email, sms juga chatting kesetiap pelanggan jika adanya promo.

Kata Kunci: E-Marketplace, C To C, penjualan.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini sudah banyak marketplace yang beredar diinternet yang bias di daftarkan secara online seperti tokopedia, shopee, lazada dan sebagainya yang ingin menawarkan tempat untuk membuka lapak bagi para pedagang yang ada di seluruh nusantara. Namun hingga saat ini jarang bagi para pengerajin tangan usaha kecil menengah menawarkan produknya ke shopee, lazada, tokopedia dan sebagainya karena kalah saing dengan produk-produk industri yang ditawarkan dipasaran seperti kemeja, kebaya, baju hijab, dan lain-lain. Yang artinya jarang pengerajin tangan menawarkan produknya lewat marketplace.

Atas dasar inilah penulis berkeinginan membuat sebuah aplikasi marketplace secara privat kepada pengerajin tangan, jadi semua kerajinan tangan dapat dijual melalui web ini. Kelebihannya untuk membuka mata dunia kepada kota medan bahwa banyak produk kerajinan tangan, yang tujuannya untuk membantu pengerajin tangan memasarkan produknya secara komersial, juga memberikan kontribusi naulage bagi para pemilik usaha kecil menengah dala memasarkan produknya sehingga semakin berkembang lalu di promosikan kepada dunia luas produk-produk hasil kerajinan tangan

yang ada dikota medan dan juga membantu pemerintah dalam mendukung UKM melalui sistem informasi marketplace.

E-Marketplace merupakan pasar secara virtual berbasis internet dimana setiap UKM dapat memperkenalkan produk dan melakukan transaksi pertukaran barang atau jasa. *E-marketplace* juga dapat dikategorikan sebagai hubungan transaksi secara langsung maupun tidak langsung *e-marketplace* dapat mempermudah UKM dalam menyampaikan detail informasi mengenai produk yang mereka pasarkan. Sementara kemudahan setelah UKM, dapat juga dirasakan oleh supplier dalam mempromosikan bahan baku yang tersedia untuk kebutuhan produktivitas UKM, dalam hal ini supplier dapat mengembangkan perusahaan dengan mengurangi resiko, sehingga keuntungan *e-marketplace* benar dapat dirasakan bagi pelaku UKM dan supplier dalam mempromosikan produk secara detail.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menerapkan konsep C to C dalam website marketplace dalam memberikan keputusan mengenai pemberian modal usaha agar tepat sasaran.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Defenisi Marketplace

Marketplace merupakan proses pembelian dan penjualan melalui internet atau setiap transaksi bisnis yang melibatkan perpindahan kepemilikan atas barang atau jasa melalui jaringan komputer. Meskipun populer, definisi tersebut tidak cukup komperhensif untuk dapat mendeskripsikan perkembangan dalam fenomena bisnis tersebut. Definisi yang lebih lengkap: *Marketplace* merupakan penggunaan komunikasi elektronik dan teknologi pengolahan informasi digital dalam transaksi bisnis untuk menciptakan, mengubah dan mendefinisikan kembali hubungan baru diantara organisasi dan/atau antara organisasi dengan individu.

A. Keuntungan Marketplace

Keuntungan *Marketplace*:

1. Menambah pelanggan (jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 240 juta orang).
2. Memperluas area pemasaran produk.
3. Meningkatkan merek (*brand*).
4. Biaya *hosting web (domain)* yang jauh lebih murah daripada biaya sewa toko dalam bentuk fisik, hal ini berarti dapat menurunkan tingkat biaya operasional.
5. Kemudahan dalam hal pemesanan produk karena bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun oleh masing-masing konsumen

B. Manfaat Marketplace

Selain keuntungan *Marketplace* sudah dijabarkan, adapula manfaat yang bisa didapat dari *Marketplace*, seperti :

1. Manfaat Marketplace bagi konsumen:

Marketplace memungkinkan pelanggan untuk berbelanja atau melakukan transaksi lain selama 24 jam sehari sepanjang tahun dari hampir setiap lokasi. *Marketplace* menyediakan produk-produk dan jasa yang tidak mahal kepada pelanggan dengan cara mengunjungi banyak tempat dan melakukan perbandingan secara cepat.

2. Manfaat Marketplace bagi masyarakat :

Marketplace memungkinkan orang untuk bekerja di dalam rumah dan tidak banyak keluar untuk berbelanja, akibatnya ini akan menurunkan arus kepadatan lalu lintas di jalan serta mengurangi polusi udara. *Marketplace* memungkinkan sejumlah

barang dagangan dijual dengan harga lebih rendah, sehingga orang yang kurang mampu bisa membeli lebih banyak dan meningkatkan taraf hidup mereka.

3. PEMBAHASAN

Analisis Sistem yang Diusulkan

Analisa sistem adalah fase pengembangan sistem yang menentukan sistem informasi apa yang harus dilakukan untuk memecahkan masalah yang sudah ada dengan mempelajari sistem dan proses kerja untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan peluang untuk perbaikan, Fitur-fitur website marketplace pada Medan Handmade adalah sebagai berikut :

a. Pemesanan Online

Pelanggan dapat melakukan pemesanan secara online dengan menggunakan website ini dengan input data secara pribadi dapat mengurangi terjadinya kesalahan input dan memudahkan admin untuk melakukan pemeriksaan.

b. History transaksi

Adanya fitur *history* berfungsi untuk membantu perusahaan maupun konsumen melihat status pemesanan dan transaksi yang telah terjadi.

c. Live Chat

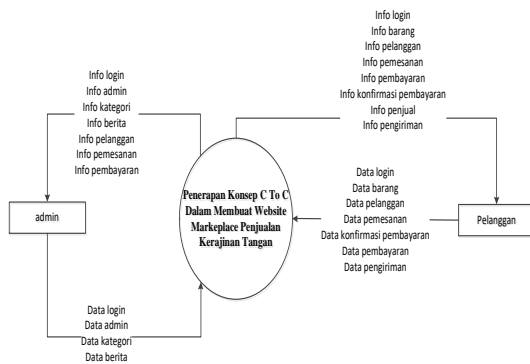
Adanya pesan yang langsung ditujukan kepada Medan Handmade untuk melakukan transaksi dalam rangka menciptakan hubungan yang baik antara penjual dan konsumen.

d. Promo

Fitur ini berfungsi untuk memberikan informasi berupa event potongan harga dalam bentuk notifikasi email dan sms kepada konsumen.

Data Flow Diagram Konteks yang Diusulkan

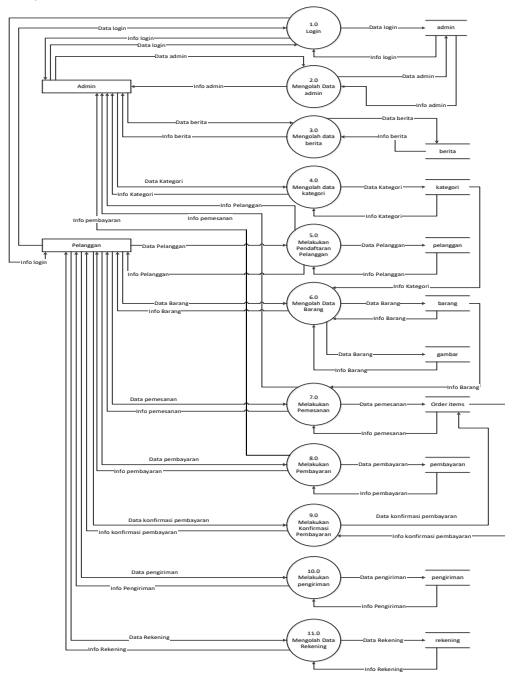
Data Flow Diagram adalah salah satu alat dalam perancangan sistem yang menggunakan simbol-simbol untuk menggambarkan aliran data melalui serangkaian proses yang saling berhubungan, diagram konteks untuk Perancangan Aplikasi Penerapan Konsep C to C Dalam Membuat Website Marketplace Penjualan Kerajinan Tangan. dapat dilihat seperti Gambar 1 di bawah ini:



Gambar 1 Diagram Konteks yang Diusulkan

Data Flow Diagram Level 0

Data flow diagram level 0 merupakan bagian yang dibuat setelah diagram konteks. Data flow diagram level 0 membahas permasalahan yang dikembangkan dari permasalahan yang ada di diagram konteks. Untuk Data flow diagram level 0 implementasi Perancangan Aplikasi Penerapan Konsep C to C Dalam Membuat Website Marketplace Penjualan Kerajinan Tangan. dapat dilihat seperti Gambar 2 di bawah ini:

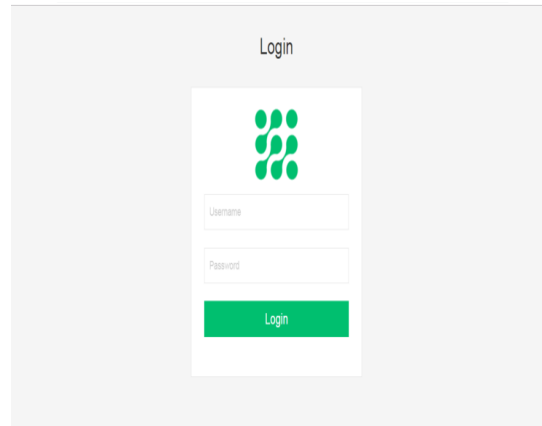


Gambar 2 Data Flow Diagram Level 0

Implementasi Pengujian Sistem Dan Tampilan Program

1. Tampilan Utama Login Admin

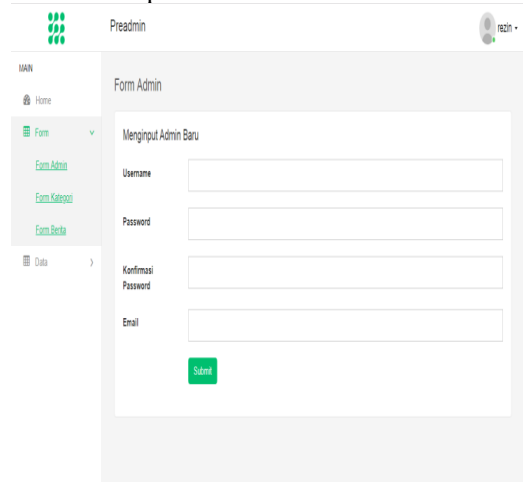
Sub ini akan menunjukkan tampilan program dan desain program website dari hasil tampilan yang telah dibangun pada bab sebelum-sebelumnya. dapat dilihat seperti Gambar 2 di bawah ini:



Gambar 3 Tampilan Halaman Login Admin

2. Tampilan Input Data Admin

Perancangan input data admin berfungsi bagi admin menginput data admin yang baru. Data yang diinput adalah username, password dan konfirmasi password. dapat dilihat seperti Gambar 4.2 di bawah ini:



Gambar 4 Tampilan Input Data Admin

3. Tampilan Input Data Kategori

Perancangan input data berita berfungsi bagi admin menginput data kategori yang baru. Data yang diinput adalah nama kategori. dapat dilihat seperti Gambar 4.3 di bawah ini:

Gambar 5 Tampilan Input Data Kategori

4. Tampilan Input Data Berita

Tampilan input data berita bagi admin menginput data berita yang baru. Data yang diinput adalah judul berita, isi berita, dan gambar berita. dapat dilihat seperti Gambar 6 di bawah ini :

Gambar 6 Tampilan Input Data Berita

5. Tampilan Pengolahan Data Admin

Perancangan pengolahan data admin berfungsi bagi bagi admin untuk menampilkan data admin yang sudah diinput di form admin. dapat dilihat seperti Gambar 7 di bawah ini:

Username	Password	Email	Opsi
admin	123	Admin	/B
rahmat	123	rahmat@gmail.com	/B
rezin	123	rezin@gmail.com	/B

Gambar 7 Tampilan Pengolahan Data Admin

6. Tampilan Pengolahan Data

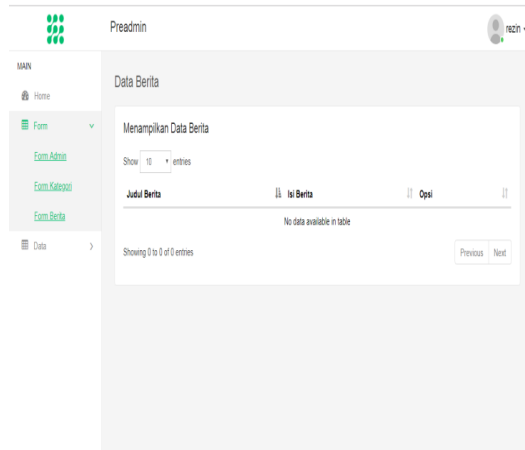
Tampilan pengolahan data kategori berfungsi bagi admin untuk menampilkan data kategori yang sudah diinput di form kategori. dapat dilihat seperti Gambar 8 di bawah ini:

Nama Kategori	Opsi
aksesoris	/B
makanan	/B
peralatan rumah bang	/B
souvenir	/B
tanaman	/B

Gambar 8 Tampilan Pengolahan Data

7. Tampilan Pengolahan Data Berita

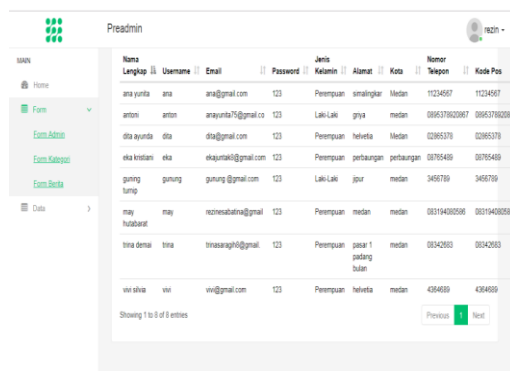
Perancangan pengolahan Data berita berfungsi bagi admin untuk menampilkan data berita yang sudah diinput di form berita. dapat dilihat seperti Gambar 9 di bawah ini:



Gambar 9 Tampilan Pengolahan Data Berita

8. Tampilan Data Pelanggan

Tampilan pengolahan data pelanggan berfungsi bagi admin untuk menampilkan data pelanggan. dapat dilihat seperti Gambar 10 di bawah ini:

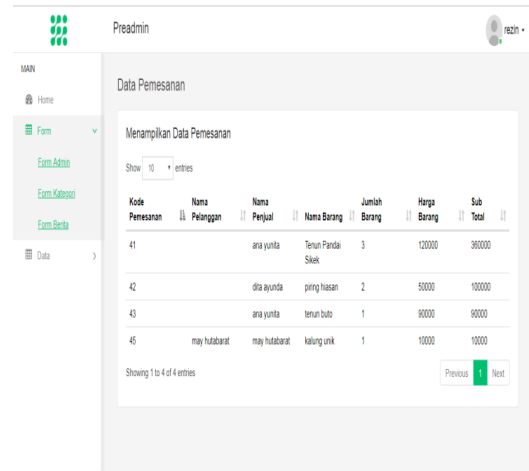


Gambar 10 Tampilan Data Pelanggan

9. Tampilan Data Pemesanan

Tampilan pengolahan data pemesanan berfungsi bagi admin untuk menampilkan data

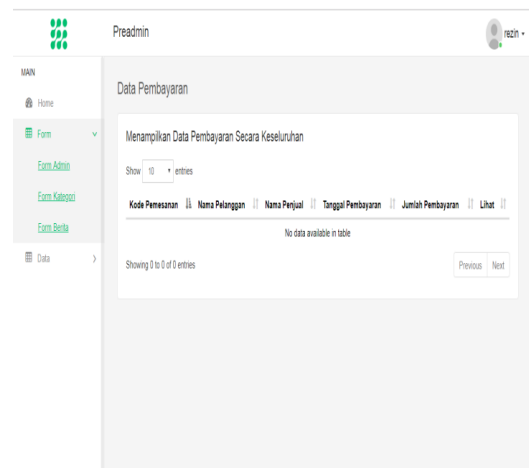
pemesanan. dapat dilihat seperti Gambar 11 di bawah ini:



Gambar 11 Tampilan Data Pemesanan

10. Tampilan Data Pembayaran

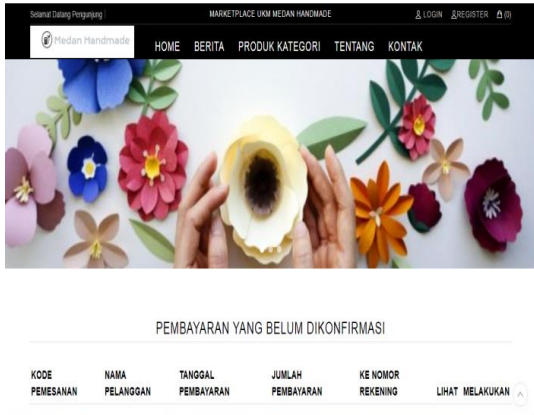
Tampilan data pembayaran berfungsi bagi admin untuk menampilkan data pembayaran. dapat dilihat seperti Gambar 12 di bawah ini:



Gambar 12 Tampilan Data Pembayaran

11. Tampilan Halaman Utama

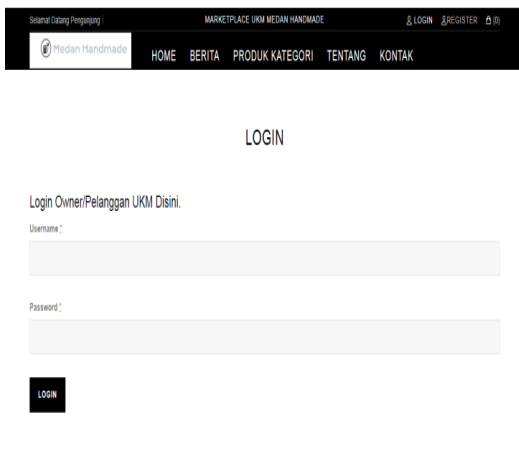
Berikut tampilan utama penjual dan pelanggan. dapat dilihat seperti Gambar 13 di bawah ini:



Gambar 13 Tampilan Halaman Utama

12. Tampilan Login Pelanggan

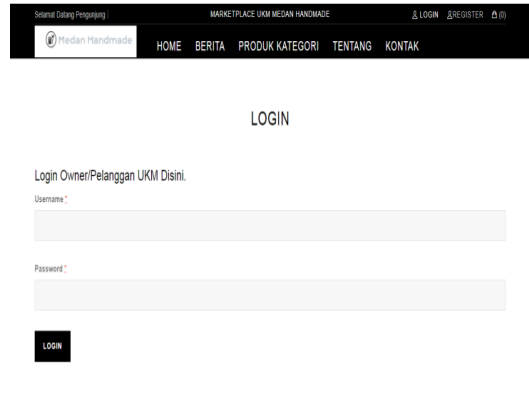
Tampilan login berfungsi bagi penjual menginput data username dan password sebelum masuk kehalaman akun penjual. dapat dilihat seperti Gambar 14 di bawah ini:



Gambar 14 Tampilan Login Pelanggan

13. Tampilan Register Pembeli

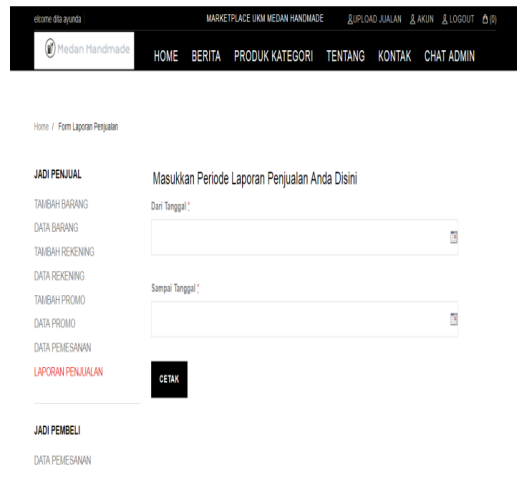
Tampilan register penjual berfungsi bagi admin menginput data pembeli yang baru. Data yang diinput adalah nama penjual, username, password, email, alamat, dan telepon. dapat dilihat seperti Gambar 15 di bawah ini:



Gambar 15 Tampilan Register Pembeli

14. Tampilan Laporan Penjualan

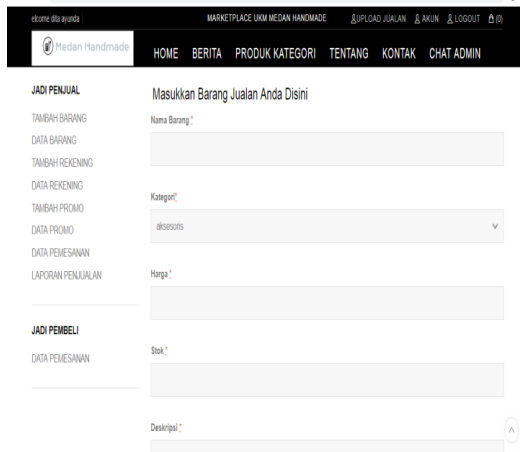
Tampilan laporan penjualan dari awal penjualan sampai akhir tanggal penjualan yang sudah ditentukan. dapat dilihat seperti Gambar 16 di bawah ini:



Gambar 16 Tampilan Laporan Penjualan

15. Tampilan Input Data Barang Oleh Pembeli

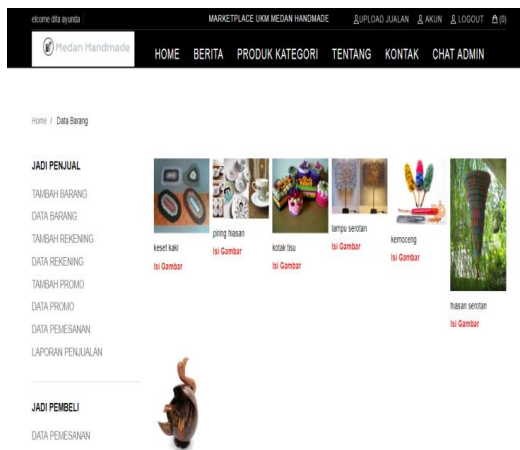
Tampilan input data berita berfungsi bagi pembeli menginput data barang yang baru. Data yang diinput adalah nama barang, kategori, harga dan deskripsi. dapat dilihat seperti Gambar 17 di bawah ini:



Gambar 17 Tampilan Input Data Barang

16. Tampilan Pengolahan Data Barang

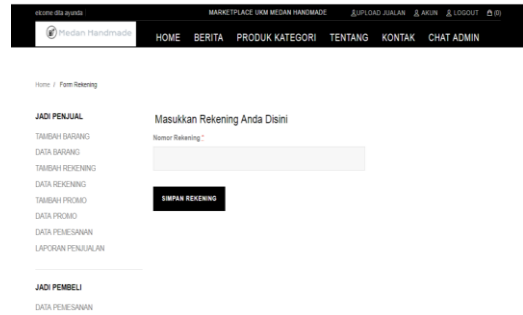
Tampilan pengolahan data admin berfungsi bagi pembeli untuk menampilkan barang admin yang sudah diinput di form barang. dapat dilihat seperti Gambar 18 di bawah ini:



Gambar 18 Tampilan Pengolahan Data Barang

17. Tampilan Input Data Rekening Oleh Pembeli

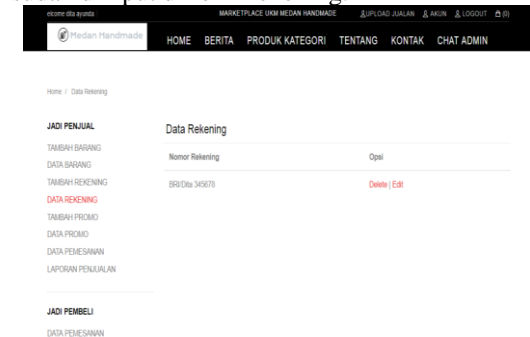
Tampilan input data berita berfungsi bagi pembeli menginput data rekening yang baru. Data yang diinput adalah nomor rekening. dapat dilihat seperti Gambar 19 di bawah ini:



Gambar 19 Tampilan Input Data Rekening

18. Tampilan Input Data Pengolahan Rekening

Tampilan pengolahan data admin berfungsi bagi pembeli untuk menampilkan rekening yang sudah diinput di form rekening.



Gambar 20 Tampilan Halaman Login Penjual

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis, perancangan dan pengujian, maka didapatkan kesimpulan dari setiap hasil pembahasan tersebut sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun dapat memudahkan pelanggan dalam mencari aksesoris dan kerajinan yang biasanya dijual oleh Usaha Kecil Menengah dan kerajinan tangan itu sendiri tanpa harus datang ke lokasi Usaha Kecil Menengah tersebut.
2. Sistem yang dibangun dapat memudahkan pelanggan dan penjual dalam melakukan transaksi pembayaran karena dilakukan secara online.
3. Sistem yang dibangun memberikan promo potongan harga melau email, chat dan sms.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul Kadir (2014). PENGENALAN SISTEM INFORMASI EDISI REVISI. Penerbit : Yogyakarta, Andi.
- [2] Apanasevic, T. and Markendahl, J. (2018) 'Mobile ticketing services in the Northern Europe: Critical business model issues', *Joint 13th CTTE and 10th CMI Conference on Internet of Things - Business Models, Users, and Networks*, 2018-January, pp. 1–8. doi: 10.1109/CTTE.2017.8260939..
- [3] Budi Sutedjo Dharma Oetomo, S.Kom., MM (2016). Perspektif e-Business Tinjauan Teknis, Manajerial dan Strategi. Penerbit : Yogyakarta, Andi
- [4] Deppi, L. (2016) 'ANALISIS SISTEM INFORMASI PENGAWAS KEAMANAN DAN KESEHATAN MAKAN PADA DINAS KESEHATAN KOTA BANDAR LAMPUNG'.
- [5] Fathansyah (2015).BASIS DATA REVISI KEDUA. Penerbit : Informatika Bandung
- [6] Lipursari, A. (2013) 'PERAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN (SIM) DALAM PENGAMBILAN KEPUTUSAN', 5(1), pp. 26–37.
- [7] Lobbers, J., von Hoffen, M. and Becker, J. (2017) 'Business Development in the Sharing Economy: A Business Model Generation Framework', *2017 IEEE 19th Conference on Business Informatics (CBI)*, pp. 237–246. doi: 10.1109/CBI.2017.44.
- [8] RahmatMakmur (2018). MANAJEMEN E-COMMERCE. Penerbit : Informatika, Bandung
- [9] Sofian, S. (2017) 'PenerapanSistemInformasi E-Commerce Berbasis Web (StudiKasusUntuk Vendor Pernikahan)', 6(2), pp. 52–57.
- [10] Tata Sutabri (2012). ANALISIS SISTEM INFORMASI. Penerbit : Yogyakarta, Andi
- [11] Tata Sutabri (2012). ANALISIS SISTEM INFORMASI. Penerbit : Yogyakarta, Andi