

APLIKASI JASA TITIP KOLEKTIF (JASTIK)

Fajar Febbi Aldianto¹, Elis Hernawati, S.T., M.Kom.², Rahman Wijaya, S.T.,
M.T.³Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas
Telkom fajarfaldianto@student.telkomuniversity.ac.id,
elishernawati@tass.telkomuniversity.ac.id, dedyrw@tass.telkomuniversity.ac.id.

Marketplace adalah sebuah website atau aplikasi online yang memfasilitasi proses jual beli dari berbagai toko. Sebenarnya online marketplace memiliki konsep yang kurang lebih sama dengan pasar tradisional. Pada dasarnya, pemilik marketplace tidak bertanggung jawab atas barang-barang yang dijual karena tugas mereka adalah menyediakan tempat bagi para penjual yang ingin berjualan dan membantu mereka untuk bertemu pelanggan dan melakukan transaksi dengan lebih simpel dan mudah. Transaksinya sendiri memang diatur oleh marketplacena. Kemudian setelah menerima pembayaran, penjual akan mengirim barang ke pembeli. Salah satu alasan mengapa marketplace terkenal adalah karena kemudahan dan kenyamanan dalam penggunaan. Banyak yang menggambarkan online marketplace seperti department store.

Kata Kunci: Marketplace, Transaksi

I. PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kesuksesan *e-commerce* dengan konsep marketplace saat ini ditentukan oleh banyaknya jumlah seller dan juga konsumen yang bergabung di website *e-commerce* tersebut. Untuk mendapatkan lapak berjualan, seorang seller tidak dibebankan biaya sewa. Hal ini menyebabkan banyak orang yang ingin mendaftar untuk melakukan jual beli dengan konsep tersebut.

Marketplace adalah model bisnis yang mana website yang bersangkutan tidak hanya membantu mempromosikan barang dagangan saja, tapi juga memfasilitasi transaksi uang secara online. Pada sistem belanja online ini,

sebuah website menyediakan lahan atau tempat bagi para penjual (penyedia jasa) untuk menjual produk-produknya. Setiap produk yang terdapat dalam website tersebut telah diberikan spesifikasi dan penjelasan kondisi produknya begitupun dengan produk yang berupa jasa ini. disini akan diberikan informasi lebih detail tentang jasa-jasa yang nantinya akan dipilih oleh pengguna jasa/user, sehingga pengguna jasa dapat langsung mengklik tombol "beli" kemudian melakukan transfer sejumlah harga yang tercantum. Pada sistem belanja ini, penjual tidak melakukan tanya jawab kepada pembeli dan tidak ada diskon ataupun tawar menawar tanpa persetujuan kedua belah pihak.

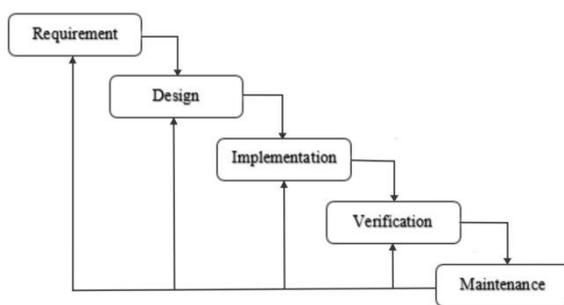
Dijaman sekarang Semakin banyaknya masyarakat yang mulai menjalankan bisnis jasa titip ini, banyak media-media sosial yang digunakan untuk mempromosikan jasa yang mereka tawarkan, berdasarkan dari survey yang telah ditelusuri menggunakan media sosial. Para penyedia jasa titip di media sosial kebanyakan tidak memberikan informasi secara detail dan akurat, hal ini membuat para calon pengguna jasa titip menjadi bingung dikarenakan ketidakjelasan pemilik akun jasa titip tersebut dan takut akan terjadinya penipuan yang marak terjadi akhir-akhir ini di bisnis jasa titip ini.

Dengan adanya masalah tersebut aplikasi yang akan dibuat akan menjadi sebuah aplikasi jasa penitipan kolektif yang terpercaya, baik

digunakan untuk penyedia jasa dan juga pengguna jasa yang mana akan menjadi sebuah pemecah masalah diantara banyaknya kekhawatiran di masyarakat khususnya untuk para pengguna jasa titip ini.

B. Metode Pengerjaan Aplikasi

Metode pengerjaan untuk aplikasi jastik modul marketplace menggunakan *software development life cycle (SDLC) waterfall* [1], terdapat 5 tahapan pada *waterfall model*, yaitu, *requirement, design, implementation, verification and maintenance*. Tahapan model *waterfall* terdapat pada Gambar 1-1. *SDLC Waterfall*.



A. PEMODELAN DAN PERANCANG

1. Codeigniter (CI)

Codeigniter adalah aplikasi *open source* berupa kerangka kerja yang digunakan untuk membangun website menggunakan bahasa pemrograman PHP. Yang bertujuan untuk pembangunan proyek lebih cepat daripada membangun aplikasi dari dasar[2].

2. Usecase Diagram

Use case adalah titik awal dalam memahami juga menganalisis kebutuhan sistem pada perancangan. *Use case* diagram menentukan kebutuhan yang diperlukan dari suatu sistem seperti kebutuhan dengan *actor* yang terlibat serta aktivitas yang dilakukan untuk menggambarkan suatu proses[3].

3. PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat

website yang menangani rangkaian bahasa pemrograman antara *client side scripting* dan *server side scripting*[4].

Sequence Diagram

sequence diagram yang menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu. Sequence diagram digunakan untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim oleh objek yang berinteraksi dengan objek lain [5].

4. BPMN

BPMN (*Business Process Modeling Notation*) adalah notasi grafis yang menentukan logika dari langkah-langkah proses bisnis, dan bertujuan untuk menggambarkan proses bisnis yang dapat dipahami oleh pemangku bisnis, juga terdapat notasi yang didesain khusus untuk menggambarkan alur proses antara pelaku dalam kegiatan berbeda[5].

5. Entity Relationship Diagram

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah sebuah *top-bottom* dalam perancangan basis data yang mengidentifikasi data terpenting (entitas) dan hubungan entitas tersebut digambarkan dalam model[6].

B. PENGUJIAN

Tahap pengujian menggunakan beberapa jenis pengujian. Pengujian menggunakan black box testing dan Usability Testing.

1. Black Box Testing

Blackbox testing merupakan metode uji coba yang memfokuskan pada keperluan fungsional dari software dan oleh sebab itu blackbox memungkinkan pengguna software membuat himpunan kondisi input yang melatih syarat fungsional suatu program, uji coba blackbox berusaha untuk menemukan kesalahan fungsi hilang, kesalahan *interface*, kesalahan struktur, kesalahan struktur data, kesalahan performa[7].

2. Usability Testing (UAT)

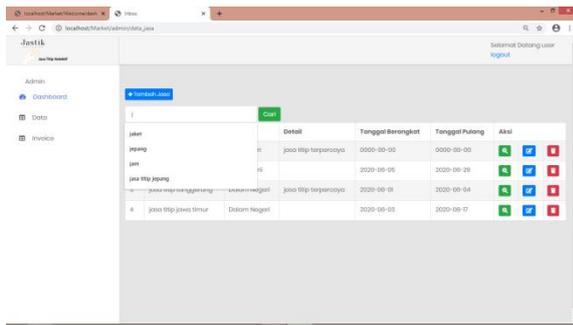
Usability Testing dilakukan secara bersamaan, oleh desainer program dan pengembang dan merencanakan kriteria calon user dari aplikasi yang dibuat. Penentuan kriteria user dan tugas yang diuji, direncanakan terlebih dahulu oleh pembuat aplikasi tersebut, didalam sebuah pengembangan aplikasi, *Usability Testing* dapat dilakukan pada tahap perancangan maupun pada tahap pengembangan. Hal ini tergantung waktu yang tersedia, anggaran biaya serta tujuan yang dicapai dari *Usability Testing*[6].

II. PERANCANGAN

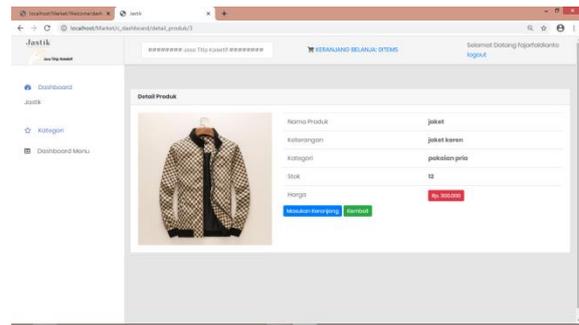
Dalam pembangunan aplikasi dibutuhkan perancangan untuk menentukan kebutuhan aplikasi.

A. Usecase Diagram

Berikut merupakan Usecase diagram dari aplikasi jasa titip kolektif (jastik).



Gambar 3-6
Halaman input produk



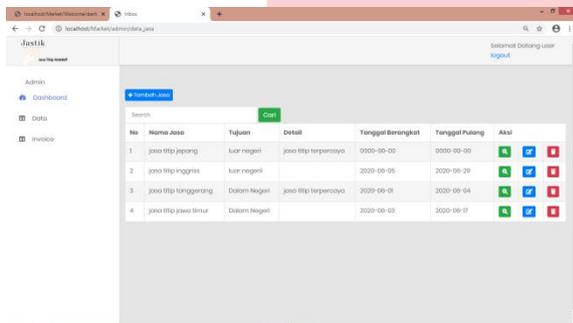
Gambar 3-9
Halaman detail produk

Halaman input jasa

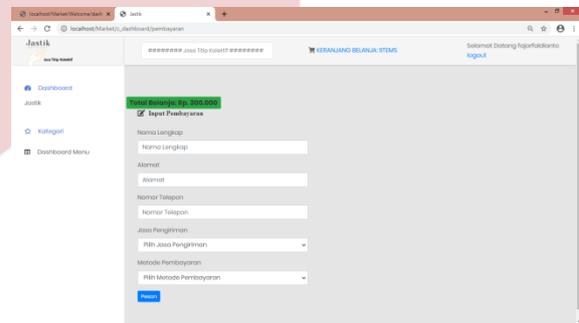
Berikut merupakan implementasi halaman input jasa dari aplikasi jasa titip kolektif

Halaman pembayaran

Berikut merupakan implementasi halaman pembayaran dari aplikasi jasa titip kolektif



Gambar 3-7
Halaman input jasa



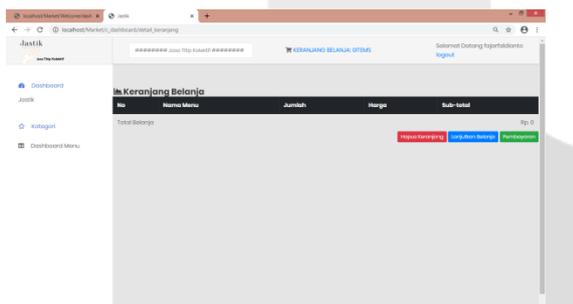
Gambar 3-10
Halaman pembayaran

Halaman keranjang belanja

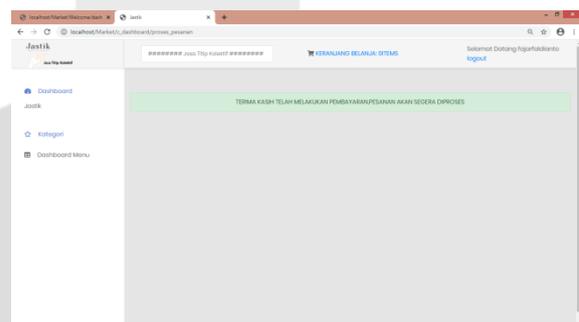
Berikut merupakan implementasi halaman keranjang belanja

Halaman setelah selesai melakukan pembayaran

Berikut merupakan implementasi halaman setelah selesai melakukan pembayaran dari aplikasi jasa titip kolektif



Gambar 3-8
Halaman keranjang belanja

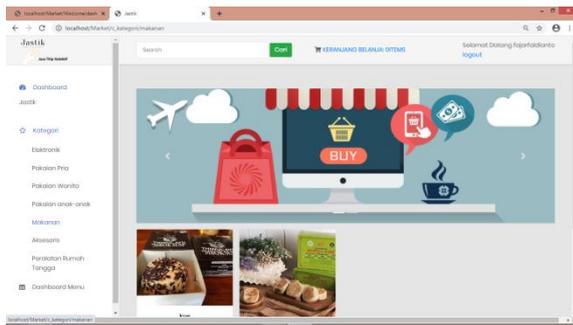


Gambar 3-11
Halaman setelah melakukan pembayaran

Halaman detail produk

Berikut merupakan implementasi halaman detail produk marketplace dari aplikasi jasa titip kolektif

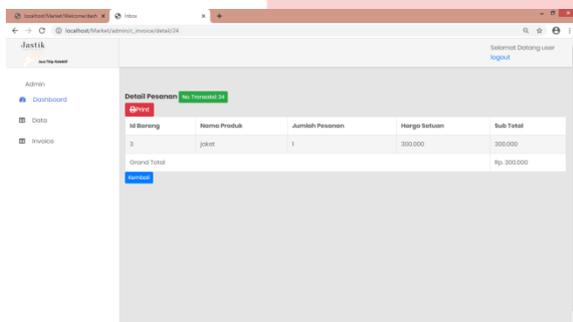
Halaman data produk marketplace
Berikut merupakan implementasi halaman data produk marketplace dari aplikasi jasa titip kolektif



Gambar 3-12
Halaman produk marketplace

Halaman data transaksi

Berikut merupakan implementasi halaman data transaksi dari aplikasi jasa titip kolektif



Gambar 3-13
Halaman data transaksi

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan tujuan dari pembangunan Aplikasi Jastik, Modul : Marketplace. Maka aplikasi web ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Dapat memfasilitasi user dalam bertransaksi dengan aman dan mudah tanpa takut akan terjadinya penipuan.
2. Dapat memfasilitasi user pengguna jasa yang ingin menggunakan jasa titip dengan mudah, karena pada dashboard awal aplikasi sudah ditampilkan semua penyedia jasa dan beberapa produknya dan tidak akan susah untuk mencari jasa-jasa yang ditawarkan.
3. Dapat memfasilitasi para pembisnis penyedia jasa titip yang ada di Indonesia

B. SARAN

Adapun saran yang dapat dipertimbangan untuk

pengembangan pembangunan “Aplikasi Jasa titip kolektif (jastik) modul : Marketplace” di masa mendatang. Yaitu sebagai berikut:

1. Dapat ditambahkan fitur notifikasi yang langsung bisa terhubung langsung ke aplikasi media sosial melalui nomor telepon dan email. sehingga dapat lebih mempermudah pihak aplikasi dalam menghubungi ataupun memberikan informasi tentang produk dan jasa dengan up to date.
2. Aplikasi ini dapat memiliki agen-agen khusus untuk membantu proses transaksi dan pengantaran barang agar user akan lebih percaya menggunakan aplikasi ini.
3. Dapat ditambahkan fitur layanan iklan agar semua kalangan bisa menawarkan produk apa saja tanpa harus terikat pada aplikasi

REFERENSI

References

- [1] a. Galandi, F. (2016/09). *metode-waterfall-definisi-tahapan*. bandung: pengetahuananteknologi.com.
- [2] mahendra, deva.(2017/10). [inilah-perbedaan-online-shop-e-commerce-dan-marketplace](#). Jakarta: teknonisme.com
- [3] Ceva, a. (June 29th, 2017). *Pengertian E-commerce*. jakarta: hostinger.co.id.
- [3] Galuh, K. (2016). *Pengertian-Penyedia-jasa*. jakarta: hostinger.co.id.
- [3] sentosa, afif. (2016). *Pengertian-Pengguna-jasa*. jakarta: hostinger.co.id.
- [4] novitasari, c. (2017). *Tentang-Bpmm*. gorontalo: pelajarindo.com
- [5] fajar, r. (2016). *mengenal-diagram-uml-unified-modeling-language*. riau: codepolitan.com
- [6] magdira, v. (2016). *apa-yang-dimaksud-dengan-entity-relationship-diagram*. jakarta: dictio.id
- [6] magdira, v. (2016). *Komponen-Erd*. jakarta: dictio.id
- [7] Fadjar Efendy Rasjid, S. (2018). *Bahasa-Pemrograman-populer*. surabaya: ubaya.ac.id.

- [7] Fadjar Efendy Rasjid, S. (2018). *tutorial-codeigniter-indonesia-lengkap*.surabaya: ubaya.ac.id.
- [7] Fadjar Efendy Rasjid, S. (2018). *Apa-Itu-Javascript*. surabaya: ubaya.ac.id.
- [8] Candra, a. (january 14th, 2017). *Html-dan-fungsinya*. jakarta: Belajar.co.id.
- [8] Candra, a. (august 15th, 2017). *CSS-Adalah*. jakarta: Belajar.co.id.
- [8] Candra, a. (may 30th, 2017).*Basis-Data* . jakarta: Belajar.co.id.
- [9] Arief, a. (20 AGUSTUS 2015). *pengertian-web-server-dan-fungsinya*. jakarta: idcloudhost.com.
- [9] Arief, a. (20 AGUSTUS 2015). *Black-Box-Testing*. jakarta: idcloudhost.com.
- [10] Setiadi. (2016). *mengenal-User-Acceptance-Testing*. Jakarta:mfikri.com.
- [11] novitasari, c. (2017). *pengertian-Use-case-diagram-simbol*. gorontalo: pelajarindo.com.
- [11] novitasari, c. (2017). *pengertian--class-diagram*.gorontalo: pelajarindo.com.