

**MARKETPLACE OLEH-OLEH KHAS KETAPANG (MAOK)**

**PROYEK 2**

Oleh :

**RAHMAD ARDIANTO**

**NIM 304 2019 021**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI KETAPANG  
KETAPANG  
2022**

**MARKETPLACE OLEH-OLEH KHAS KETAPANG (MAOK)**

Oleh :

**RAHMAD ARDIANTO**

**NIM 304 2019 021**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK NEGERI KETAPANG  
KETAPANG  
2022**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

*MARKETPLACE OLEH-OLEH KHAS KETAPANG (MAOK)*

Oleh :

**RAHMAD ARDIANTO**  
**NIM 304 2019 021**

Telah siap diseminarkan dalam Seminar Proyek 2

Dosen Pembimbing



Pusparini Akhmad

**Pusparini Akhmad, S.Si.**  
**NIP. 19910127201509166**

## **LEMBAR PENGESAHAN**

***MARKETPLACE OLEH-OLEH KHAS KETAPANG***

Oleh :

**RAHMAD ARDIANTO**  
NIM. 304 2019 021

Telah diseminarkan dalam Seminar Proyek 2

Dosen Pembimbing

Pusparini Akhmad, S.Si.  
NIP. 19910127201509166

Dosen Penguji

Eka Wahyudi, S.Pd., M.Cs.  
NIP 198701142019031007

Mengesahkan,  
Ketua Jurusan Teknik Informatika

Eka Wahyudi, S.Pd., M.Cs.  
NIP 198701142019031007

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan laporan Proyek 2 yang berjudul “*Marketplace* Oleh-oleh Khas Ketapang (MAOK)”.

Proyek ini menjelaskan tentang rancangan sebuah sistem *marketplace* yang diharapkan bisa digunakan para pengusaha UMKM oleh-oleh di Ketapang dalam memasarkan produknya. Dengan memanfaatkan sistem ini para pengusaha UMKM oleh-oleh bisa memasarkan produknya dan juga konsumen bisa lebih mudah untuk menemukan produk oleh-oleh khas Ketapang.

Dalam melaksanakan proyek ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak. Dengan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Pak Endang Kusmana, S.E., M.M., Ak., CA., selaku Direktur Politeknik Negeri Ketapang;
2. Pak Eka Wahyudi, S.Pd., M.Cs., selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika dan juga selaku Dosen Penguji;
3. Bu Pusparini Akhmad, S.Si., selaku Dosen Pembimbing Penulis;
4. Kak Dya Keny Oktaviola yang telah memberikan informasi mengenai Pondok Oleh-oleh Obic;
5. Orang terdekat penulis yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.

Penulis berharap proyek ini bisa bermanfaat sebagai sebagai acuan atau referensi ilmiah dalam perancangan dan pengembangan sistem serupa dimasa mendatang. Penulis juga mengharapkan masukan yang konstruktif agar dapat menyempurnakan proyek ini.

Ketapang, Januari 2022

Rahmad Ardianto,

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
LEMBAR PERSETUJUAN .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR SINGKATAN .....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
1.1.    Latar Belakang .....	1
1.2.    Rumusan Masalah .....	2
1.3.    Batasan Masalah.....	2
1.4.    Tujuan.....	2
1.5.    Sistematika Penulisan.....	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	4
2.1.    Tinjauan Pustaka Berkaitan Dengan Judul Penelitian.....	4
2.1.1 <i>Marketplace</i> .....	4
2.1.2 <i>Seller</i> (Penjual / Pedagang) .....	6
2.1.3    Oleh-oleh.....	7
2.1.4    Sublime Text.....	7
2.1.5    XAMPP .....	8
2.1.6    Apache.....	8
2.1.7    PHP .....	9
2.1.8    Framework Laravel .....	9
2.1.9    Website .....	9

2.1.10	<i>HyperText Markup Language (HTML)</i> .....	11
2.1.11	<i>Database</i> .....	12
2.1.12	Metode <i>Research and Development (R&amp;D)</i> .....	12
2.1.13	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	14
2.1.14	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i> .....	15
2.1.15	Metode <i>Blackbox Testing</i> .....	17
2.2.	Profil Tempat Penelitian.....	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM .....		21
3.1	Metodologi Penelitian .....	21
3.1.1	Metode Penelitian.....	21
3.1.2	Populasi dan Sampel Penelitian .....	21
3.1.3	Prosedur Penelitian.....	21
3.1.4	Metode Pengumpulan Data .....	23
3.2	Perancangan Sistem.....	24
3.2.1	Perancangan Arsitektur Sistem .....	24
3.2.2	Perancangan Arus Data .....	24
3.2.3	Perancangan <i>Database</i> .....	32
3.2.4	Perancangan Antar Muka .....	37
3.2.5	Perancangan Pengujian Sistem .....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN .....		59
4.1	Hasil Pengujian Sistem.....	59
4.1.1	Hasil Pengujian Sistem Fitur Registrasi Toko .....	59
4.1.2	Pengujian Sistem Fitur Login Toko .....	61
4.1.3	Tambah Data Produk.....	62
4.1.4	Edit Data Produk .....	63
4.1.5	Hapus Data Produk .....	64

4.1.6	Melihat Detail Produk .....	64
4.1.7	Edit Profil Akun Toko.....	65
4.1.8	Ganti <i>Password</i> Akun Toko.....	65
4.1.9	Hasil Pengujian Sistem Fitur Registrasi Pembeli .....	67
4.1.10	Hasil Pengujian Sistem Fitur Login Pembeli .....	67
4.1.11	Hasil Pengujian Sistem Pencarian Produk .....	68
4.1.12	Hasil Pengujian Sistem Lihat Produk .....	69
4.1.13	Hasil Pengujian Sistem Masukan Produk Kekeranjang.....	69
4.1.14	Hasil Pengujian Sistem <i>Checkout</i> Produk.....	70
4.1.15	Hasil Pengujian Sistem Konfirmasi <i>Checkout</i> .....	70
4.1.16	Hasil Pengujian Sistem Pembayaran.....	71
4.1.17	Hasil Pengujian Sistem Edit Profil Pembeli.....	71
4.1.18	Hasil Pengujian Sistem Edit Password Akun Pembeli .....	72
4.2	Hasil Penelitian.....	72
	BAB V PENUTUP .....	73
5.1	Kesimpulan.....	73
5.2	Saran .....	73
	DAFTAR PUSTAKA .....	74
	LAMPIRAN HASIL WAWANCARA.....	75
	LAMPIRAN BUKTI SESI WAWANCARA .....	76

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2. 1 Simbol atau Komponen ERD.....	15
Tabel 2. 2 Simbol dan Komponen DFD.....	16
Tabel 2. 3 Informasi Pondok Oleh-oleh Obic .....	18
Tabel 3. 1 <i>Database</i> Toko.....	33
Tabel 3. 2 <i>Database</i> Barang.....	34
Tabel 3. 3 <i>Database</i> Transaksi.....	34
Tabel 3. 4 <i>Database</i> Lokasi .....	35
Tabel 3. 5 <i>Database</i> Kategori .....	35
Tabel 3. 6 <i>Database</i> Pembeli .....	35
Tabel 3. 7 <i>Database</i> Pengiriman.....	36
Tabel 3. 8 <i>Database</i> Ekspedisi.....	36
Tabel 3. 9 <i>Database</i> Keranjang.....	36
Tabel 3. 10 Pengujian Sistem Pendaftaran.....	53
Tabel 3. 11 Pengujian Sistem <i>Login</i> .....	53
Tabel 3. 12 Pengujian Sistem <i>Sidebar Admin</i> .....	53
Tabel 3. 13 Pengujian Sistem <i>Navbar Admin</i> .....	53
Tabel 3. 14 Pengujian Sistem Admin Bagian Toko.....	54
Tabel 3. 15 Pengujian Sistem Admin Bagian Pembeli .....	54
Tabel 3. 16 Pengujian Sistem Admin Bagian Kategori .....	54
Tabel 3. 17 Pengujian Sistem Admin Bagian Tambah Kategori .....	54
Tabel 3. 18 Pengujian Sistem Admin Bagian Edit Kategori.....	54
Tabel 3. 19 Pengujian Sistem <i>Sidebar Toko</i> .....	55
Tabel 3. 20 Pengujian Sistem <i>Navbar Toko</i> .....	55
Tabel 3. 21 Pengujian Sistem Toko Bagian Barang .....	55
Tabel 3. 22 Pengujian Sistem Toko Bagian Tambah Barang .....	55
Tabel 3. 23 Pengujian Sistem Toko Bagian Edit Barang .....	56
Tabel 3. 24 Pengujian Sistem Toko Bagian Transaksi .....	56
Tabel 3. 25 Pengujian Sistem Toko Bagian <i>Input</i> Data Pengiriman.....	56
Tabel 3. 26 Pengujian Sistem Toko Bagian Pengiriman.....	56
Tabel 3. 27 Pengujian Sistem Toko Bagian Profil.....	56

Tabel 3. 28 Pengujian Sistem Toko Bagian Edit Profil .....	57
Tabel 3. 29 Pengujian Sistem <i>Navbar</i> Pembeli.....	57
Tabel 3. 30 Pengujian Sistem Navigasi Pembeli .....	57
Tabel 3. 31 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Beranda .....	57
Tabel 3. 32 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Keranjang.....	57
Tabel 3. 33 Pengujian Sistem Pembeli Bagian <i>Checkout</i> .....	58
Tabel 3. 34 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Pesanan .....	58
Tabel 3. 35 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Profil .....	58
Tabel 3. 36 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Edit Profil .....	58

## DAFTAR GAMBAR

### **Halaman**

Gambar 2. 1 Prosedur R&D .....	13
Gambar 2. 2 Pondok Oleh-oleh Obic .....	19
Gambar 2. 3 Produk Oleh-oleh Obic.....	19
Gambar 2. 4 Produk Oleh-oleh Obic.....	20
Gambar 2. 5 Foto Produk Amplang Obic di Pondok Oleh-oleh Obic .....	20
Gambar 3. 1 Perancangan Arsitektur Sistem .....	24
Gambar 3. 2 <i>Diagram Konteks</i> .....	25
Gambar 3. 3 DFD <i>Level 1</i> .....	26
Gambar 3. 4 DFD <i>Level 2</i> Pendaftaran .....	28
Gambar 3. 5 DFD <i>level 2 Login</i> .....	29
Gambar 3. 6 DFD <i>level 2 Penginputan Barang</i> .....	30
Gambar 3. 7 DFD <i>level 2 Penginputan Transaksi</i> .....	31
Gambar 3. 8 DFD <i>level 2 Penginputan Pengiriman</i> .....	32
Gambar 3. 9 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	33
Gambar 3. 10 <i>Interface Login Admin</i> .....	37
Gambar 3. 11 <i>Interface Dashboard Admin</i> .....	38
Gambar 3. 12 <i>Interface Admin Bagian Toko</i> .....	38
Gambar 3. 13 <i>Interface Admin Bagian Pembeli</i> .....	39
Gambar 3. 14 <i>Interface Admin Bagian Kategori</i> .....	39
Gambar 3. 15 <i>Interface Tambah Kategori Bagian Admin</i> .....	40
Gambar 3. 16 <i>Interface Admin Bagian Edit Kategori</i> .....	40
Gambar 3. 17 <i>Interface Admin Bagian Profil Admin</i> .....	41
Gambar 3. 18 <i>Interface Toko Bagian Pendaftaran</i> .....	41
Gambar 3. 19 <i>Interface Toko Bagian Login</i> .....	42
Gambar 3. 20 <i>Interface Toko Bagian Dashboard</i> .....	42
Gambar 3. 21 <i>Interface Toko Bagian Barang</i> .....	43
Gambar 3. 22 <i>Interface Toko Bagian Input Barang</i> .....	44
Gambar 3. 23 <i>Interface Toko Bagian Edit Data Barang</i> .....	44
Gambar 3. 24 <i>Interface Toko Bagian Info Data Barang</i> .....	45

Gambar 3. 25 <i>Interface Toko</i> Bagian Transaksi .....	45
Gambar 3. 26 <i>Interface Toko</i> Bagian <i>Input Data Pengiriman</i> .....	46
Gambar 3. 27 <i>Interface Toko</i> Bagian Pengiriman .....	46
Gambar 3. 28 <i>Interface Toko</i> Bagian Info Pengiriman.....	47
Gambar 3. 29 <i>Interface Toko</i> Bagian Profil Toko .....	47
Gambar 3. 30 <i>Interface Toko</i> Bagian Edit Data Toko .....	48
Gambar 3. 31 <i>Interface Pembeli</i> Bagian Pendaftaran.....	48
Gambar 3. 32 <i>Interface Pembeli</i> Bagian <i>Login</i> .....	49
Gambar 3. 33 <i>Interface Pembeli</i> Bagian Beranda.....	49
Gambar 3. 34 <i>Interface Pembeli</i> Bagian Info Produk.....	50
Gambar 3. 35 <i>Interface Pembeli</i> Bagian Keranjang .....	50
Gambar 3. 36 <i>Interface Pembeli</i> Bagian <i>Checkout</i> .....	51
Gambar 3. 37 <i>Interface Pembeli</i> Bagian Pesanan .....	51
Gambar 3. 38 <i>Interface Pembeli</i> Bagian Profil .....	52
Gambar 3. 39 <i>Interface Pembeli</i> Bagian Edit Profil .....	52
Gambar 4. 1 Registrasi Toko .....	59
Gambar 4. 2 Registrasi Toko .....	59
Gambar 4. 3 Registrasi Toko .....	60
Gambar 4. 4 Registrasi Toko .....	60
Gambar 4. 5 Login Toko .....	61
Gambar 4. 6 Login Toko .....	61
Gambar 4. 7 Login Toko .....	62
Gambar 4. 8 Login Toko .....	62
Gambar 4. 9 Tambah Data Produk.....	62
Gambar 4. 10 Tambah Data Produk.....	62
Gambar 4. 11 Tambah Data Produk.....	63
Gambar 4. 12 Edit Data Produk .....	63
Gambar 4. 13 Edit Data Toko .....	63
Gambar 4. 14 Hapus Data Produk.....	64
Gambar 4. 15 Hapus Data Produk.....	64
Gambar 4. 16 Detail Produk.....	64
Gambar 4. 17 Edit Profil Akun Toko.....	65

Gambar 4. 18 Edit Profil Akun Toko.....	65
Gambar 4. 19 Ganti Password Akun Toko .....	65
Gambar 4. 20 Ganti Password Akun Toko .....	66
Gambar 4. 21 Ganti Password Akun Toko .....	66
Gambar 4. 22 Ganti Password Akun Toko .....	66
Gambar 4. 23 Registrasi Pembeli.....	67
Gambar 4. 24 Registrasi Pembeli.....	67
Gambar 4. 25 Login Pembeli .....	67
Gambar 4. 26 Login Pembeli .....	68
Gambar 4. 27 Cari Produk .....	68
Gambar 4. 28 Cari Produk .....	68
Gambar 4. 29 Detail Produk.....	69
Gambar 4. 30 Masukan Produk Kedalam Keranjang.....	69
Gambar 4. 31 Keranjang .....	69
Gambar 4. 32 Checkout Produk .....	70
Gambar 4. 33 Checkout Produk .....	70
Gambar 4. 34 Konfirmasi Checkout .....	70
Gambar 4. 35 Pembayaran Produk.....	71
Gambar 4. 36 Pembayaran Produk.....	71
Gambar 4. 37 Edit Profil Akun Pembeli .....	71
Gambar 4. 38 Edit Profil Akun Pembeli .....	72
Gambar 4. 39 Ganti Password Akun Pembeli.....	72
Gambar 4. 40 Ganti Password Akun Pembeli.....	72
Gambar Lampiran 1 Gambar Lampiran 2 .....	76
Gambar Lampiran 3 Gambar Lampiran 4 .....	77
Gambar Lampiran 5 Gambar Lampiran 6 .....	78
Gambar Lampiran 7 .....	79

## DAFTAR SINGKATAN

ASP	<i>Active Server Pages</i>
DFD	<i>Data Flow Diagram</i>
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
GPS	<i>Global Positioning System</i>
HP	<i>Handphone</i>
HTML	<i>HyperText Markup Language</i>
JSP	<i>Java Server Page</i>
MIT	<i>Massachusetts Institute of Technology</i>
PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i>
UMKM	Usaha Mikro, Kecil dan Menengah

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Dimasa pandemi sekarang ini semua bidang pemerintahan mengalami kelumpuhan termasuk juga bidang perekonomian. Sebagian besar penduduk Indonesia bermata pencaharian sebagai pengusaha UMKM. Dikarenakan pandemi ini banyak pengusaha UMKM yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan usahanya bahkan ada yang sampai gulung tikar dikarenakan pandemi. Hal tersebut juga dirasakan oleh semua UMKM yang ada di Kabupaten Ketapang. Sebelum adanya pandemi ini banyak cara yang bisa dilakukan oleh pengusaha UMKM untuk memasarkan produknya ke masyarakat luas, seperti pada pameran tahunan, atau pun ke tempat-tempat umum lainnya. Dengan kondisi pandemi sekarang ini sulit bagi pengusaha UMKM untuk melakukan promosi produknya dan menyebabkan pendapatan dari hasil penjualan produknya mengalami penurunan.

Dalam beberapa tahun terakhir, transaksi perdagangan *online* atau *ecommerce* di Indonesia selalu mengalami peningkatan. Oleh karena itu, sistem perdagangan ini digadang-gadang memiliki masa depan yang cerah, dan *marketplace* merupakan salah satu pemeran besar yang ada pada bisnis *ecommerce* di Indonesia.

*Marketplace* adalah pihak perantara yang mengakomodasi pihak penjual dan pihak pembeli di dalam dunia maya. Situs *marketplace* akan menjadi layaknya pihak ketiga dalam transaksi *online* dengan menyediakan fitur penjualan serta fasilitas pembayaran yang aman, *marketplace* sendiri bisa kita artikan sebagai suatu *department store*-nya *online store*.

Sistem *marketplace* ini dirancang guna mempermudah konsumen mencari oleh-oleh khas Ketapang, dan juga untuk memudahkan para industri oleh-oleh untuk memasarkan produknya. Pada sistem *marketplace* ini nantinya konsumen dan produsen oleh-oleh dapat berinteraksi tanpa harus bertemu.

Dengan adanya sistem *marketplace* ini, konsumen yang ada di luar Ketapang bisa memesan oleh-oleh khas Ketapang tanpa harus datang ke tempat industrinya jadi lebih menghemat biaya dan tenaga. Dan juga dengan sistem ini diharapkan bisa meningkatkan pendapatan para industri oleh-oleh khas Ketapang karena proses pemasarannya yang mudah dilakukan dan juga lapaknya mudah diakses oleh calon konsumen.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang yang telah dijelaskan maka dapat diambil rumusan masalahnya yakni, “Bagaimana membuat sistem *marketplace* ini agar bisa membantu UMKM oleh-oleh yang ada di Ketapang dalam memasarkan produknya dengan mudah?”.

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah yang ada dalam sistem *marketplace* ini yaitu :

1. Membuat *marketplace* ini dengan berbasis *website*.
2. Pembuatan sistem penyimpanan data yang aman dengan *database*.
3. Membuat sistem pembayaran dan pengiriman barang yang aman.
4. Pembuatan pelacakan posisi barang yang sedang dikirim oleh kurir.

### **1.4. Tujuan**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem yang bisa membantu UMKM oleh-oleh untuk memasarkan produknya dengan mudah. Dengan demikian konsumen akan mudah menemukan produk oleh-oleh khas Ketapang.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Sistematika penelitian pada laporan Proyek 1 ini terdiri dari 4 bab yaitu:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang dari objek penelitian secara umum, rumusan masalah dari penelitian ini, batasan masalah dan tujuan dari penelitian ini.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang konsep *Marketplace* ini, dan penjelasan lainnya terkait perancangan sistem ini seperti: *Marketplace*, *Seller* (Penjual/Pedagang), Oleh-oleh, Sublime Text, XAMPP, Apache, PHP, *Framework* Laravel, *Website*, HTML, *Database*, ERD, DFD, Metode *Blackbox Testing*, dan profil tempat penelitian.

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi uraian tentang metodologi penelitian yang memuat keterangan tentang metode, jenis, populasi dan sampel, prosedur penelitian, metode pengumpulan data, serta perancangan sistem, perancangan arus data, perancangan *database*, perancangan antarmuka, dan perancangan pengujian sistem.

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

Bab ini memuat beberapa pokok bahasan mengenai hasil pengujian sistem dan hasil penelitian.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil uraian pada bab-bab yang telah dibahas sebelumnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Berisi sumber materi terkait penulisan laporan penelitian ini.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Tinjauan Pustaka Berkaitan Dengan Judul Penelitian**

##### **2.1.1 Marketplace**

Menurut Ridhoni (2018), *Marketplace online* merupakan kegiatan menyediakan tempat kegiatan usaha berupa toko internet di mall internet sebagai tempat *merchant* (penjual) menjual barang dan jasa.

Menurut Sadgotra dan Saputra (2013), *Online Market* adalah segala usaha yang dilakukan untuk melakukan pemasaran satu produk atau jasa melalui atau menggunakan media internet atau jaringan WWW, sedangkan *place* sendiri dalam kamus bahasa inggris yaitu tempat. Dapat disimpulkan pengertian *Online Market Place* adalah tempat untuk melakukan pemasaran produk atau jasa melalui media internet.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *marketplace* merupakan sebuah tempat yang disediakan oleh pihak ketiga sebagai tempat untuk menjual atau memasarkan produk atau jasa yang menggunakan media internet. *Marketplace* biasa disebut sebagai tempat yang disediakan untuk bertemu penjual dan pembeli.

*Marketplace* terdiri dari 3 (tiga) jenis yakni:

a. *Marketplace* Horizontal

*Marketplace* horizontal adalah marketplace yang dapat memperjual-belikan beberapa jenis produk yang masih saling berkaitan satu dengan yang lainnya. Umumnya, horizontal marketplace dapat menampilkan dirinya sebagai toko serba ada sehingga mampu mengangkat kenyamanan sebagai *selling point*-nya.

Contohnya pada sebuah *marketplace* yang dapat menjual produk komputer dan aksesorisnya. Didalam media *marketplace* tersebut tidak hanya menjual berbagai merek komputer tetapi juga marketplace

tersebut menjual aksesoris pendukung, *sparepart* komputer dan lain-lain.

b. *Marketplace Vertikal*

*Marketplace* vertikal adalah sebuah media marketplace yang dapat memperjual-belikan satu jenis produk yang didapatkan dari berbagai sumber. Dengan kata lain, produk yang dijual berasal dari banyak *supplier* namun jenis produknya harus satu jenis.

c. *Marketplace global*

*Marketplace global* yaitu *marketplace* yang menjual berbagai macam produk yang bahkan barang satu dengan yang lainnya tidak saling berkaitan. Misalnya *marketplace global* di Indonesia adalah tokopedia, lazada, dan bukalapak.

A. Manfaat *Marketplace*

1. Jangkauan yang lebih luas
2. Memiliki banyak relasi antarpedagang
3. Merupakan tempat berkumpulnya para pembeli
4. Ongkir gratis
5. Promosi tidak dipungut biaya
6. Dapat bertukar informasi & strategi

B. Kelebihan *Marketplace*

1. Potensi *market* jauh lebih besar dan luas
2. Lebih dapat meyakinkan pembeli
3. Tidak memerlukan strategi pemasaran
4. Tidak perlu lagi mengeluarkan biaya yang lebih untuk dapat menjual maupun membeli barang
5. Situs *marketplace* pengelolaannya jauh lebih mudah.
6. Sistem telah tersedia

C. Kekurangan *Marketplace*

1. *Brand awareness* yang lemah
2. Fitur pencarian yang tidak tertarget
3. Persaingan yang ketat
4. Kontrol *marketplace* yang lemah

## 5. Pasar Terbatas

Dalam penelitian ini, *marketplace* yang akan dirancang termasuk dalam jenis *marketplace* vertikal. Karena *marketplace* ini menjual oleh-oleh dari UMKM oleh-oleh yang ada di Ketapang.

### 2.1.2 *Seller (Penjual / Pedagang)*

Menurut Sutami (2005), Pedagang adalah pekerjaan yang berhubungan dengan menjual dan membeli barang untuk mendapatkan untung. Pedagang mempunyai berbagai macam jenis. Berikut adalah jenis-jenis pedagang :

#### 1. Pedagang Besar/Distributor/Agen Tunggal

Distributor adalah pedagang yang mendapatkan produk barang dagangan langsung dari tangan pertama produsen.

#### 2. Pedagang Menengah/Agen/Grosir

Agen adalah pedagang yang mendapatkan barang barang dagangannya dari distributor.

#### 3. Pedagang Eceran

Pengecer adalah pedagang yang menjual barang secara langsung kepada pemakai akhir. Menurut Kotler (1997), ada tiga bentuk pedagang eceran, yaitu : *Store retailer*, *non-store retailer*, dan *retail organization*.

##### a. *Store Retailer* terdiri atas :

- 1) Toko Khusus, adalah pengecer yang menjual barang dengan kategori khusus contohnya toko buku.
- 2) Toko Serba Ada, adalah pengecer yang mempunyai beberapa lini produk dengan penggolongan barang dan peletekhan pada tempat tertentu.
- 3) Pasar Swalayan, adalah pengecer yang beroperasi secara besar, memiliki biaya rendah dengan volume penjualan yang tinggi contohnya Hypermart.
- 4) Toko kebutuhan sehari-hari, adalah pengecer yang relatif kecil dan berada pada wilayah pemukiman.

##### b. *Non-Store Retailer*

Adalah pengecer yang tidak menjual produknya pada toko atau pada sebuah tempat dengan cara penjualan yang berbeda

c. *Retailer Organization*

Merupakan usaha eceran yang dimiliki oleh kelompok, bukan perorangan.

Sampel pada penelitian ini yaitu Obic, termasuk dalam pedagang besar. Karena Obic langsung memasarkan produknya dengan cara menjual produk di tempat produksi dan mengirimkan langsung produknya keluar daerah tanpa perantara.

### 2.1.3 Oleh-oleh

Dari arti harfiahnya, oleh-oleh merupakan barang yang diberikan seseorang dari bepergian, bertujuan untuk dikenang. Oleh-oleh dapat berupa kerajinan dan makanan khas daerah setempat. Oleh-oleh adalah sesuatu yang dibawa dari bepergian, buah tangan.

Oleh-oleh berupa kerajinan dalam bahasa Inggris adalah *souvenir* merupakan kata dari bahasa Perancis dengan tulisan yang sama yakni *souvenir*, yang memiliki arti “untuk diingat”. *Souvenir* adalah barang-barang kerajinan tangan (*handy crafts*), yang merupakan hasil kreativitas para pengrajin yang mampu mengubah benda-benda yang terbuang dan tidak berharga menjadi produk kerajinan yang menarik dan diminati banyak orang, terutama wisatawan.

Berdasarkan data dari hasil wawancara dengan sampel penelitian, terdapat berbagai macam jenis oleh-oleh yang ada di Ketapang. Misalnya, jenis makanan terdapat amplang, sambal-sambal dalam kemasan, lampok durian dan lain-lain, ada juga jenis aksesoris seperti baju, kain, hingga gantungan kunci. Artinya banyak sekali jenis oleh-oleh yang bisa ditemukan di Ketapang.

### 2.1.4 Sublime Text

Sibarani (2013: 24), “Sublime Text 2.0.2 adalah editor text yang digunakan untuk menerjemahkan hasil analisa dan rancangan kedalam bentuk code”.

Berikut beberapa fitur yang sangat diunggulkan dari aplikasi sublime text :

1. Goto Anything  
Fitur yang sangat membantu dalam membuka file ataupun menjelajahi isi dari file hanya dengan beberapa keystrokes.
2. Multiple Selections  
Fitur ini memungkinkan user untuk mengubah secara interaktif banyak baris sekaligus, mengubah nama variabel dengan mudah, dan memanipulasi file lebih cepat dari sebelumnya.
3. Command Pallete  
Dengan hanya beberapa key strokes, user dapat dengan cepat mencari fungsi yang diinginkan, tanpa harus menavigasi melalui menu.
4. Distraction Free Mode  
Bila user memerlukan fokus penuh pada aplikasi ini, fitur ini dapat membantu user dengan memberikan tampilan layar penuh. Split editing dapatkan hasil yang maksimal dari monitor layar lebar dengan dukungan editing perpecahan. Mengedit sisi file dengan sisi atau mengedit dua lokasi disatu file. Anda dapat mengedit dengan banyak baris dan kolom yang user inginkan.
5. Instant Project Switch  
Menangkap semua file yang dimasukan kedalam project pada aplikasi ini. Terintegrasi dengan fitur Goto Anything untuk menjelajahi semua file yang ada ataupun untuk beralih ke file dalam project lainnya dengan cepat.
6. Plugin API  
Dilengkapi dengan plugin API berbasis Python sehingga membuat aplikasi ini sangat tangguh.
7. Customize Anything  
Aplikasi ini memberikan user fleksibilitas dalam hal pengaturan fungsional dalam aplikasi ini.
8. Cross Platform  
Aplikasi ini dapat berjalan hampir disemua operating system seperti Windows, OS X, dan Linux based operation system.

### 2.1.5 XAMPP

XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source* yang dapat digunakan sebagai *tool* pembantu pengembangan aplikasi berbasis php. XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda kedalam satu paket. Beberapa paket yang dibundel adalah sebagai berikut: *apache HTTPD, mod\_autoindex\_color module, FileZilla FTP Server, Webalizer, msmtpt (a sendmail compatible SMTP client), eAccelerator extention, Xdebug extention, Ming extention, PDFlib Lite extention, PEAR, phpMyAdmin, FPDF Library, ADOdb, Perl, CPAN, PPM, mof\_perl, Apache::ASP*.

### 2.1.6 Apache

Menurut Bowen dan Coar (2000, p2), apache merupakan sebuah server yang cukup sederhana. Orang-orang pada saat ini meletakkan website membutuhkan apache dilahirkan oleh user untuk user. Model *open source*-

---

nya ideal karena dapat mengirimkan data dengan cepat sehingga dapat membantu perusahaan dalam mengambilkan keputusan.

Apache dapat dijalankan pada kebanyakan *website* daripada kombinasi server lainnya karena apache merupakan *software* yang baik. Adapun keuntungan dari apache adalah tidak dikenai biaya dalam menggunakan *software* ini.

### 2.1.7 PHP

Menurut Agus Saputra dkk (2013:2), “PHP memiliki kepanjangan Hypertext Preprosesor, merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis”.

PHP/FI (*personal Home Page Form Interface*) merupakan nama awal dari PHP. Dibuat pertama kali oleh Rasmus Terdoff. PHP awalnya merupakan program CGI yang dikhususkan untuk menerima input melalui form yang ditampilkan dalam web browser. PHP pertama ditulis menggunakan bahasa Perl (*Perl Script*), kemudian ditulis ulang menggunakan bahasa pemrograman C CGI-BIN (*Common Gateway Interface-Binary*) yang ditujukan untuk mengembangkan halaman *website* yang mendukung formulir dan penyimpanan data. Pada tahun 1995 PHP Tool 1.0 dirilis untuk umum, kemudian pengembangannya dilanjutkan oleh Andi Gutmans dan Zeev Suraski. Perusahaan bernama Zend kemudian melanjutkan pengembangan PHP dan merilis PHP versi 5.2 terakhir pada saat ini. Software ini disebarluaskan dan disesuaikan sebagai *software open source* (gratis).

### 2.1.8 Framework Laravel

Laravel merupakan *framework* PHP yang menekankan pada kesederhanaan dan fleksibilitas pada desainnya. Laravel dirilis dibawah lisensi MIT dengan sumber kode yang disediakan di Github. Sama seperti framework PHP lainnya, laravel dibangun dengan basis MVC (*Model-View-Controller*). Laravel dilengkapi *command line tol* yang bernama “Artisan” yang bisa digunakan untuk packaging bundle dan instalasi bundle. *Framework* laravel dibuat oleh Taylor Otwell, proyek ini dibuat karena Otwell sendiri tidak menemukan *framework* yang *up-to-date* dengan versi PHP. Mengembangkan *framework* yang sudah ada juga bukan merupakan ide yang bagus karena keterbatasan sumber daya. Dikarenakan beberapa keterbatasan tersebut, Otwell membuat sendiri *framework* dengan nama laravel. Oleh karena itu laravel mengisyaratkan PHP versi 5.3 keatas. (Rohman, 2014).

### 2.1.9 Website

Menurut Kadir (2009), *Website* atau situs juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan atau gabungan dari semuanya, baik

---

yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). *Website* dapat dibagi menjadi 2 jenis, yaitu.

### 1. *Website* Statis

Merupakan *web* yang halamannya tidak berubah, biasanya untuk melakukan perubahan yang dilakukan secara manual dengan mengubah kode. *Website* statis informasinya merupakan informasi satu arah, yakni hanya berasal dari pemilik *software* dan hanya bisa diperbarui oleh pemiliknya sendiri. Contoh *website* statis ini, yaitu profil perusahaan.

### 2. *Website* Dinamis

Merupakan *web* yang halamannya selalu *update*, biasanya terdapat halaman *back end* (halaman *administrator*) yang digunakan untuk menambah atau mengubah konten. *Web* dinamis membutuhkan *database* untuk menyimpan. *Website* dinamis mempunyai arus informasi dua arah, yakni berasal dari pengguna dan pemilik, sehingga pembaruan dapat dilakukan oleh pengguna dan juga pemilik *website*.

## A. Fungsi *website* yaitu.

### 1. Media Promosi

Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya *website* yang berfungsi sebagai *search engine* atau toko *online*, atau sebagai penunjang promosi utama, maupun *website* dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi *offline* seperti koran atau majalah.

### 2. Media Pemasaran

Pada toko *online* atau sistem afiliasi, *website* merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana didunia nyata, untuk membangun toko *online* diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik *website* tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.

### 3. Media Informasi

*Website* portal dan radio atau televisi *online* menyediakan informasi yang bersifat *global* karena dapat diakses darimana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.

#### 4. Media Pendidikan

Ada komunitas yang membangun *website* khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya *wikipedia*.

#### 5. Media Komunikasi

Saat ini banyak terdapat *website* yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas-fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

### B. Kelebihan *Website*

1. Jangkauan pasar yang sangat luas
2. Bisa diakses oleh siapa saja, dimana saja, dan kapan saja
3. Akses informasi yang sangat mudah
4. *Update* informasi yang *fresh*
5. Publikasi dan periklanan
6. *Link* dan *viral marketing*
7. Proteksi *brands*

#### 2.1.10 *HyperText Markup Language* (HTML)

HTML berawal dari bahasa SGML (*Standard Generalized Markup Language*) yang penulisannya disederhanakan. HTML dapat dibaca oleh berbagai macam platform. HTML juga merupakan bahasa pemrograman yang fleksibel dan dapat digabungkan dengan bahasa pemrograman lain seperti PHP, ASP, JSP, JavaScript. Menurut Nugroho (2013:5), "HTML adalah kependekan dari (*Hypertext Markup Language*), merupakan bahasa *Scripting* yang berguna untuk menuliskan halaman *web*".

Beberapa *tag* dalam dokumen-dokumen HTML menentukan bagaimana teks diformat. *Tag* yang lain memberitahukan komputer bagaimana menanggapi aksi-aksi yang datang dari pengguna. Kemudian tag

lain yang penting adalah link yang mengandung *Uniform Resource Locator* (URL), yang merujuk pada dokumen lain di server yang sama atau komputer lain yang ada di global jaringan internet.

### 2.1.11 *Database*

Menurut Jogiyanto (2008:46), “Basis data (*database*) adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.”. Secara umum basis data dapat didefinisikan atau diartikan sebagai kumpulan data yang disimpan secara sistematis didalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (*software*) program atau aplikasi untuk menghasilkan informasi.

Dari definisi ini, terdapat tiga hal yang berhubungan dengan basis data, yaitu sebagai berikut ini.

1. Data itu sendiri yang diorganisasikan dalam bentuk basis data (*database*).
2. Simpanan permanen (*storage*) untuk menyimpan basis data tersebut. Simpanan ini merupakan bagian dari teknologi perangkat keras yang digunakan di sistem informasi. Simpanan permanen yang umumnya digunakan berupa *hard disk*.
3. Perangkat lunak untuk memanipulasi basis datanya. Perangkat lunak ini dapat dibuat sendiri dengan menggunakan bahasa pemrograman komputer atau dibeli dalam bentuk suatu paket. Banyak paket perangkat lunak yang disediakan untuk memanipulasi basis data. Paket perangkat lunak ini disebut dengan DBMS (*Data Base Management System*). Contoh DBMS yang terkenal misalnya dBASE, *Fox Base*, *Microsoft Access*, *Oracle* dan lain- lain.

### 2.1.12 Metode *Research and Development* (R&D)

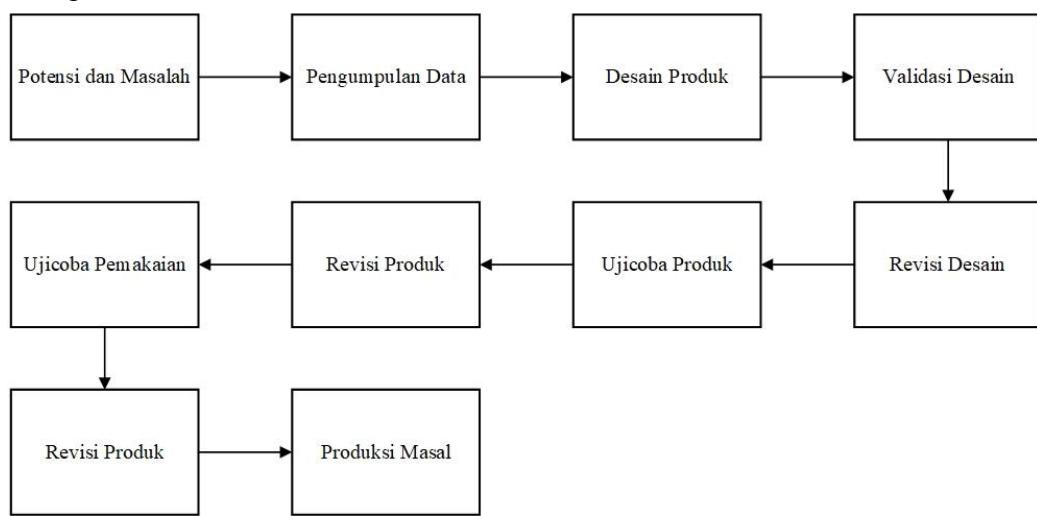
Menurut Sugiyono (2011:297), *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan dalam menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Model pengembangan dapat berupa model prosedural, model

---

konseptual, dan model teoritik. Model prosedural adalah model bersifat deskriptif, yaitu menggariskan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Model konseptual adalah model yang bersifat analitis yang memberikan komponen-komponen produk yang akan dikembangkan serta keterkaitan antar komponen. Model teoritik merupakan model yang menunjukkan hubungan perubahan antar peristiwa.

Prosedur yang digunakan dalam metode R&D dari model pengembangan Sugiyono (2011:297), terdapat 10 (sepuluh) tahapan seperti gambar dibawah ini :



Gambar 2. 1 Prosedur R&D

Tahapan-tahapan yang telah dikemukakan oleh Sugiyono adalah sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah. *Research and Development* (R&D) dapat berawal dari adanya potensi dan masalah. Data potensi dan masalah tidak harus dicari sendiri, melainkan dapat berdasarkan laporan penelitian orang lain atau dokumentasi laporan kegiatan dari perorangan.
2. Pengumpulan Data. Setelah potensi dan masalah dapat ditunjukan secara faktual, selanjutnya data perlu dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan.
3. Desain Produk. Hasil akhir dari serangkaian penelitian awal, dapat berupa rancangan kerja baru atau produk baru.

4. Validasi Desain. Proses untuk menilai apakah rancangan baru atau produk baru secara rasional lebih baik dan efektif dibandingkan dengan yang lama, dengan meminta penilaian ahli yang lebih berpengalaman.
5. Revisi Desain Produk. Produk yang telah didesain kemudian direvisi setelah diketahui kelemahannya.
6. Uji Coba Produk. Melakukan uji coba terbatas untuk mengetahui kekurangan media yang dihasilkan.
7. Revisi Produk. Produk direvisi berdasarkan uji coba terbatas. Hal ini dilakukan untuk menambah hal-hal yang kurang pada media yang dibuat.
8. Uji Coba Pemakaian. Dilakukan uji coba dalam kondisi yang sesungguhnya uji coba ini untuk mengetahui kelayakan brosur yang dihasilkan.
9. Revisi Produk. Apabila terdapat kekurangan dalam penggunaan pada kondisi sesungguhnya, maka produk yang dihasilkan akan diperbaiki.
10. Produksi Massal. Penelitian pengembangan ini tidak memproduksi massal produk yang dikembangkan, namun hanya akan diproduksi secara terbatas untuk kepentingan penelitian.

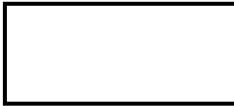
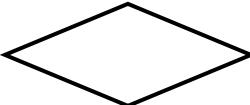
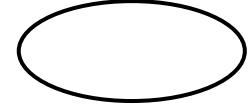
#### 2.1.13 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menurut Brady dan Loonam (2010), *Entity Realationship Diagram* (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh *System Analys* dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai spesifikasi untuk *database*.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:289), *Entitiy Relationship Diagram* (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang akan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi *Chen* (dikembangkan oleh Peter Chen). *Barker* (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi *Crow's Foot*, dan beberapa notasi

lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari *Chen*. Berikut adalah symbol-simbol yang digunakan pada ERD dengan notasi *Chen*:

Tabel 2. 1 Simbol atau Komponen ERD

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu atau lebih entitas. Jenis hubungan antara lain, one to one, one to many, dan many to many.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

Sumber : Brady dan Loonam (2010)

### 2.1.14 Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:288), “*Data Flow Diagram* atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). *DFD* tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemrograman berorientasi objek.”

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:72), berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan *DFD*:

1. Membuat *DFD Level 0* atau sering disebut juga Context Diagram

*DFD Level 0* menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. *DFD Level 0* digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

## 2. Membuat *DFD Level 1*

*DFD Level 1* digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. *DFD Level 1* merupakan hasil *Breakdown DFD Level 0* yang sebelumnya sudah dibuat.

## 3. Membuat *DFD Level 2*

Modul-modul pada *DFD Level 1* dapat di *Breakdown* menjadi *DFD Level 2*. Modul mana saja harus di *breakdown* lebih detail tergantung pada tingkatan kedekilan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di *breakdown* lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah *DFD Level 2* sama dengan jumlah modul pada *DFD Level 1* yang di *breakdown*.

## 4. Membuat *DFD Level 3* dan seterusnya.

*DFD Level 3,4,5* dan seterusnya merupakan *breakdown* dari modul pada *DFD Level* di atasnya. *Breakdown* pada *Level 3,4,* dan *5* dan seterusnya aturannya sama persis dengan *DFD Level 1* atau *Level 2*.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:71), notasi-notasi pada *DFD* (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. 2 Simbol dan Komponen DFD

Notasi	Keterangan
	Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
	File atau basis data atau penyimpanan ( <i>storage</i> ), pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harus dibuat menjadi tabel-tabel basis

	<p>data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data.</p> <p>Catatan : Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya berupa kata benda.</p>
	<p>Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran dari sistem yang dimodelkan.</p> <p>Catatan : Nama yang ada pada masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) biasanya berupa kata benda.</p>

Sumber : Sukamto dan Salahuddin (2014)

### 2.1.15 Metode *Blackbox Testing*

Menurut Shihab (2011), *Blackbox Testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. Shihab (2011) mengemukakan ciri-ciri *blackbox testing*, diantaranya sebagai berikut:

1. *Blackbox testing* berfokus pada kebutuhan fungsional pada *software*, berdasarkan pada spesifikasi, berdasarkan pada spesifikasi kebutuhan *software*.
2. *Blackbox testing* bukan teknik alternatif daripada *whitebox testing*. Lebih dari pada itu, *blackbox testing* merupakan pendekatan pelengkap dalam mencakup *error* dengan kelas yang berbeda dari metode *whitebox testing*.
3. *Blackbox testing* melakukan pengujian tanpa pengetahuan detail struktur internal dari sistem atau komponen yang dites. Juga disebut sebagai *behavioral testing*, *specification-based testing*, *input/output testing* atau *functional testing*.

Pada *Blackbox testing* terdapat jenis teknik desain tes yang dapat dipilih berdasarkan pada tipe *testing* yang akan digunakan, diantaranya sebagai berikut :

1. *Equivalence Class Partitioning*
2. *Boundary Value Analysis*
3. *State Transitions Testing*
4. *Cause-Effect Graphing*

Kategori kesalahan/*error* yang akan diketahui melalui *blackbox testing* :

1. Fungsi yang hilang atau tidak benar/salah
2. *Error* dari antar-muka/interface
3. *Error* dari struktur data atau akses eksternal *database*
4. *Error* dari kinerja atau tingkah laku/perform
5. *Error* dari inisialisasi dan terminasi

## 2.2. Profil Tempat Penelitian

Nama tempat penelitian yaitu Pondok Oleh-oleh Obic. Tempat ini terletak di Jl. Dr. Wahidin Sodirohusodo No.46, Kelurahan Kauman, Kecamatan Benua Kayong, Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat. Tempat ini menjual berbagai macam produk, yang paling terkenal disini adalah amplangnya. Akan tetapi disini juga menjual produk seperti baju, kain, gantungan kunci dan lain-lain. Informasi mengenai Pondok Oleh-oleh Obic dapat dilihat pada Tabel 2.3 berikut.

Tabel 2. 3 Informasi Pondok Oleh-oleh Obic

No	Keterangan	Isi
1	Nama Tempat	Pondok Oleh-oleh Obic
2	No-hp	1. 082350460011 (Pemilik) 2. 081258362237 (Admin)
3	Alamat Tempat	Jl. Dr. Wahidin Sodirohusodo No.46, Kelurahan Kauman, Kecamatan Benua Kayong, Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat.
4	Instagram	@obic.ketapang
5	Tokopedia	Obic Ketapang
6	Jenis usaha	Kuliner
7	Jadwal beroperasi	1. Senin: 07:00-21:15 WIB 2. Selasa: 07:00-21:15 WIB 3. Rabu: 07:00-21:15 WIB 4. Kamis: 07:00-21:15 WIB 5. Jumat: 07:00-21:15 WIB 6. Sabtu: 07:00-21:15 WIB 7. Minggu: 07:00-21:15 WIB 8. Libur pada hari besar Nasional



Gambar 2. 2 Pondok Oleh-oleh Obic

Pondok Oleh-oleh Obic menjual produknya dengan cara menjual produk langsung dari tokonya dan juga dengan *online* melalui Instagram, Whatsapp, dan *store* di Tokopedia. Obic tidak hanya melayani pembeli yang berasal dari wilayah Ketapang saja, tetapi juga pembeli yang di luar Ketapang. Untuk melihat produk Pondok Oleh-oleh Obic yang dijual di tokonya dapat dilihat pada Gambar 2.3, Gambar 2.4 dan Gambar 2.5.



Gambar 2. 3 Produk Oleh-oleh Obic



Gambar 2. 4 Produk Oleh-oleh Obic



Gambar 2. 5 Foto Produk Amplantang Obic di Pondok Oleh-oleh Obic

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM**

#### **3.1 Metodologi Penelitian**

##### **3.1.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian Pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode ini merupakan salah satu jenis penelitian yang dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan. Pengertian metode ini sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

Dalam kasus ini peneliti melakukan perancangan suatu sistem *marketplace* yang dibuat untuk para industri oleh-oleh di Ketapang. Peneliti mencari tahu apa yang dibutuhkan para industri ini untuk memasarkan atau mempromosikan hasil produksinya kepada masyarakat. Setelah melakukan penelitian ini, peneliti mulai membangun sistem *marketplace* sesuai dengan kebutuhan para industri oleh-oleh yang ada di Ketapang.

##### **3.1.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

###### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi pada penelitian ini adalah para industri oleh-oleh yang ada di Ketapang.

###### **2. Sampel Penelitian**

Sampel adalah bagian dari populasi yang memiliki karakteristik mirip dengan populasi itu sendiri. Sampel pada penelitian ini adalah Obic Amplang Ketapang.

##### **3.1.3 Prosedur Penelitian**

Pada prosedur penelitian, peneliti menggunakan lima dari sepuluh tahapan Metode R&D dari Sugiyono, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desain dan revisi desain.

### 1. Potensi dan Masalah

Potensi yang ada dalam perancangan sistem ini adalah konsumen dapat memesan ataupun membeli secara langsung oleh – oleh khas kota ketapang hanya dengan menggunakan website yang ada di *handphone*, dan para penjual juga dapat memasarkan produknya secara lebih luas. Masalah yang diidentifikasi pada penelitian ini adalah bagaimana membangun dan memuat *marketplace* oleh–oleh berbasis website yang ada di kota Ketapang.

### 2. Mengumpulkan Informasi

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang didapat dari observasi, wawancara dan studi kepustakaan. Observasi dilakukan di toko–toko yang menjual berbagai macam oleh–oleh khas Kota Ketapang. Kemudian Studi Kepustakaan diperoleh dari Jurnal, buku, dan bahan kuliah guna mencari bahan referensi.

### 3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti melakukan desain produk. Mulai dari mendesain arsitektur sistem, perancangan arus data, perancangan *database*, perancangan antar muka dan perancangan pengujian sistem. Perancangan arsitektur serta arus data akan menggunakan Microsoft Visio dan perancangan antar muka menggunakan AdobeXD dan perancangan pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*.

### 4. Validasi Desain

Pada tahap ini peneliti melakukan bimbingan kepada dosen pembimbing mengenai apa yang sudah dirancangnya. Kemudian dosen pembimbing akan memberikan keputusan apakah perancangan ini sudah siap dilanjutkan ketahap selanjutnya atau harus dilakukan perbaikan terlebih dahulu.

### 5. Revisi Desain

Pada tahap ini melakukan perbaikan terhadap rancangannya. Perbaikan ini dilakukan setelah dilakukannya validasi desain kepada dosen pembimbing.

### 6. Uji Coba Produk

Pada tahap ini melakukan uji coba terhadap produk yang sudah dibangun. Peneliti mencari kekurangan dari hasil produk tersebut. Uji coba ini hanya dilakukan oleh penulis sendiri. Karena produk ini masih dalam pengembangan.

#### 7. Revisi Produk

Pada tahap ini, dilakukan revisi oleh dosen pembimbing setelah penulis menyajikan hasil produknya. Penulis melakukan beberapa perbaikan dari masukan yang didapatkan dari dosen pembimbing.

#### **3.1.4 Metode Pengumpulan Data**

Dalam melakukan perancangan diperlukan data. Maka dari itu ada beberapa metode yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Peniliti melakukan observasi kepada proses pemasaran yang dilakukan di Pondok Oleh-oleh Obic. Dengan demikian peneliti bisa mengetahui masalah-masalah yang terjadi pada proses pemasaran yang dilakukan tempat penelitian tersebut.

##### 2. Wawancara

Pada metode ini peneliti melakukan wawancara kepada admin atau kasir Pondok Oleh-oleh yaitu Dya Keny Oktaviola. Mengenai bagaimana cara memasarkan produknya kepada masyarakat, serta mengatasi masalah memasarkan produk dimasa pandemi sekarang ini.

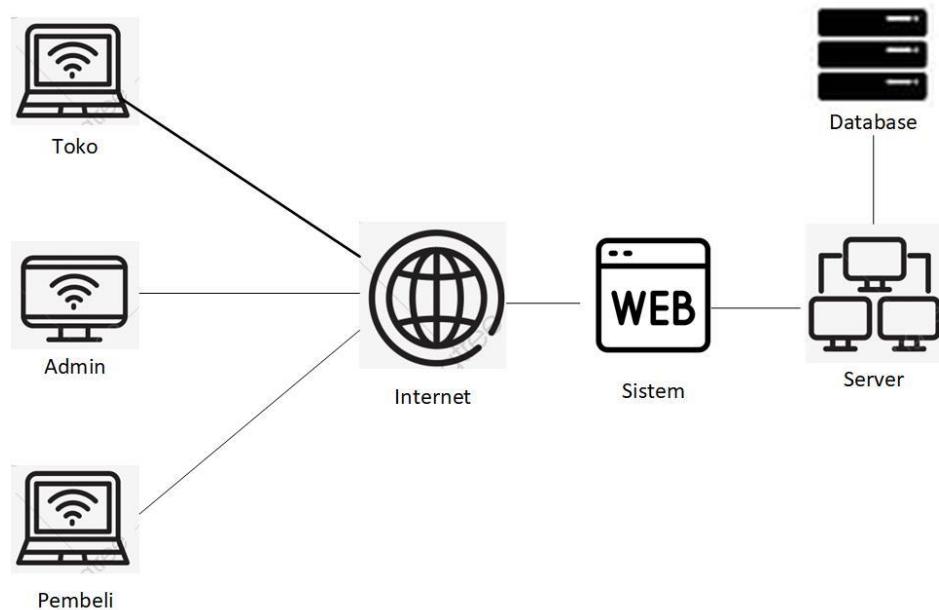
##### 3. Studi Kepustakaan

Pada metode ini peneliti melakukan pengumpulan data dari membaca buku, jurnal dan materi perkuliahan guna mengembangkan sistem *Marketplace* Oleh-oleh Khas Ketapang.

### 3.2 Perancangan Sistem

#### 3.2.1 Perancangan Arsitektur Sistem

Dilihat dari GAMBAR 3.1 perancangan arsitektur sistem *marketplace* Ketapang yang terdiri dari Admin, Toko, dan Pembeli. Internet sebagai penghubung transaksi yang akan dilakukan oleh toko dan pembeli, dan juga sebagai jalur pemantauan admin terhadap proses pemasaran barang oleh toko. Ada juga database sebagai penyimpanan data-data toko dan pembeli yang di inputkan.

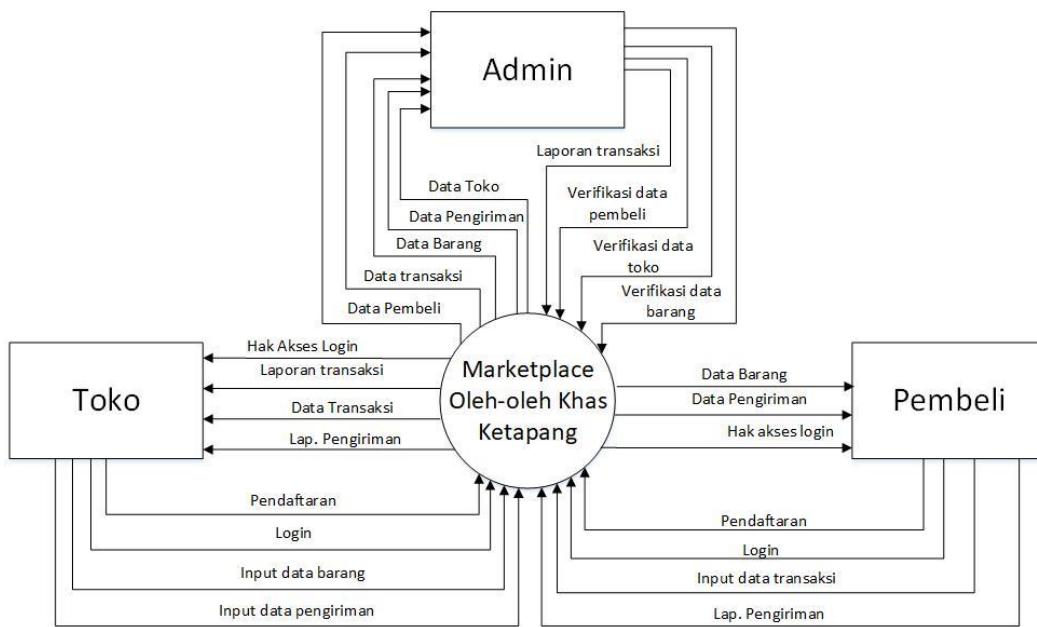


Gambar 3. 1 Perancangan Arsitektur Sistem

#### 3.2.2 Perancangan Arus Data

Pada pemodelan ini, akan dijelaskan mengenai perancangan sistem yang akan dibuat. Pada sistem ini penulis menggunakan diagram konteks, *DFD level 0* dan *DFD level 1*. *DFD Level* adalah penggambaran sistem sebagai jaringan kerja antar fungsi yang berhubungan satu dengan yang lain dengan aliran dan penyimpanan data. Berikut adalah diagram-diagram DFD yang digunakan dalam sistem *Marketplace Oleh-oleh Khas Ketapang*.

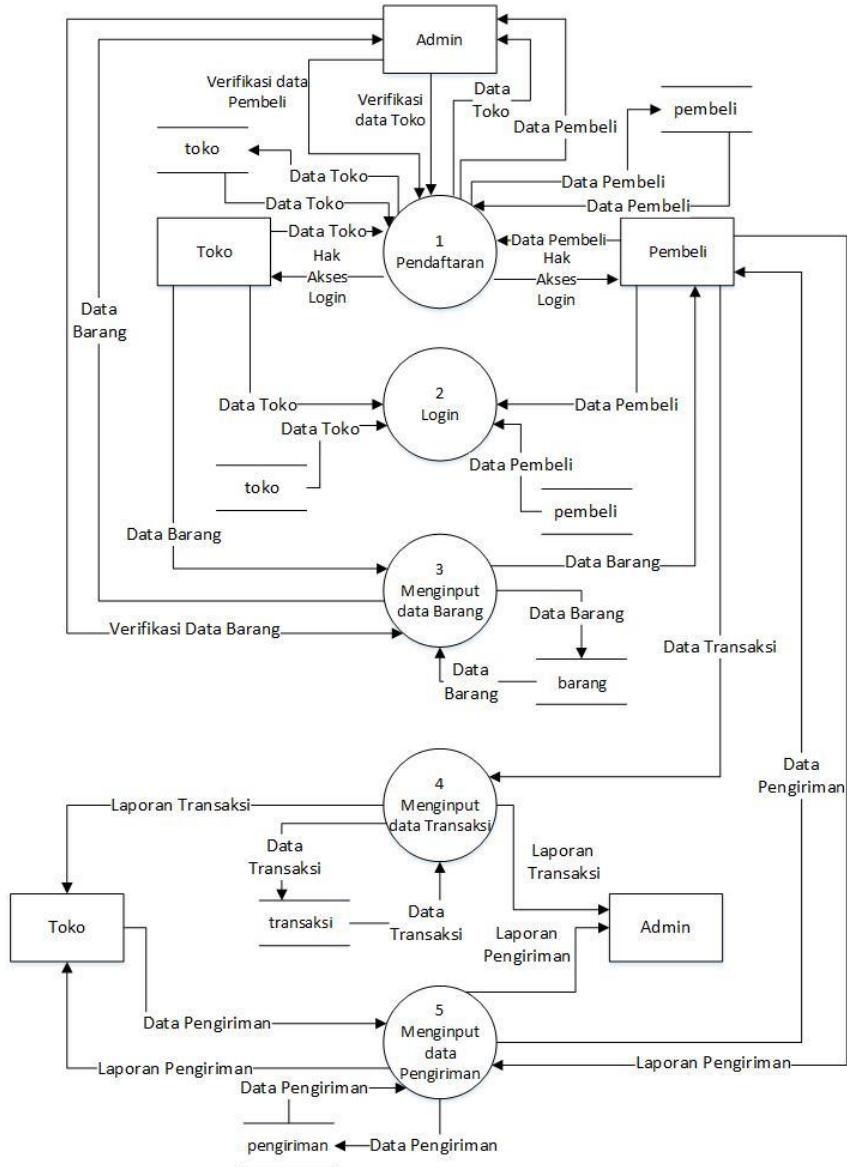
### 1. Diagram Konteks



Gambar 3. 2 Diagram Konteks

Pada diagram konteks tersebut terdapat 3 (tiga) entitas yang terhubung dalam sistem *marketplace*, yaitu entitas admin, entitas toko, dan entitas pembeli. Entitas toko menginput data toko, menginput data barang dan menginput data pengiriman kedalam sistem *marketplace*. Selain itu toko menerima *output* dari sistem *marketplace* berupa hak akses *login*, laporan transaksi, data transaksi dan laporan pengiriman. Entitas pembeli menginput data pembeli, menginput data transaksi dan melaporkan pengiriman. Selain itu pembeli menerima *output* dari sistem berupa hak akses login, data barang, dan data pengiriman. Entitas admin menerima *output* dari sistem berupa data toko, data pembeli, data barang, data transaksi dan data pengiriman.

## 2. DFD Level 1



Gambar 3. 3 DFD Level 1

DFD *level 1* menjelaskan alir proses data dalam sistem. Pembuatan DFD *level 1* ini didasarkan pada yang telah dibuat pada *diagram konteks*. Setelah *diagram konteks* dijabarkan, terdapat 5 (lima) proses pada DFD *level 1* yaitu proses pendaftaran, proses *login*, proses input data barang, proses *input* data transaksi, dan proses *input* data pengiriman.

**1) DFD Level 1 Proses 1.0 Pendaftaran**

Pada proses ini entitas toko mengirim data toko pada sistem kemudian data tersebut disimpan didalam *database* toko lalu sistem memberikan hak akses *login* kepada toko setelah data diverifikasi oleh entitas admin. Begitu juga pada entitas pembeli, pembeli mengirim data pembeli pada sistem kemudian data pembeli disimpan dalam *database* pembeli lalu sistem memberikan hak akses *login* kepada pembeli setelah data diverifikasi oleh entitas admin.

**2) DFD Level 1 Proses 2.0 Login**

Pada proses ini entitas toko dan entitas pembeli melakukan proses *login* dengan memasukan data yang sudah didaftarkan.

**3) DFD Level 1 Proses 3.0 Input Data Barang**

Pada proses ini entitas toko memasukan data barang kemudian data barang tersebut ditampilkan oleh sistem kepada entitas pembeli dan entitas admin.

**4) DFD Level 1 Proses 4.0 Input Data Transaksi**

Pada proses ini entitas pembeli melakukan penginputan data transaksi kedalam sistem. Kemudian data tersebut dikirimkan oleh sistem kepada entitas admin dan entitas toko dalam bentuk laporan.

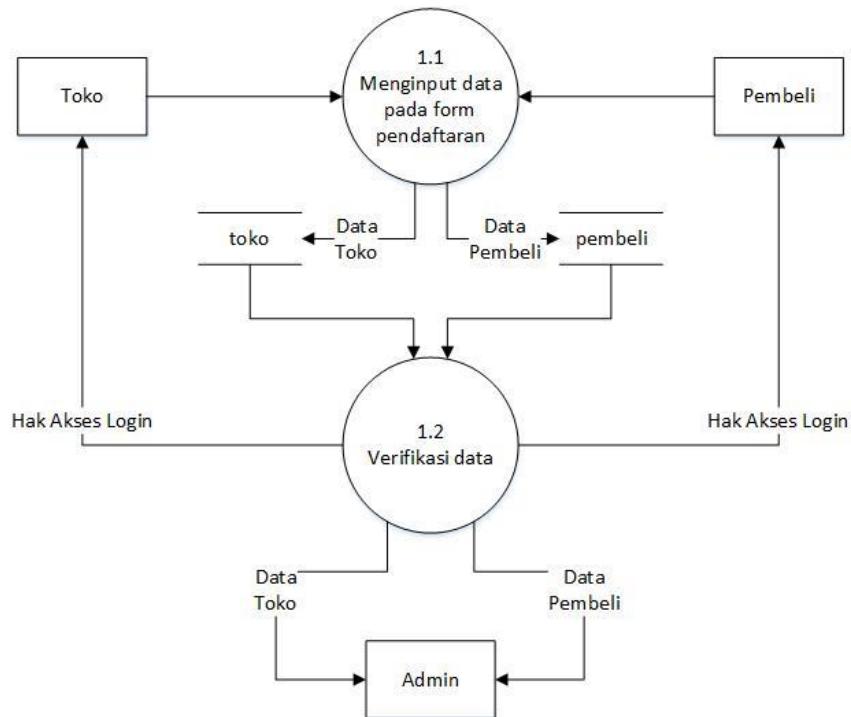
**5) DFD Level 1 Proses 5.0 Input Data Pengiriman**

Pada proses ini entitas toko mengirimkan data pengiriman kepada sistem lalu data pengiriman akan ditampilkan kepada entitas pembeli. Kemudian entitas pembeli memberikan laporan pengiriman kepada sistem yang akan diterima oleh entitas admin dan entitas toko.

### 3. DFD Level 2

#### a. DFD Level 2 Proses Pendaftaran

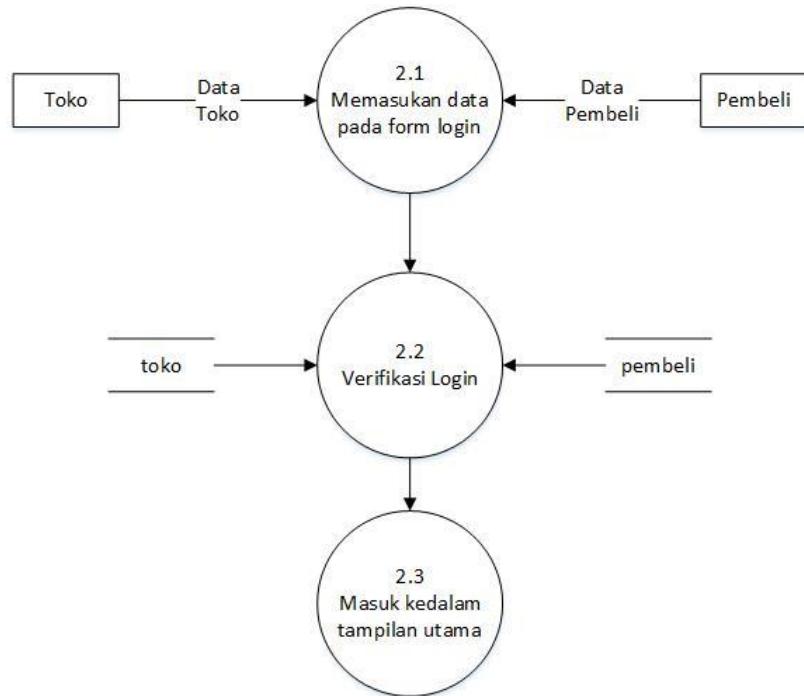
Pada GAMBAR 3.4 dijelaskan proses pendaftaran. Entitas toko dan entitas pembeli menginput data toko dan data pembeli kemudian data disimpan pada *database* toko dan pembeli. Lalu data akan diverifikasi, kemudian data akan diterima oleh entitas admin. Dan entitas toko dan entitas pembeli menerima hak akses login.



Gambar 3. 4 DFD Level 2 Pendaftaran

#### b. DFD Level 2 Proses Login

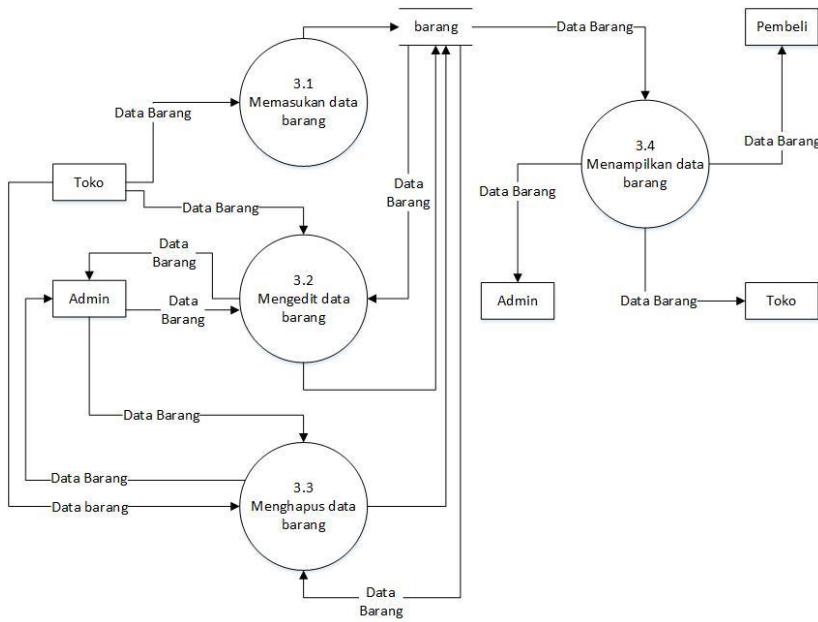
Pada GAMBAR 3.5 dijelaskan proses login. Entitas toko dan entitas pembeli memasukan data yang sudah didaftarkan sebelumnya. Kemudian data tersebut dicocokkan dengan data yang terdapat dalam masing-masing database. Lalu ketika data sesuai entitas toko dan entitas pembeli akan masuk kedalam tampilan utama.



Gambar 3. 5 DFD level 2 Login

### c. DFD Level 2 Proses Penginputan Barang

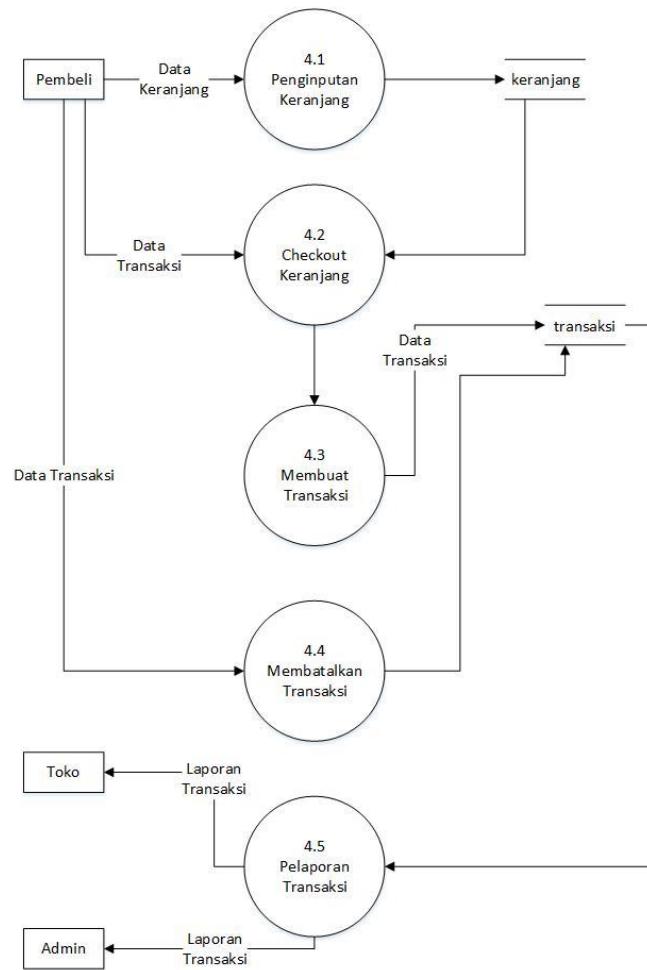
Pada GAMBAR 3.6 dijelaskan proses penginputan barang. Disini terdapat 4 proses yaitu memasukan data barang, mengedit data barang, menghapus data barang, dan menampilkan data barang. Entitas toko berfungsi untuk menginput data barang, mengedit data barang, menghapus data barang, dan menampilkan data barang. Entitas admin berfungsi untuk mengedit data barang yang sudah *diinput* oleh entitas toko, dan menghapus data barang yang *diinput* oleh entitas toko. Lalu data barang akan ditampilkan kepada entitas pembeli, entitas admin, dan entitas toko.



Gambar 3. 6 *DFD level 2 Penginputan Barang*

#### d. DFD Level 2 Proses Penginputan Transaksi

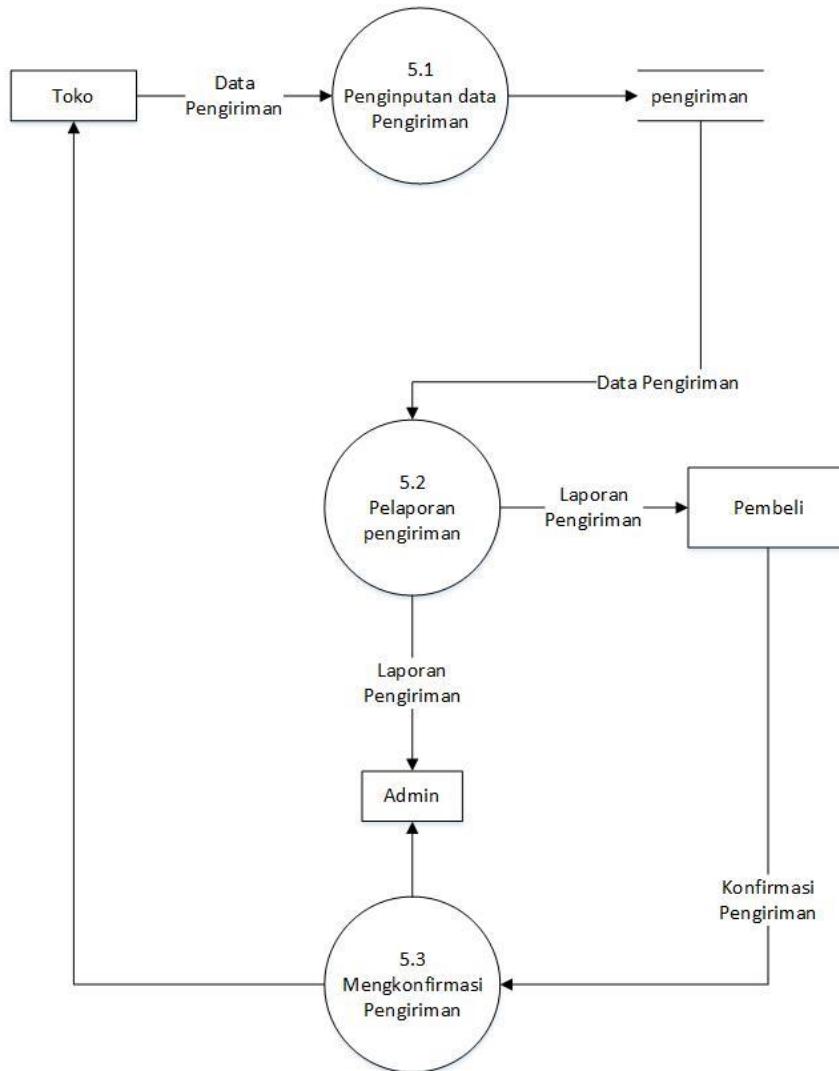
Pada GAMBAR 3.7 dijelaskan proses penginputan data transaksi. Entitas pembeli memasukan data keranjang, kemudian dari data keranjang tersebut akan berlanjut ke proses *checkout* lalu entitas pembeli dapat memulai menginput data transaksi. Entitas juga bisa membatalkan proses transaksi yang sudah diinputnya. Kemudian proses selanjutnya data transaksi tersebut akan disampaikan kepada entitas toko dan entitas admin dalam bentuk laporan transaksi.



Gambar 3. 7 DFD level 2 Penginputan Transaksi

#### e. DFD Level 2 Proses Penginputan Pengiriman

Pada GAMBAR 3.8 dijelaskan proses penginputan pengiriman. Entitas toko melakukan penginputan data pengiriman. Kemudian akan ditampilkan kepada entitas pembeli dan entitas admin dalam bentuk laporan pengiriman. Setelah mendapat laporan pengiriman, entitas pembeli bisa mengkonfirmasi pengiriman apabila proses pengiriman sudah selesai dan akan dikirim ke entitas admin dan entitas toko.



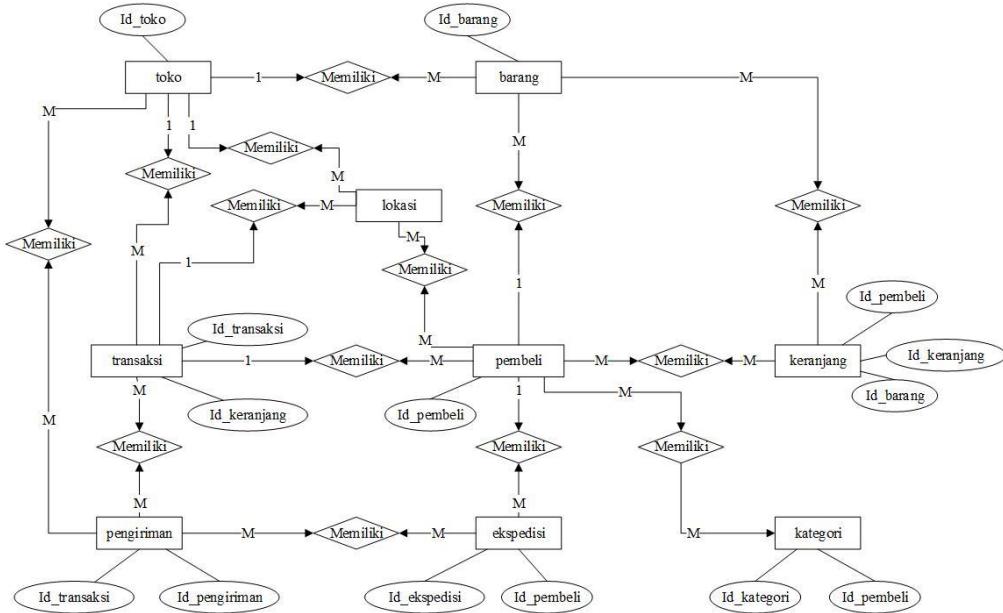
Gambar 3. 8 DFD level 2 Penginputan Pengiriman

### 3.2.3 Perancangan Database

#### 1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Terdapat enam entitas dalam sistem *marketplace* ini, diantaranya: entitas toko, entitas barang, entitas transaksi, entitas pembeli, entitas kategori dan entitas lokasi yang masing-masing memiliki relasi dan atribut. Untuk entitas toko memiliki id\_toko dan kode\_pos, entitas barang memiliki id\_barang dan id\_toko, entitas transaksi memiliki id\_barang, id\_pembeli, dan kode\_pos, entitas lokasi memiliki kode\_pos, entitas kategori memiliki id\_kategori, entitas keranjang memiliki id\_keranjang,

id\_pembeli dan id\_barang dan entitas pembeli memiliki id\_pembeli dan kode\_pos. Berikut adalah gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD)



Gambar 3. 9 Entity Relationship Diagram (ERD)

## 2. Struktur Tabel Basis Data

Perancangan *database* merupakan proses untuk menentukan isi data yang dibutuhkan untuk mendukung perancangan sistem ini. Model rancangan *database* yang dibangun adalah model *relationship* dimana seluruh tabel saling berhubungan. Rancangan *database* tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

### a. Tabel Toko

Tabel ini berisikan data dari toko. Nantinya setiap toko dapat mengisi data yang sudah disediakan pada form pendaftaran. Data ini digunakan untuk proses Login dan informasi toko yang bisa dilihat oleh calon pembeli.

Tabel 3. 1 Database Toko

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
id_toko	varchar	10	Primary	
nama_toko	varchar	255		
pemilik	varchar	255		
kode_pos	char	10	Foreign	
email	varchar	255		
password	varchar	255		

---

no_hp	char	15		
deskripsi	text			

b. Tabel Barang

Tabel ini berisikan data barang yang diisi oleh toko. Data barang ini nantinya yang akan dilihat oleh calon pembeli pada *interface* pembeli.

Tabel 3. 2 Database Barang

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
id_barang	varchar	10	Primary	
nama_barang	varchar	255		
berat	varchar	255		
stok	varchar	255		
harga	varchar	255		
tgl_produksi	date			
tgl_exp	date			
deskripsi	text			
id_toko	varchar	10	Foreign	
id_kategori	varchar	10	Foreign	

c. Tabel Transaksi

Tabel ini berisi data dari hasil transaksi antara pembeli terhadap barang yang ada didalam keranjang si pembeli. Nantinya transaksi ini berupa laporan yang dapat diterima oleh toko dan juga admin.

Tabel 3. 3 Database Transaksi

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
id_transaksi	varchar	10	Primary	
id_pembeli	varchar	10	Foreign	
id_keranjang	varchar	10	Foreign	
kode_pos	char	10	Foreign	
id_ekspedisi	varchar	10	Foreign	
catatan	text			

#### d. Tabel Lokasi

Tabel lokasi ini berisi data lokasi yang ada di Ketapang, maupun di luar Ketapang. Nantinya toko dan pembeli harus memilih lokasinya masing-masing agar bisa melakukan proses jual beli dengan mudah.

Tabel 3. 4 *Database* Lokasi

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
kode_pos	char	10	Primary	
kecamatan	varchar	255		
kelurahan	varchar	255		
kabupaten	varchar	255		

#### e. Tabel Kategori

Tabel kategori berfungsi untuk mengkategorikan barang yang ada pada sistem *marketplace* ini. Data kategori ini disediakan oleh admin kepada toko.

Tabel 3. 5 *Database* Kategori

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
id_kategori	varchar	10	Primary	
nama_kategori	varchar	255		

#### f. Tabel Pembeli

Tabel pembeli ini berisi data pembeli. Data tersebut diisi oleh calon pembeli pada saat pendaftaran. Fungsinya sebagai data dari si pembeli yang digunakan untuk proses *login* dan proses pembelian barang.

Tabel 3. 6 *Database* Pembeli

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
id_pembeli	varchar	10	Primary	
nama	varchar	255		
kode_pos	char	10	Foreign	
email	varchar	255		
password	varchar	255		
no_hp	char	15		
foto	varchar	255		

#### g. Tabel Pengiriman

Tabel ini berisikan data pengiriman barang yang dibuat oleh toko. Nantinya data pengiriman ini berupa laporan pengiriman yang akan diterima oleh pembeli dan admin.

Tabel 3. 7 *Database Pengiriman*

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
id_pengiriman	varchar	10	Primary	
id_transaksi	varchar	10	Foreign	
id_ekspedisi	varchar	10	Foreign	
catatan	varchar	255		
foto	varchar	255		

#### h. Tabel Ekspedisi

Tabel ini berisi data kurir yang tersedia di Ketapang. Data ini diisi oleh admin kemudian dapat dipilih oleh pembeli pada saat proses transaksi.

Tabel 3. 8 *Database Ekspedisi*

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
id_ekspedisi	varchar	10	Primary	
nama_ekspedisi	varchar	255		

#### i. Tabel Keranjang

Tabel ini berisi data barang yang sudah dimasukan kedalam keranjang oleh pembeli. Selanjutnya pembeli baru bisa ke tahap transaksi setelah memasukan barang kedalam keranjang.

Tabel 3. 9 *Database Keranjang*

Atribut	Tipe Data	Panjang	Kunci	Ket.
id_keranjang	varchar	10	Primary	
id_barang	varchar	10	Foreign	
id_pembeli	varchar	10	Foreign	

### 3.2.4 Perancangan Antar Muka

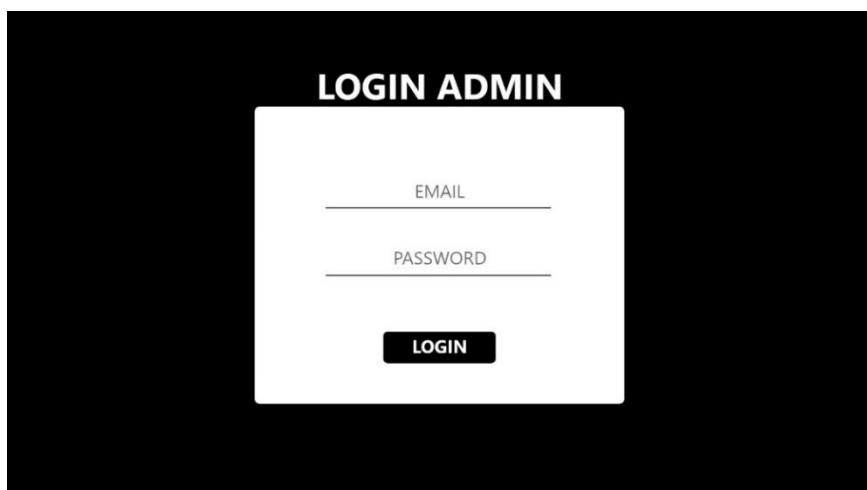
Antarmuka (*interface*) merupakan bagian tampilan pada sistem *marketplace* ini. Pada sistem ini memiliki 3 *interface*, yaitu *interface* admin, *interface* penjual, dan *interface* pembeli.

#### 1. Struktur *Interface* Admin

Merupakan rancangan struktur *interface* ketika admin mulai memasuki sistem. Fungsi admin adalah untuk mengelola data penjual dan pembeli. Data-data yang dikelola dalam bagian ini adalah informasi penjual dan pembeli yang meliputi informasi toko, barang yang dijual-beliakan, akun pembeli, dan juga informasi pembeli.

##### a. *Login* Admin

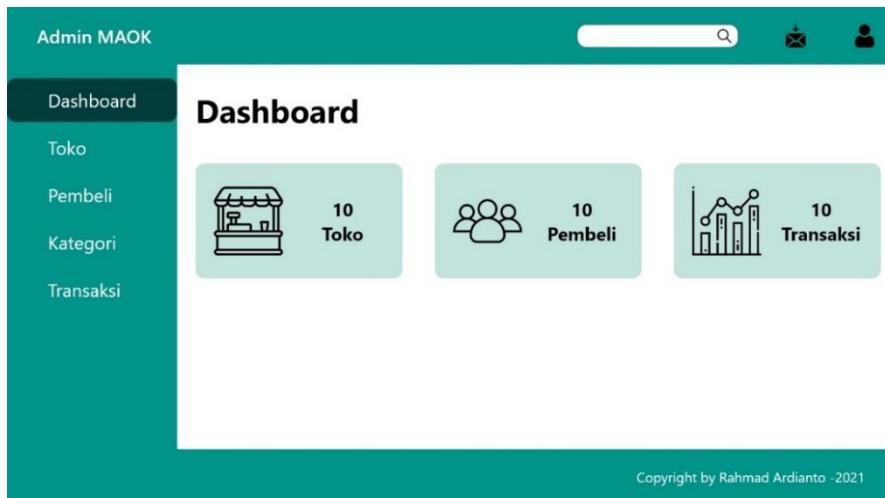
Merupakan tampilan awal dari admin untuk mengakses sistem ini. Disini terdapat *form* EMAIL dan PASSWORD yang harus diisi admin untuk masuk kedalam sistem, data tersebut harus sesuai dengan data dari *database* admin.



Gambar 3. 10 *Interface Login Admin*

**b. Dashboard**

Pada bagian ini menampilkan tampilan *dashboard* dari admin. Disini terdapat jumlah data toko, jumlah data pembeli, dan jumlah data transaksi yang ada pada sistem ini.



Gambar 3. 11 *Interface Dashboard Admin*

**c. Toko**

Pada bagian ini menampilkan data toko. Disini admin bisa melihat informasi toko, menghapus toko, dan mengedit toko.



Gambar 3. 12 *Interface Admin bagian Toko*

#### d. Pembeli

Pada bagian ini menampilkan data pembeli. Disini admin bisa melihat informasi pembeli, menghapus data pembeli dan juga mengedit data pembeli.

No	Aksi	Nama Pembeli	Email
1.		Okta Kharis Setiyadi	okta@gmail.com

Gambar 3. 13 *Interface Admin bagian Pembeli*

#### e. Kategori

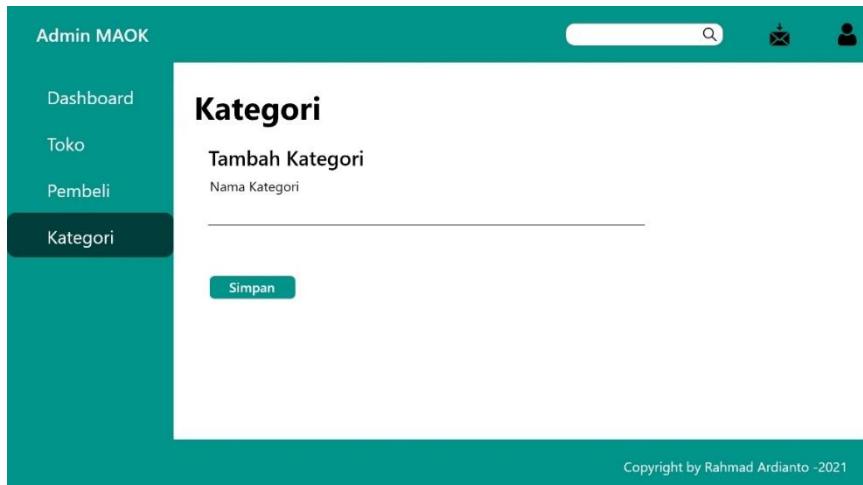
Pada bagian ini menampilkan data kategori. Disini terdapat tombol tambah kategori, edit kategori dan hapus kategori.

No	Aksi	Kategori	Jumlah barang
1.		Makanan	10

Gambar 3. 14 *Interface Admin bagian Kategori*

#### f. Tambah Kategori

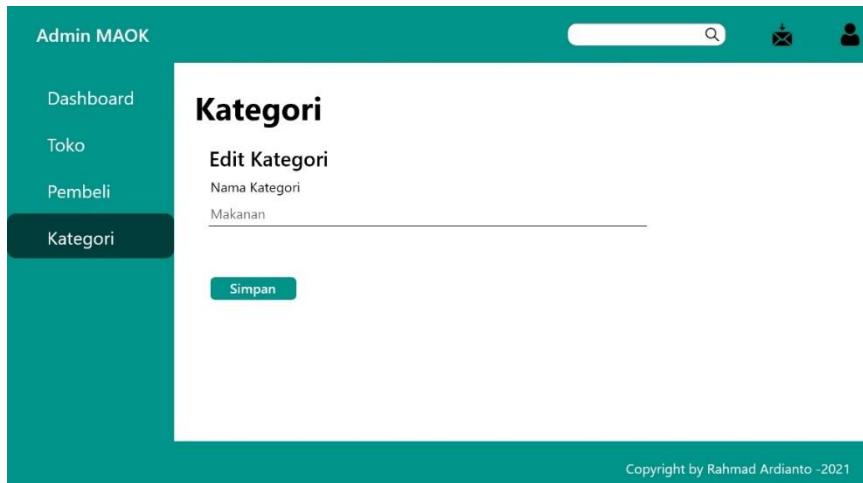
Pada bagian ini menampilkan tampilan tambah kategori. Disini terdapat form untuk memasukan nama kategori. Jika sudah selesai maka bisa menekan tombol simpan untuk menyimpan data.



Gambar 3. 15 *Interface* Tambah Kategori bagian Admin

#### g. Edit Kategori

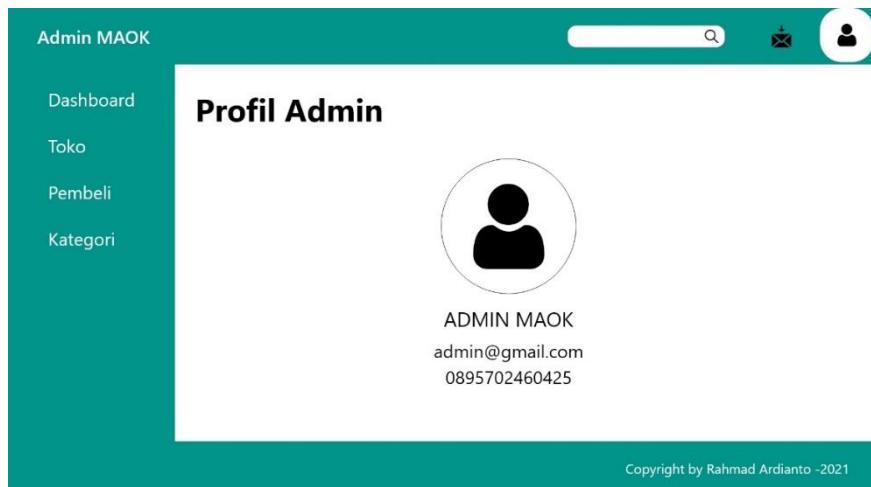
Pada bagian ini menampilkan tampilan edit kategori. Disini terdapat form untuk mengedit nama kategori. Jika sudah selesai maka bisa menekan tombol simpan untuk menyimpan data.



Gambar 3. 16 *Interface* Admin bagian Edit Kategori

#### h. Profil Admin

Pada bagian ini menampilkan profil admin. Terdapat foto profil admin, nama admin, email admin dan nomor HP admin yang bisa dihubungi.



Gambar 3. 17 *Interface* Admin bagian Profil Admin

#### 2. Struktur *Interface* Toko

Merupakan rancangan struktur *interface* ketika penjual memasuki sistem. Fungsi toko disini adalah untuk mengelola informasi tokonya dan juga mengelola barang dagangannya.

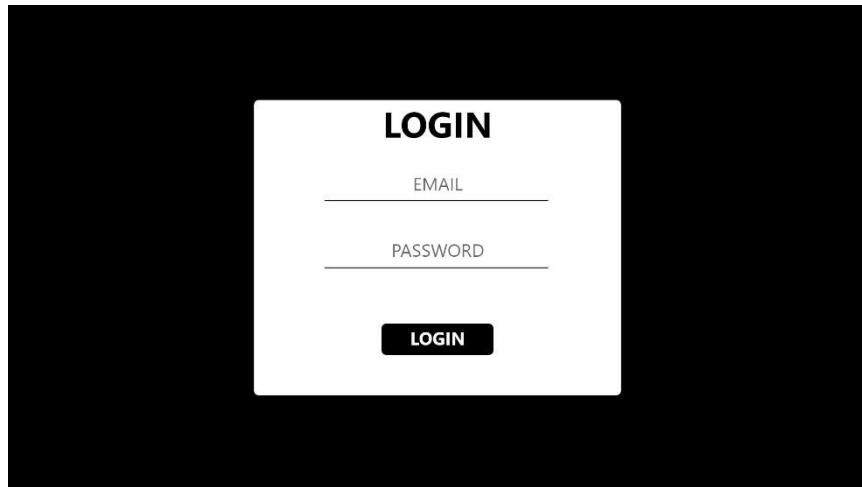
##### a. Pendaftaran

Bagian ini merupakan bagian pendaftaran toko. Terdapat form nama, username dan lain-lain yang harus di isi. Nantinya data inilah yang akan ditampilkan kepada calon pembeli.

Gambar 3. 18 *Interface* Toko bagian Pendaftaran

b. *Login*

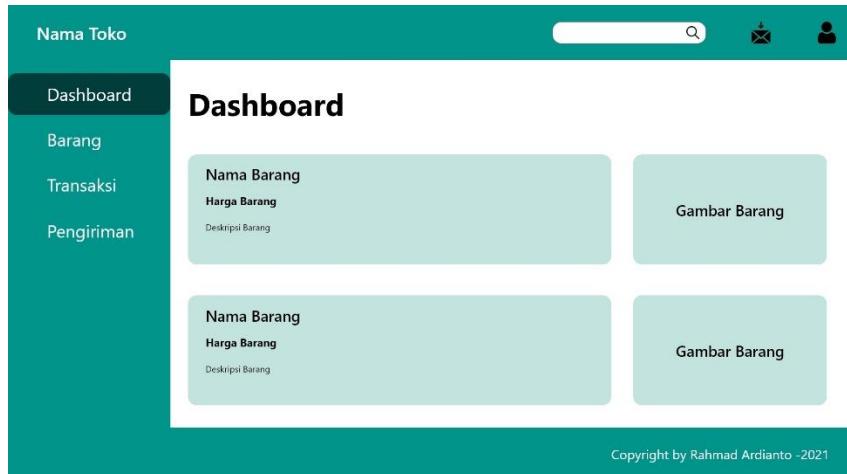
Bagian ini toko memasukan data berdasarkan apa yang telah didaftarkan. Selanjutnya baru akan masuk pada bagian dashboard toko.



Gambar 3. 19 *Interface Toko* bagian *Login*

c. *Dashboard*

Ini merupakan tampilan awal bagi si toko. Tampilan ini berisi data-data barang yang akan diupload oleh si toko.



Gambar 3. 20 *Interface Toko* bagian *Dashboard*

### b. Barang

Ini merupakan tampilan toko ketika akan menginputkan barang. Toko bisa menginput data barangnya dengan menekan tombol tambah barang. Disini toko juga bisa melihat informasi barangnya dengan menekan tombol “Info” yang berwarna biru. Toko bisa mengedit data barangnya dengan menekan tombol “Edit” yang berwarna kuning. Dan toko bisa menghapus data barangnya dengan menekan tombol “Hapus” yang berwarna merah.



Gambar 3. 21 *Interface* Toko bagian Barang

### c. Input Barang

Ini merupakan tampilan penginputan barang. Disini toko bisa mengisi data barang sesuai dengan form yang telah diberikan. Ada “Nama Barang” yang diisi dengan nama barang dagangan, ada “Harga” yang diisi dengan harga barang dagangan, ada “Berat” yang diisi dengan berat barang dagangan per satuan, ada “Kategori” yang diisi sesuai dengan kategori barang dagangan, “Stok” diisi sesuai ketersediaan barang dagangan, “Foto” diisi dengan file foto dari barang dagangan, dan ada “Deskripsi” diisi dengan apa saja yang

bisa menjelaskan secara lebih spesifikasi tentang barang dagangan. Kemudian disimpan dengan menekan tombol “Simpan”.

**Tambah Barang**

Nama Barang	Berat	Harga
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Kategori Makanan	Stok	Tanggal Produksi
V	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Deskripsi</b>		
<input type="text"/>		

**Simpan**

Copyright by Rahmad Ardianto -2021

Gambar 3. 22 *Interface Toko bagian Input Barang*

#### d. Edit Data Barang

Ini merupakan tampilan untuk mengedit data. Disini toko bisa mengedit ulang data barang misalkan ada yang salah ketika menginputkannya diawal.

**Edit Data Barang**

Nama Barang	Berat	Harga
Nama Barang	500 gr	Rp. 2000
Kategori Makanan	Stok	Tanggal Produksi
V	69	12-12-2021
<b>Deskripsi</b>		
Amplang asli Ketapang yang terbuat dari ikan tenggiri asli Bisa tahan sampai dengan 1 minggu didalam tempat kedap Udara		

**Simpan**

Copyright by Rahmad Ardianto -2021

Gambar 3. 23 *Interface Toko bagian Edit Data Barang*

### e. Info Barang

Ini merupakan tampilan info barang yang telah diinputkan. Berisi data-data yang telah diisi oleh toko.

Nama Barang	Harga	Berat	Stok
Amplang	10000	500 gr	69

**Deskripsi**

Amplang asli Ketapang yang terbuat dari ikan tenggiri asli  
Bisa tahan sampai dengan 1 minggu didalam tempat kedap Udara

Copyright by Rahmad Ardianto -2021

Gambar 3. 24 Interface Toko bagian Info Data Barang

### f. Transaksi

Disini menampilkan data transaksi dari pembeli. Nantinya toko dapat melihat detail transaksi dengan menekan tombol “Detail”. Kemudian toko dapat melakukan penginputan data pengiriman dengan menekan tombol “Kirim” ketika barang sudah siap untuk dikirim.

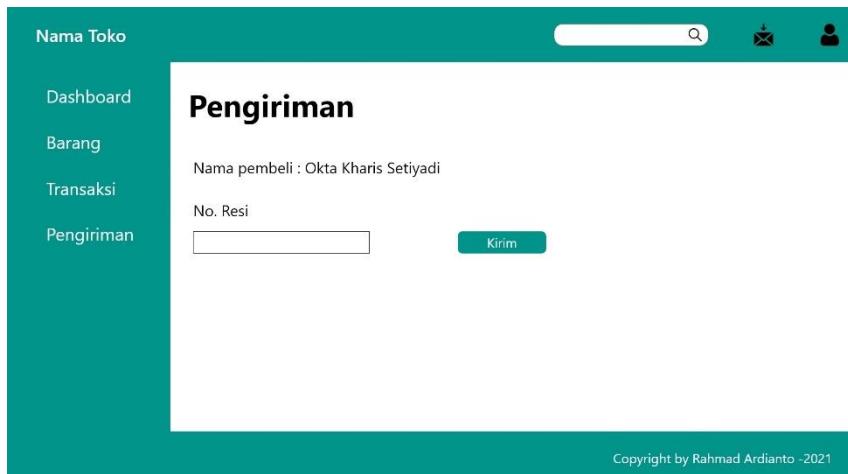
No	Pengiriman	Nama Pembeli	Detail Transaksi	Status
1	Kirim	Okta Kharis Setiyadi	<a href="#">Detail</a>	Terkirim

Copyright by Rahmad Ardianto -2021

Gambar 3. 25 Interface Toko bagian Transaksi

### g. Input Data Pengiriman Barang

Ini merupakan tampilan penginputan data pengiriman. Disini toko hanya menginput nomor resi pengiriman. Disini juga terdapat nama pemesan sebagai penanda agar tidak terjadi kesalahan dalam pengiriman barang.



Gambar 3. 26 *Interface Toko* bagian Input Data Pengiriman

### h. Pengiriman

Ini merupakan tampilan dari pengiriman, yang isinya adalah data barang yang sudah dikirim. Terdapat nomor resi, kurir, nama penerima dan juga status dari barang tersebut apakah sudah diterima atau belum. Disini juga terdapat tombol “Info” yang mengarahkan toko menuju halaman informasi pengiriman.

No	Aksi	No. Resi	Kurir	Nama Penerima	Status
1		69696969	J&T	Okta Kharis Setiyadi	Diterima

Copyright by Rahmad Ardianto -2021

Gambar 3. 27 *Interface Toko* bagian Pengiriman

### i. Info Pengiriman

Ini merupakan tampilan dari halaman informasi pengiriman. Berisikan nama penerima, nomor resi pengiriman, kurir yang digunakan, alamat pengiriman, dan juga berat barang yang dikirim.



Gambar 3. 28 *Interface Toko* bagian Info Pengiriman

### j. Profil Toko

Ini merupakan tampilan halaman profil toko. Berisi data yang sesuai dengan yang sudah didaftarkan diawal pendaftaran. Disini juga terdapat tombol “Edit” yang berfungsi untuk mengarahkan toko jika ingin mengedit data toko tersebut.



Gambar 3. 29 *Interface Toko* bagian Profil Toko

### k. Edit Data Toko

Ini merupakan tampilan halaman edit profil. Disini toko bisa mengedit nama toko, *email*, *username*, nomor HP, foto, alamat dan juga password.

Gambar 3. 30 *Interface* Toko bagian Edit Data Toko

### 3. Struktur *Interface* Pembeli

Merupakan rancangan struktur *interface* ketika pembeli memasuki sistem. Fungsi pembeli adalah untuk mengelola data pribadinya, dan juga untuk melakukan transaksi dengan penjual.

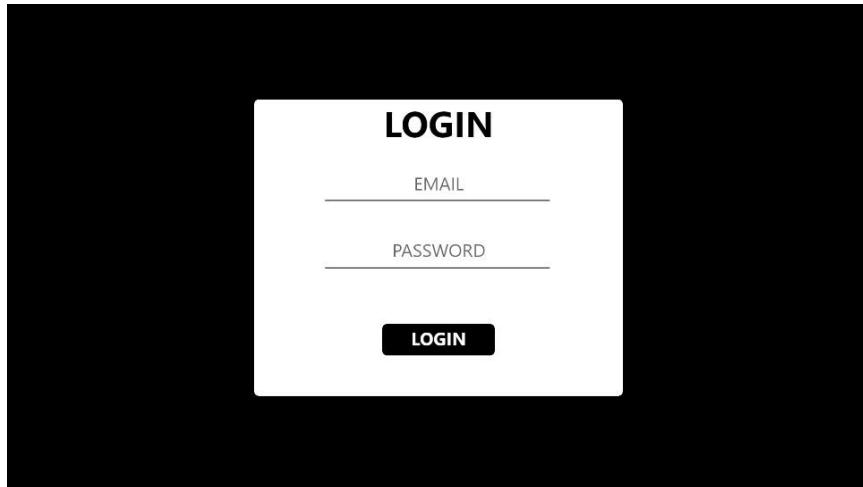
#### a. Pendaftaran

Bagian ini merupakan bagian pendaftaran pembeli. Terdapat form nama, username dan lain-lain yang harus di isi.

Gambar 3. 31 *Interface* Pembeli bagian Pendaftaran

**b. Login**

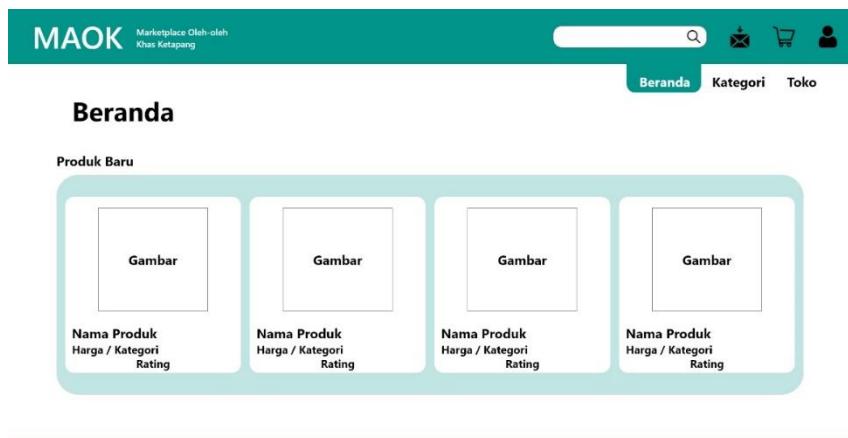
Bagian ini toko memasukan data berdasarkan apa yang telah didaftarkan. Selanjutnya baru akan masuk pada bagian *dashboard* toko.



Gambar 3. 32 Interface Pembeli bagian *Login*

**c. Beranda**

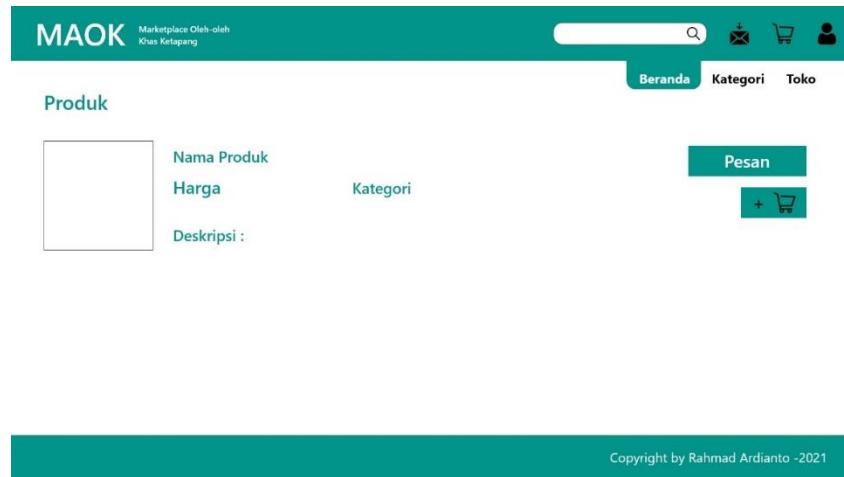
Ini merupakan tampilan awal ketika pembeli sudah login. Terdapat barang-barang yang sudah di *upload* oleh toko sehingga pembeli bisa langsung memilih barang-barang sesuai dengan kebutuhan dan selera.



Gambar 3. 33 Interface Pembeli bagian Beranda

#### d. Info Produk

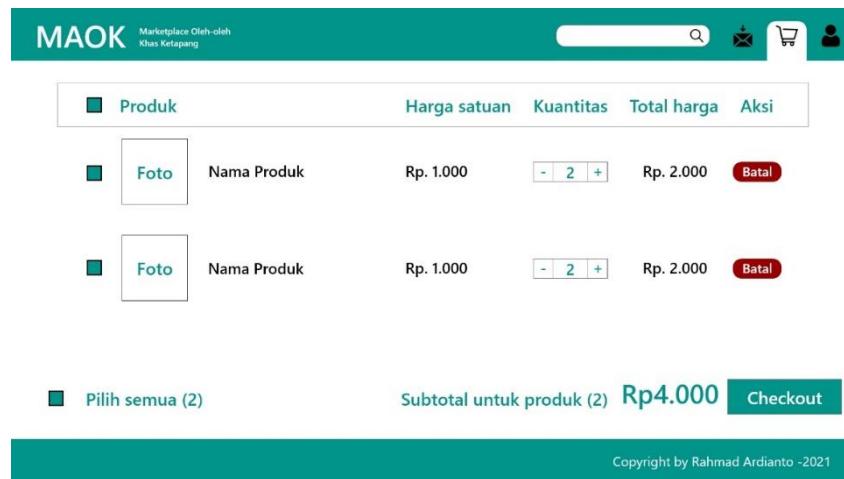
Ini merupakan tampilan dari data barang. Terdapat tombol “Keranjang” yang berfungsi untuk menyimpan data barang yang akan pembeli pesan dilain waktu.



Gambar 3. 34 Interface Pembeli bagian Info Produk

#### e. Keranjang

Ini merupakan tampilan yang berisi barang/produk yang sudah ditambah kedalam keranjang oleh pembeli. Jika pembeli ingin melanjutkan pembelian barang tersebut, pembeli bisa memilih jumlah barang yang akan dipesan. Kemudian pembeli bisa langsung menekan tombol “Checkout”.



Gambar 3. 35 Interface Pembeli bagian Keranjang

#### f. *Checkout*

Ini merupakan tampilan halaman *checkout*. Disini pembeli bisa mengisi data untuk proses transaksi. Jika sudah diisi pembeli bisa menekan tombol “Buat Pesanan” untuk melanjutkan transaksi.

MAOK Marketplace Oleh-oleh Khas Ketapang

**Checkout**

Alamat

Metode Pembayaran

COD

Pengiriman

Subtotal Produk : Rp.4000

Total Ongkir : Rp.2000

Total Pembayaran :

**Rp.6000**

Buat Pesanan

Copyright by Rahmad Ardianto -2021

Gambar 3. 36 Interface Pembeli bagian *Checkout*

#### g. Pesanan

Ini merupakan tampilan halaman pesanan. Disini berisi data pesanan si pembeli. Terdapat nama pesanan, nama toko, dan tracking barang. Ketika barang sudah diterima, pembeli harus mengkonfirmasi barang tersebut agar toko mengetahui jika barang tersebut sudah sampai kepada pembeli.

MAOK Marketplace Oleh-oleh Khas Ketapang

**Pesanan**

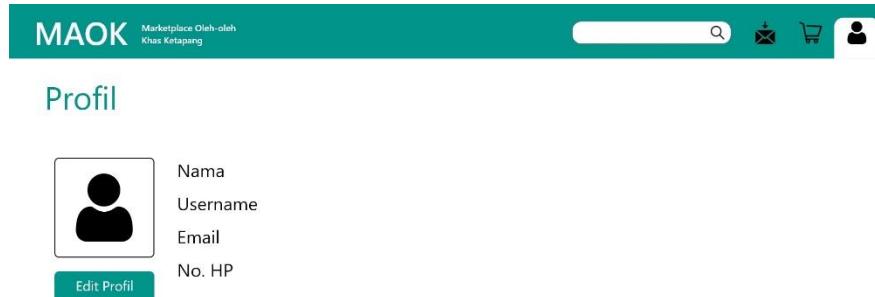
	Nama Pesanan Nama Toko	Posisi Barang --Track barang	Konfirmasi Barang
--	---------------------------	---------------------------------	-------------------

Copyright by Rahmad Ardianto -2021

Gambar 3. 37 Interface Pembeli bagian Pesanan

### h. Profil

Ini merupakan tampilan halaman profil pembeli. Berisi data yang sesuai dengan proses pendaftaran. Disini terdapat tombol “Edit Profil” yang berfungsi untuk mengarahkan pembeli ke halaman edit profil jika pembeli ingin mengedit data diri.



Gambar 3. 38 *Interface* Pembeli bagian Profil

### i. Edit Profil

Ini merupakan tampilan halaman edit profil. Pembeli dapat mengedit data seperti nama, email, username, nomor HP, password dan juga foto profil.

Gambar 3. 39 *Interface* Pembeli bagian Edit Profil

### 3.2.5 Perancangan Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan sistem yang telah dibuat. Pengujian ini menggunakan metode *black box*,

dimana metode *black box* ini cukup meninjau *input* dan *output* sistem tanpa pengetahuan tentang internal programnya. Berikut merupakan tabel pengujian sistem :

Perhatikan TABEL 3.10 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian pendaftaran.

Tabel 3. 10 Pengujian Sistem Pendaftaran

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Simpan	Menekan tombol Simpan	Menyimpan data dan menuju ke tampilan Login

Perhatikan TABEL 3.11 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian *login*.

Tabel 3. 11 Pengujian Sistem *Login*

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Login	Menekan tombol Login	Menuju ke halaman beranda/dashboard

Perhatikan TABEL 3.12 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian *sidebar admin*.

Tabel 3. 12 Pengujian Sistem *Sidebar Admin*

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Dashboard	Menekan tombol Dashboard	Menuju halaman dashboard
2	Toko	Menekan tombol Toko	Menuju halaman Data Toko
3	Pembeli	Menekan tombol Pembeli	Menuju halaman Data Pembeli
4	Kategori	Menekan tombol Kategori	Menuju halaman Data Kategori

Perhatikan TABEL 3.13 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian *navbar admin*.

Tabel 3. 13 Pengujian Sistem *Navbar Admin*

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Cari	Menekan Cari	Menemukan apa yang dicari
2	Pesan	Menekan tombol Pesan	Menampilkan pemberitahuan
3	Profil	Menekan tombol Profil	Menuju tampilan profil

Perhatikan TABEL 3.14 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian toko pada admin.

**Tabel 3. 14 Pengujian Sistem Admin Bagian Toko**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Info	Menekan tombol Info	Menuju halaman info toko
2	Edit	Menekan tombol Edit	Menuju tampilan edit toko
3	Hapus	Menekan tombol Hapus	Menghapus toko

Perhatikan TABEL 3.15 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian pembeli pada admin.

**Tabel 3. 15 Pengujian Sistem Admin Bagian Pembeli**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Info	Menekan tombol Info	Menuju halaman info data pembeli
2	Edit	Menekan tombol Edit	Menuju tampilan edit data pembeli
3	Hapus	Menekan tombol Hapus	Menghapus data pembeli

Perhatikan TABEL 3.16 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian kategori pada admin.

**Tabel 3. 16 Pengujian Sistem Admin Bagian Kategori**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Tambah Kategori	Menekan tombol Tambah Kategori	Menuju tampilan tambah data kategori
2	Edit	Menekan tombol Edit	Menuju tampilan edit data kategori
3	Hapus	Menekan tombol Hapus	Menghapus data kategori

Perhatikan TABEL 3.17 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian tambah kategori pada admin.

**Tabel 3. 17 Pengujian Sistem Admin Bagian Tambah Kategori**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Simpan	Menekan tombol Simpan	Menyimpan data kategori dan menuju tampilan data kategori

Perhatikan TABEL 3.18 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian edit kategori pada admin.

**Tabel 3. 18 Pengujian Sistem Admin Bagian Edit Kategori**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Simpan	Menekan tombol Simpan	Menyimpan data kategori dan menuju tampilan data kategori

Perhatikan TABEL 3.19 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian *sidebar* pada toko

Tabel 3. 19 Pengujian Sistem *Sidebar* Toko

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Dashboard	Menekan tombol Dashboard	Menuju halaman dashboard
2	Barang	Menekan tombol Barang	Menuju halaman Data Barang
3	Transaksi	Menekan tombol Transaksi	Menuju halaman Data Transaksi
4	Pengiriman	Menekan tombol Pengiriman	Menuju halaman Data Pengiriman

Perhatikan TABEL 3.20 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian *navbar* pada toko.

Tabel 3. 20 Pengujian Sistem *Navbar* Toko

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Cari	Menekan Cari	Menemukan apa yang dicari
2	Pesan	Menekan tombol Pesan	Menampilkan pemberitahuan
3	Profil	Menekan tombol Profil	Menuju tampilan profil

Perhatikan TABEL 3.21 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian barang pada toko.

Tabel 3. 21 Pengujian Sistem Toko Bagian Barang

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Tambah Barang	Menekan tombol Tambah Barang	Menuju tampilan tambah data barang
2	Info	Menekan tombol Info	Menuju tampilan info data barang
3	Edit	Menekan tombol Edit	Menuju tampilan edit data barang
4	Hapus	Menekan tombol Hapus	Menghapus data barang

Perhatikan TABEL 3.22 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian tambah barang pada toko.

Tabel 3. 22 Pengujian Sistem Toko Bagian Tambah Barang

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Simpan	Menekan tombol Simpan	Menyimpan data barang dan menuju tampilan data barang

Perhatikan TABEL 3.23 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian edit barang pada toko.

Tabel 3. 23 Pengujian Sistem Toko Bagian Edit Barang

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Simpan	Menekan tombol Simpan	Menyimpan data barang dan menuju tampilan data barang

Perhatikan TABEL 3.24 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian transaksi pada toko.

Tabel 3. 24 Pengujian Sistem Toko Bagian Transaksi

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Kirim	Menekan tombol Kirim	Menuju tampilan penginputan data pengiriman
2	Detail	Menekan tombol Detail	Menuju tampilan detail transaksi

Perhatikan TABEL 3.25 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian input data pengiriman pada toko.

Tabel 3. 25 Pengujian Sistem Toko Bagian *Input* Data Pengiriman

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Kirim	Menekan tombol Kirim	Menyimpan data pengiriman dan menuju tampilan pengiriman

Perhatikan TABEL 3.26 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian pengiriman pada toko.

Tabel 3. 26 Pengujian Sistem Toko Bagian Pengiriman

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Info	Menekan tombol Info	Menuju tampilan info data pengiriman

Perhatikan TABEL 3.27 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian profil pada toko.

Tabel 3. 27 Pengujian Sistem Toko Bagian Profil

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Edit	Menekan tombol Edit	Menuju tampilan edit data toko

Perhatikan TABEL 3.28 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian edit profil pada toko.

**Tabel 3. 28 Pengujian Sistem Toko Bagian Edit Profil**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Simpan	Menekan tombol Simpan	Menyimpan data toko dan menuju tampilan profil

Perhatikan TABEL 3.29 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian *navbar* pada pembeli.

**Tabel 3. 29 Pengujian Sistem Navbar Pembeli**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Cari	Menekan Cari	Menemukan apa yang dicari
2	Pesan	Menekan tombol Pesan	Menampilkan tampilan data pesanan
3	Keranjang	Menekan tombol Keranjang	Menuju tampilan keranjang
4	Profil	Menekan tombol Profil	Menuju tampilan profil

Perhatikan TABEL 3.30 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian navigasi pada pembeli.

**Tabel 3. 30 Pengujian Sistem Navigasi Pembeli**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Beranda	Menekan Beranda	Menuju tampilan beranda
2	Kategori	Menekan Kategori	Menampilkan filter barang berdasarkan kategori
3	Toko	Menekan Toko	Menampilkan toko-toko

Perhatikan TABEL 3.31 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian beranda pada pembeli.

**Tabel 3. 31 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Beranda**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Gambar Barang	Menekan Gambar barang	Menuju tampilan informasi barang.

Perhatikan TABEL 3.32 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian keranjang pada pembeli.

**Tabel 3. 32 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Keranjang**

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Batal	Menekan tombol Batal	Membatalkan pemilihan barang
2	Checkout	Menekan tombol Checkout	Menuju tampilan checkout

Perhatikan TABEL 3.33 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian *checkout* pada pembeli.

Tabel 3. 33 Pengujian Sistem Pembeli Bagian *Checkout*

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Buat Pesanan	Menekan tombol Buat Pesanan	Menyimpan data transaksi dan memulai transaksi

Perhatikan TABEL 3.34 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian pesanan pada pembeli.

Tabel 3. 34 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Pesanan

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Konfirmasi Barang	Menekan tombol Konfirmasi Barang	Memberi konfirmasi kepada toko bahwa barang sudah diterima

Perhatikan TABEL 3.35 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian profil pada pembeli.

Tabel 3. 35 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Profil

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Edit Profil	Menekan tombol Edit Profil	Menuju tampilan edit data pembeli

Perhatikan TABEL 3.36 yang menjelaskan mengenai pengujian sistem pada bagian edit profil pada pembeli.

Tabel 3. 36 Pengujian Sistem Pembeli Bagian Edit Profil

No	Tombol	Variabel Uji	Hasil Yang Diharapkan
1	Simpan	Menekan tombol Simpan	Menyimpan data pembeli dan menuju tampilan profil

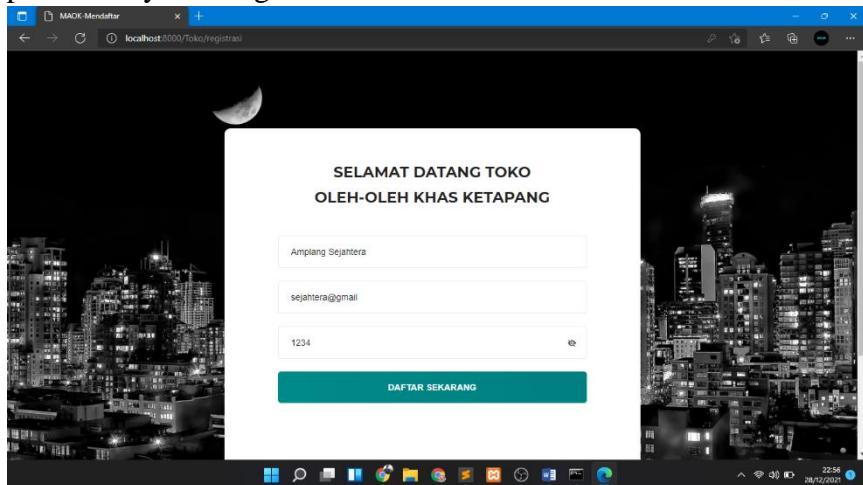
## BAB IV HASIL PENELITIAN

### 4.1 Hasil Pengujian Sistem

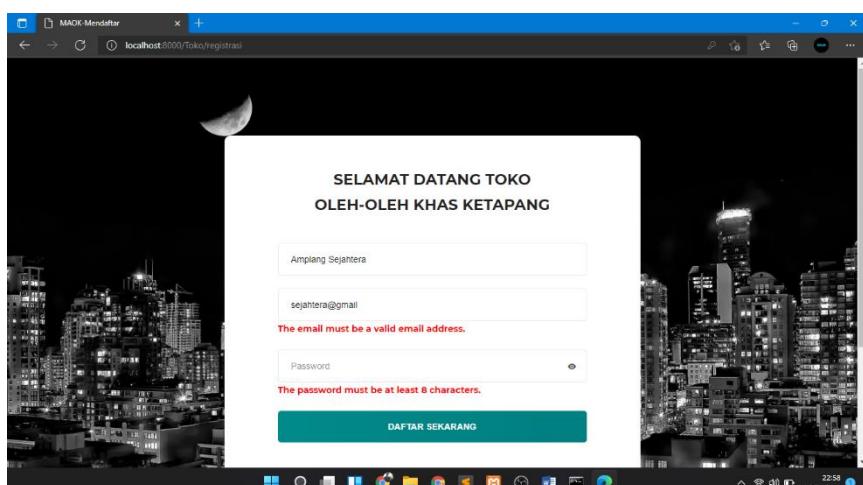
Pada tahap ini, dilakukan pengujian sistem terhadap tabel pengujian sistem yang bertujuan untuk menemukan kesalahan dalam sistem yang dibuat, serta mengetahui apakah sistem yang dibuat telah sesuai dengan yang diharapkan.

#### 4.1.1 Hasil Pengujian Sistem Fitur Registrasi Toko

- Jika registrasi gagal, dikarenakan emailnya tidak tersedia atau passwordnya kurang dari 8 karakter.

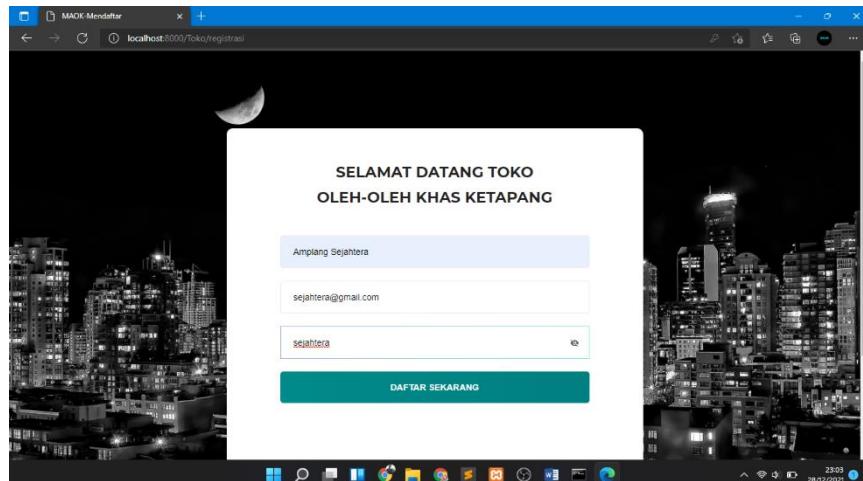


Gambar 4. 1 Registrasi Toko

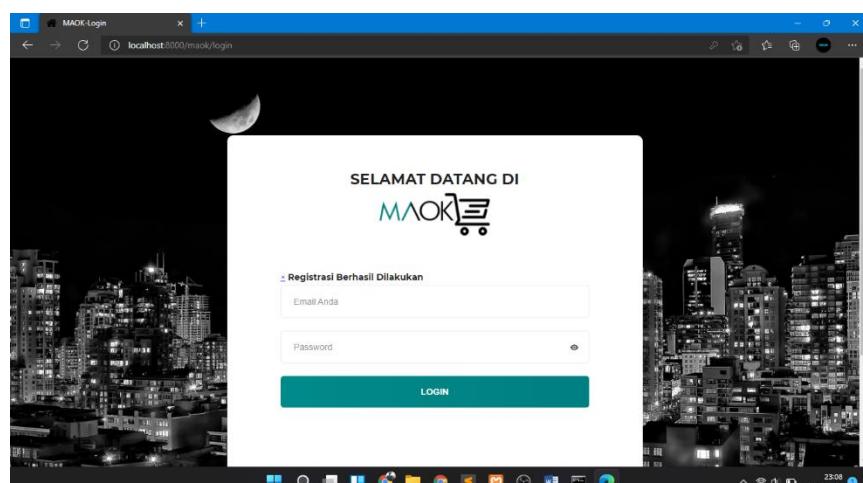


Gambar 4. 2 Registrasi Toko

- Jika registrasi berhasil, maka akan dibawa ke halaman login untuk melakukan akses login.



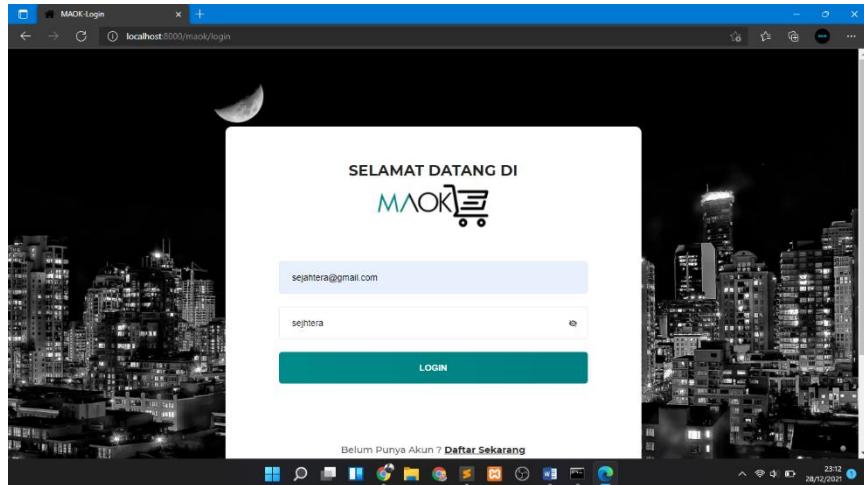
Gambar 4. 3 Registrasi Toko



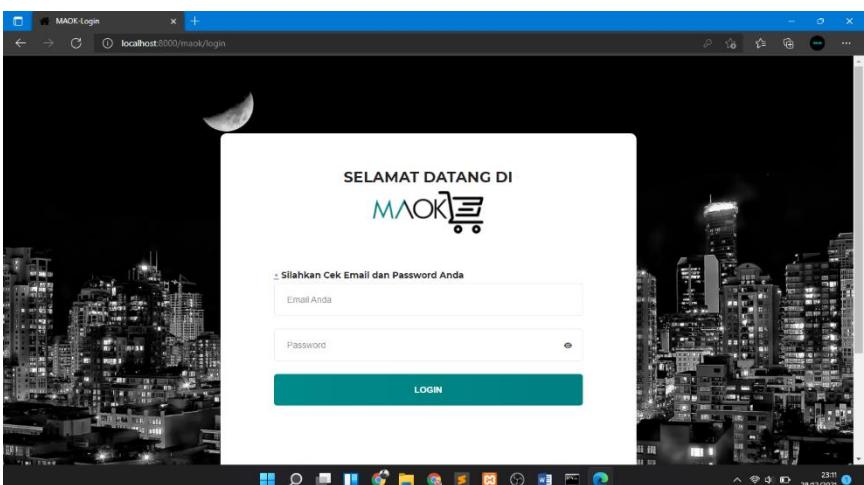
Gambar 4. 4 Registrasi Toko

#### 4.1.2 Pengujian Sistem Fitur Login Toko

- Jika login gagal, karena email atau password tidak sesuai atau terdaftar pada sistem.

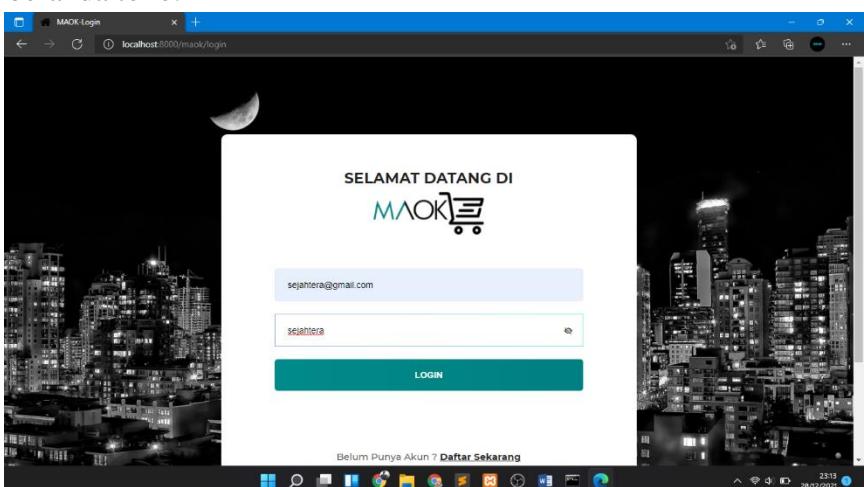


Gambar 4. 5 Login Toko

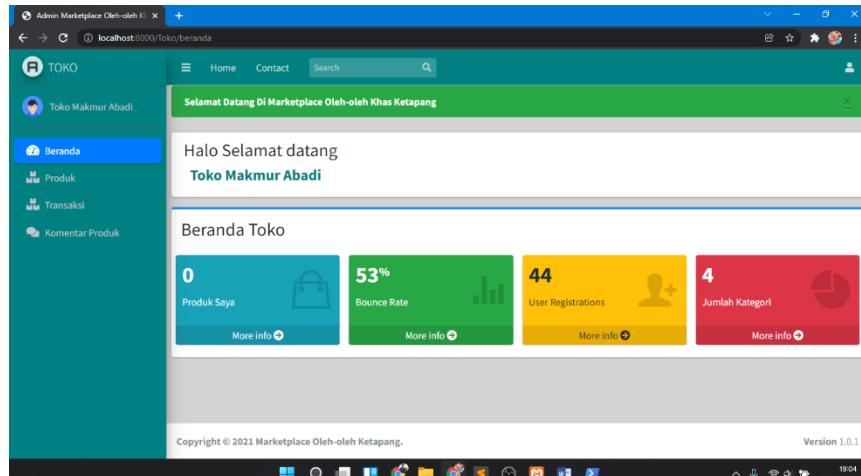


Gambar 4. 6 Login Toko

- Jika login berhasil, maka akan langsung masuk kedalam tampilan beranda toko.

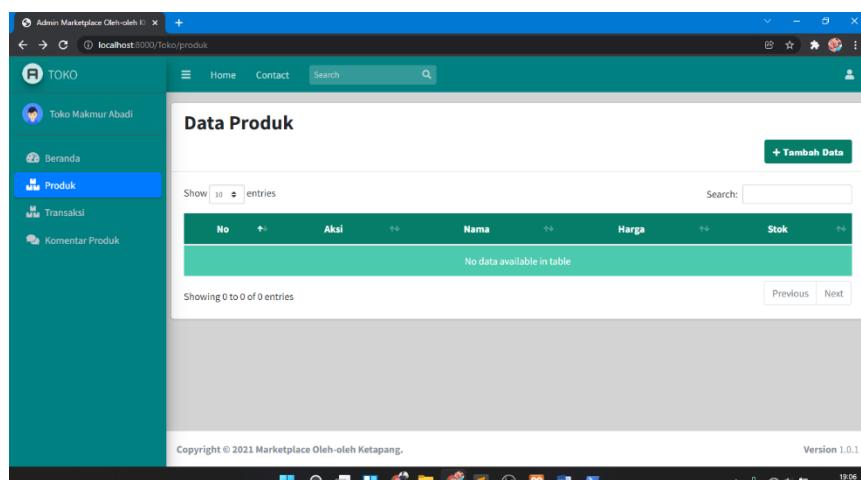


Gambar 4. 7 Login Toko

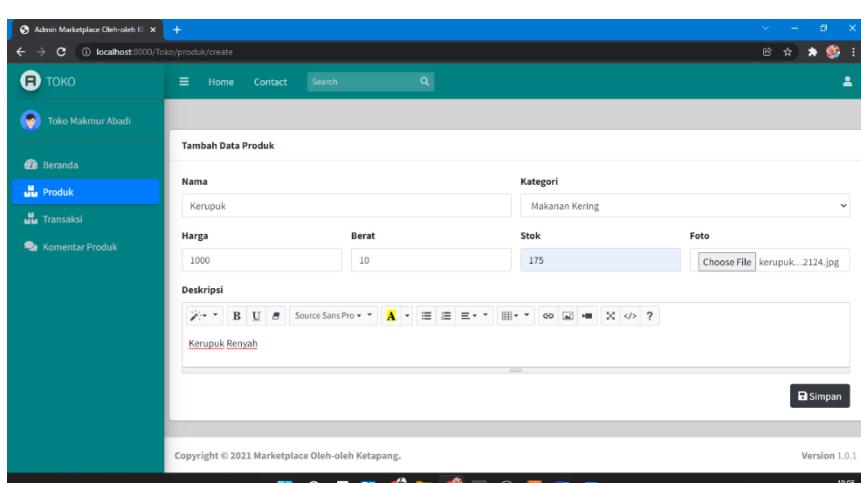


Gambar 4. 8 Login Toko

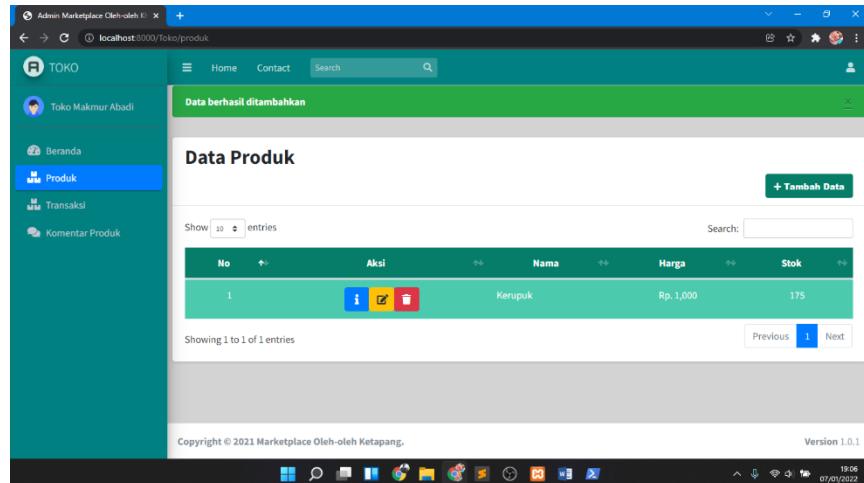
#### 4.1.3 Tambah Data Produk



Gambar 4. 9 Tambah Data Produk

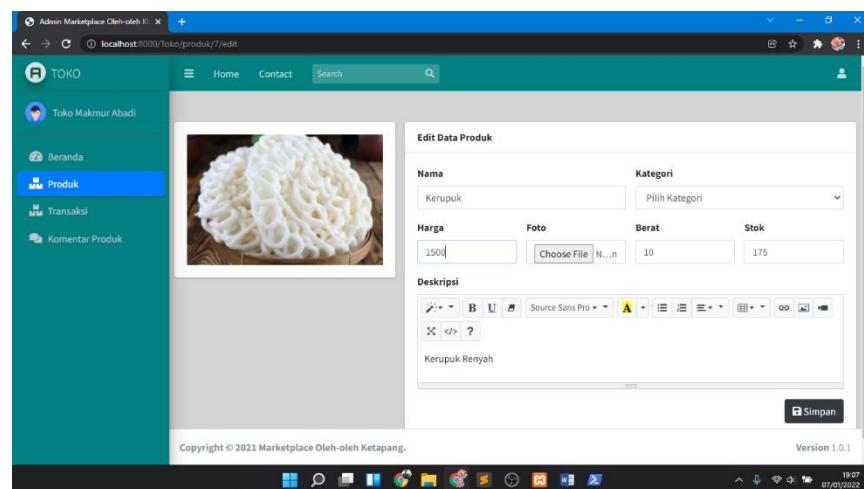


Gambar 4. 10 Tambah Data Produk

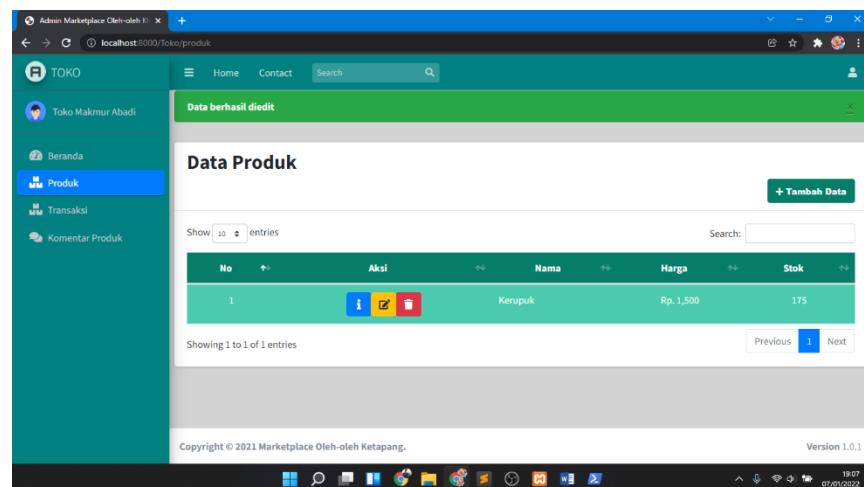


Gambar 4. 11 Tambah Data Produk

#### 4.1.4 Edit Data Produk

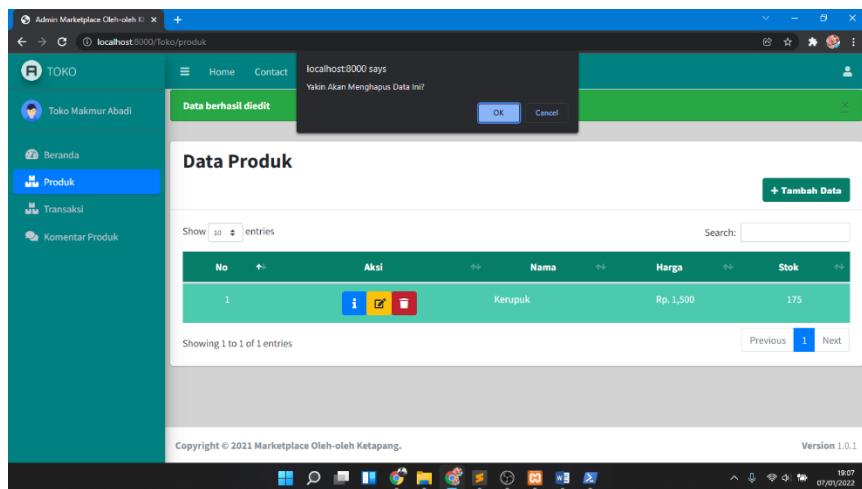


Gambar 4. 12 Edit Data Produk

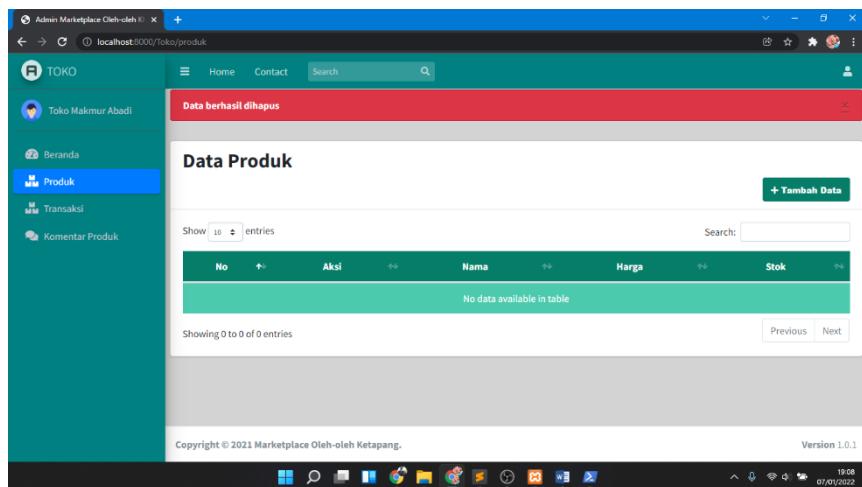


Gambar 4. 13 Edit Data Toko

#### 4.1.5 Hapus Data Produk

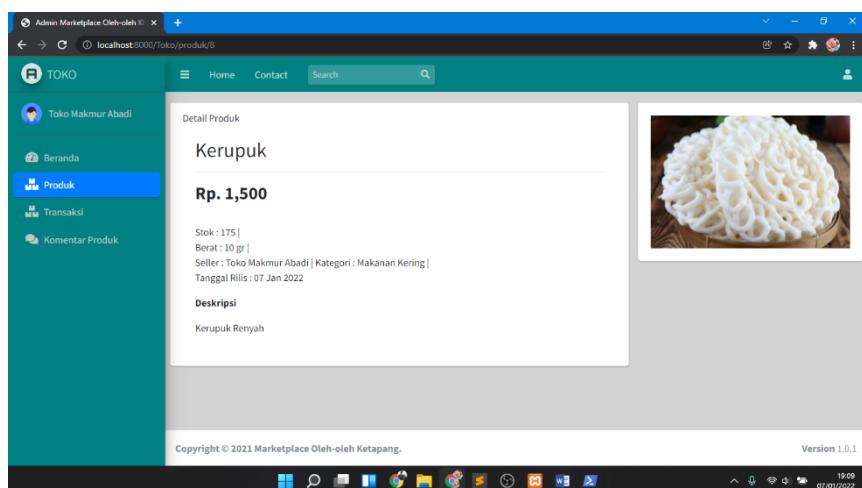


Gambar 4. 14 Hapus Data Produk



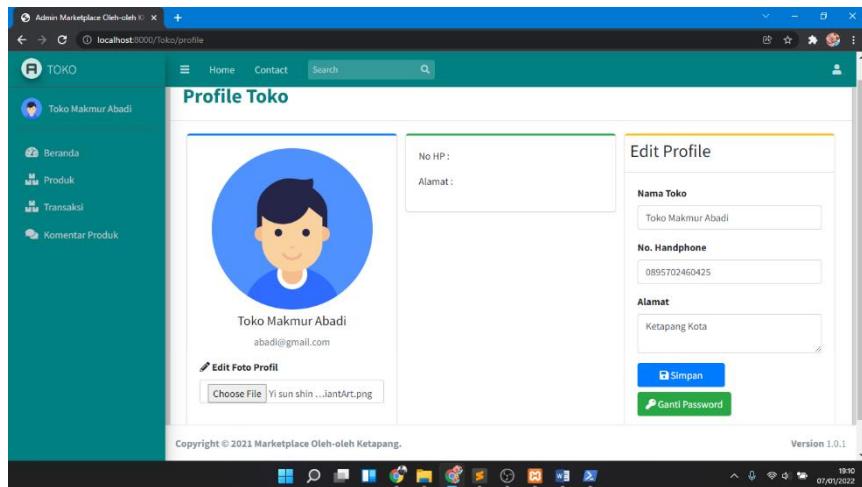
Gambar 4. 15 Hapus Data Produk

#### 4.1.6 Melihat Detail Produk

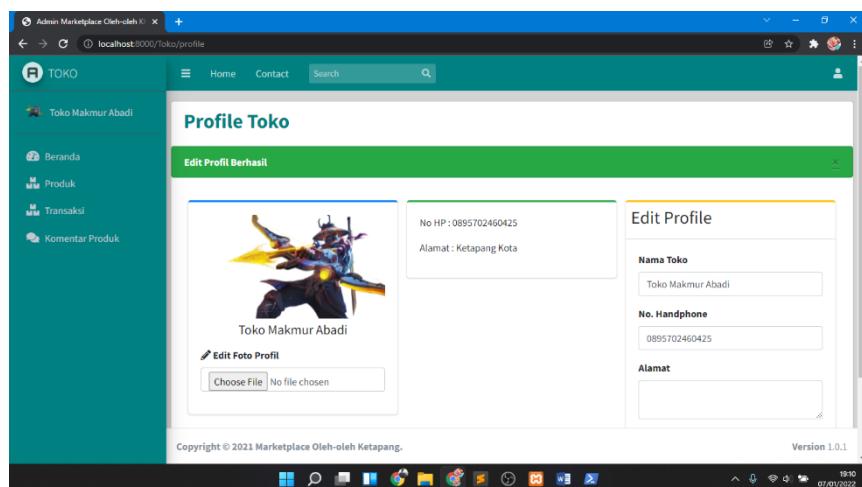


Gambar 4. 16 Detail Produk

#### 4.1.7 Edit Profil Akun Toko



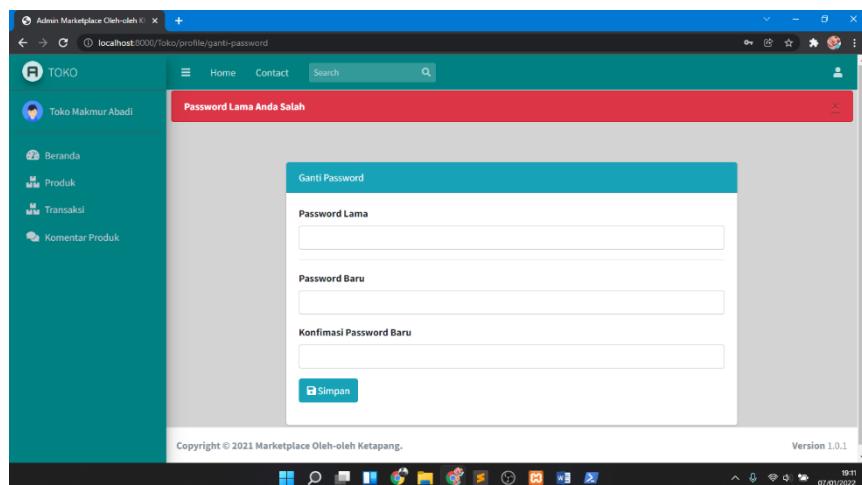
Gambar 4. 17 Edit Profil Akun Toko



Gambar 4. 18 Edit Profil Akun Toko

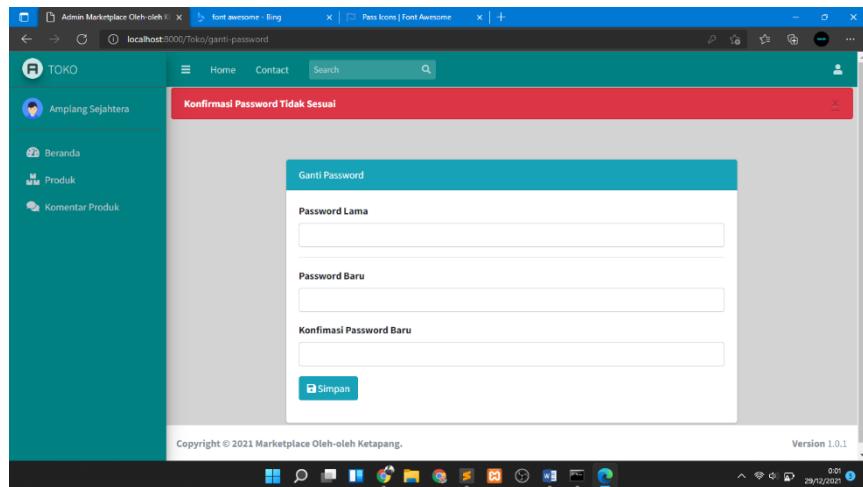
#### 4.1.8 Ganti Password Akun Toko

- Jika *password* lama tidak sesuai.



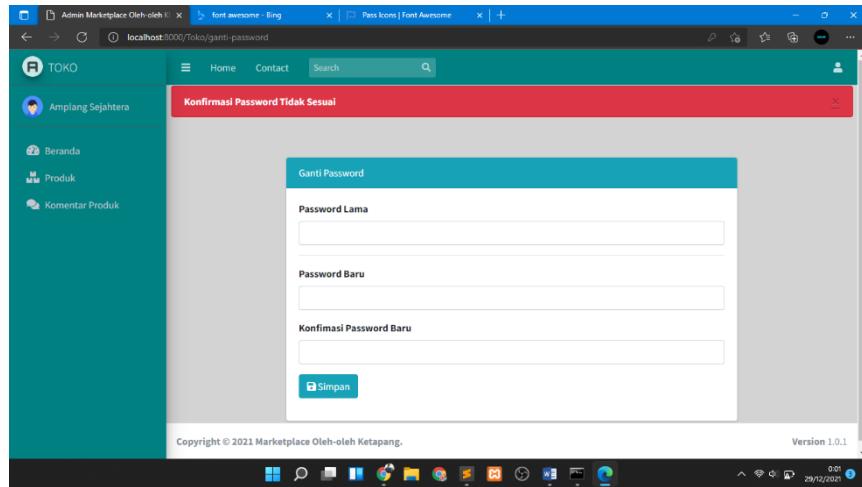
Gambar 4. 19 Ganti Password Akun Toko

- b. Jika *password* baru tidak sesuai dengan konfirmasi *password*.



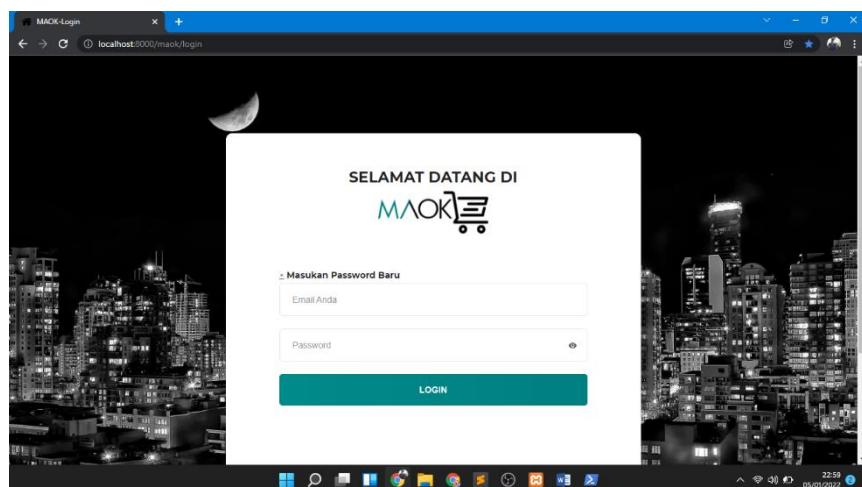
Gambar 4. 20 Ganti *Password* Akun Toko

- c. Jika *password* baru kurang dari 8 karakter.



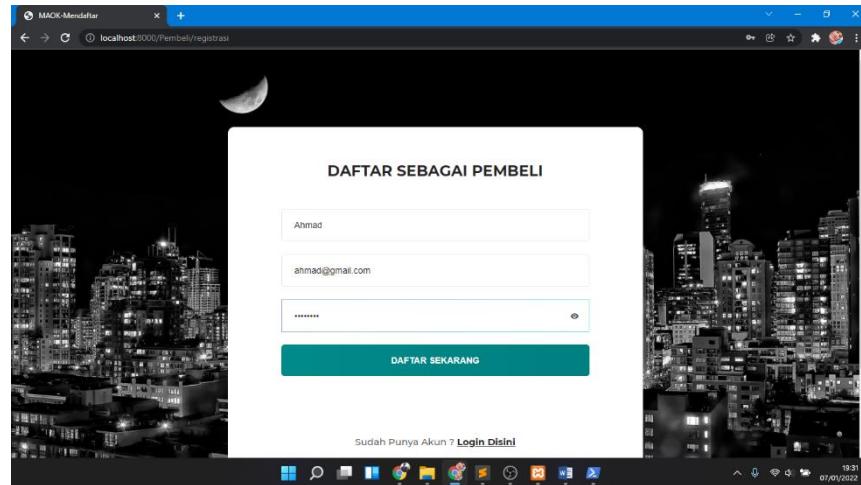
Gambar 4. 21 Ganti *Password* Akun Toko

- d. Jika *password* berhasil diubah.

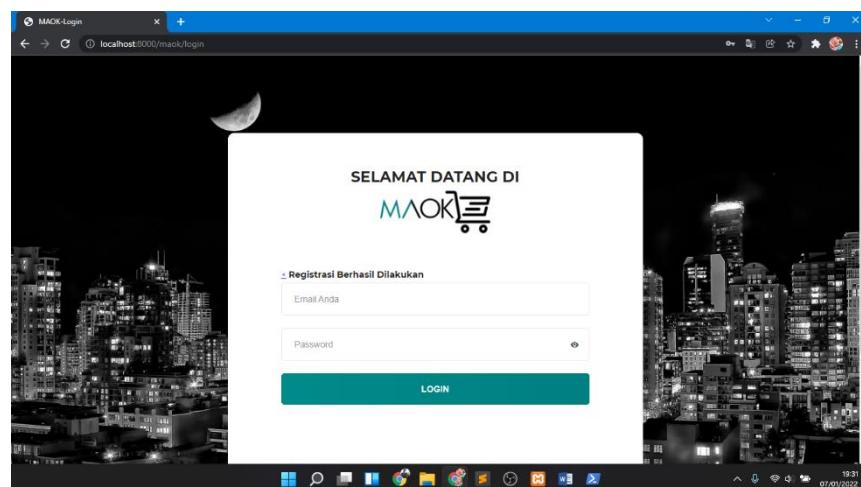


Gambar 4. 22 Ganti *Password* Akun Toko

#### 4.1.9 Hasil Pengujian Sistem Fitur Registrasi Pembeli

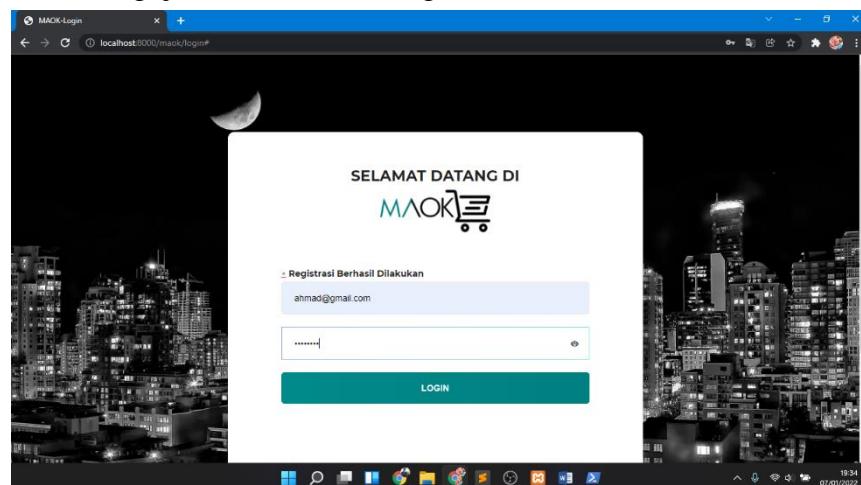


Gambar 4. 23 Registrasi Pembeli

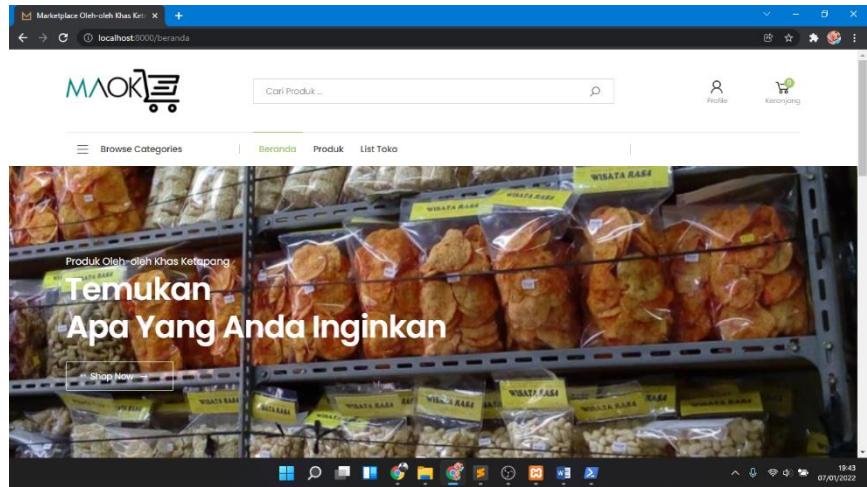


Gambar 4. 24 Registrasi Pembeli

#### 4.1.10 Hasil Pengujian Sistem Fitur Login Pembeli

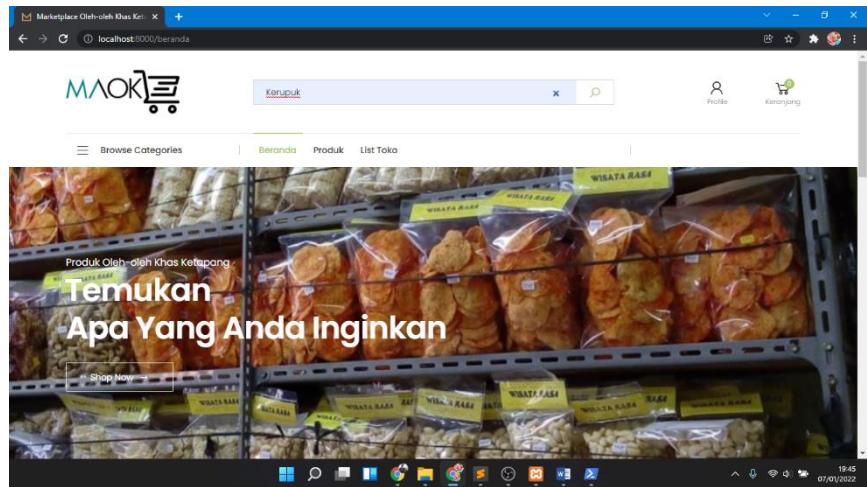


Gambar 4. 25 Login Pembeli

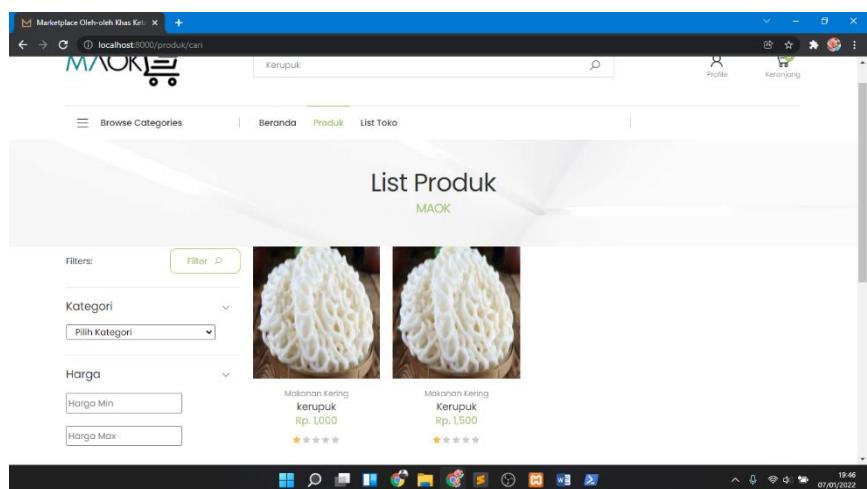


Gambar 4. 26 Login Pembeli

#### 4.1.11 Hasil Pengujian Sistem Pencarian Produk

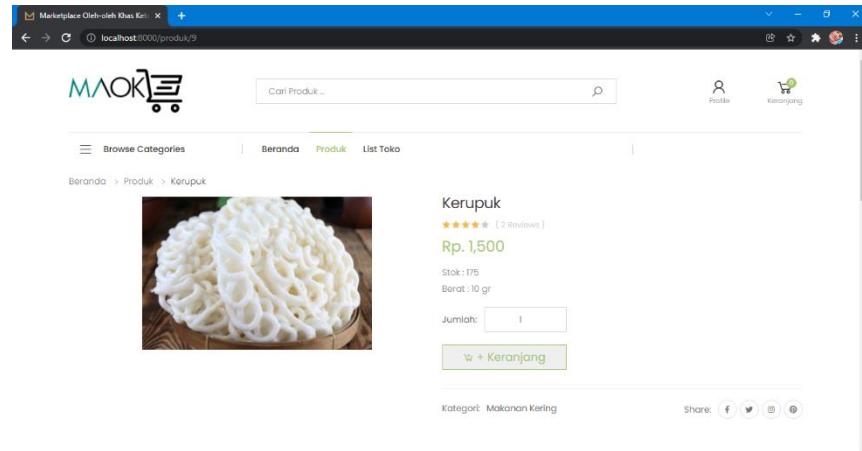


Gambar 4. 27 Cari Produk



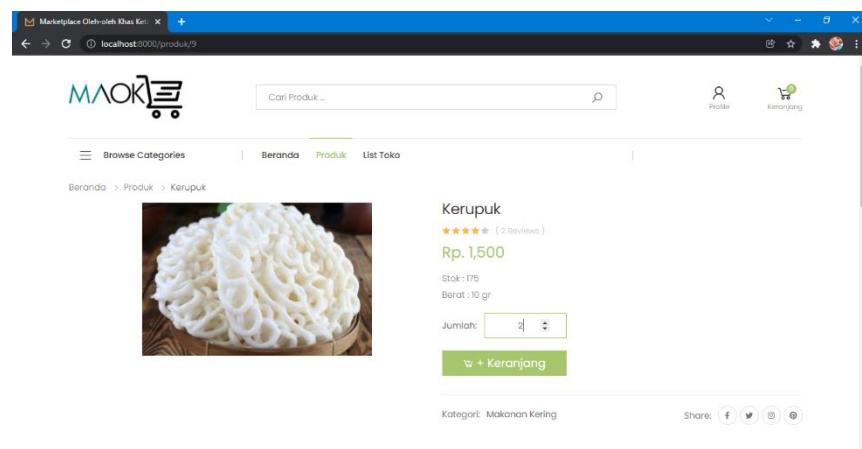
Gambar 4. 28 Cari Produk

#### 4.1.12 Hasil Pengujian Sistem Lihat Produk

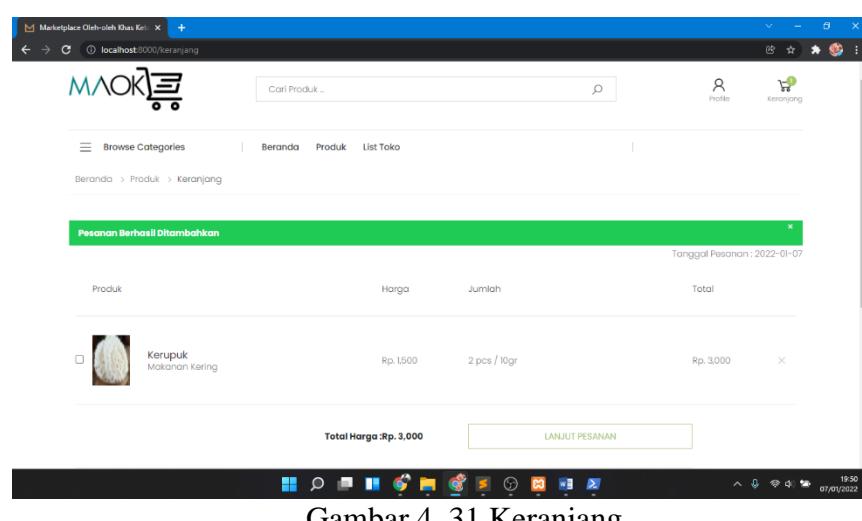


Gambar 4. 29 Detail Produk

#### 4.1.13 Hasil Pengujian Sistem Masukan Produk Kekeranjang

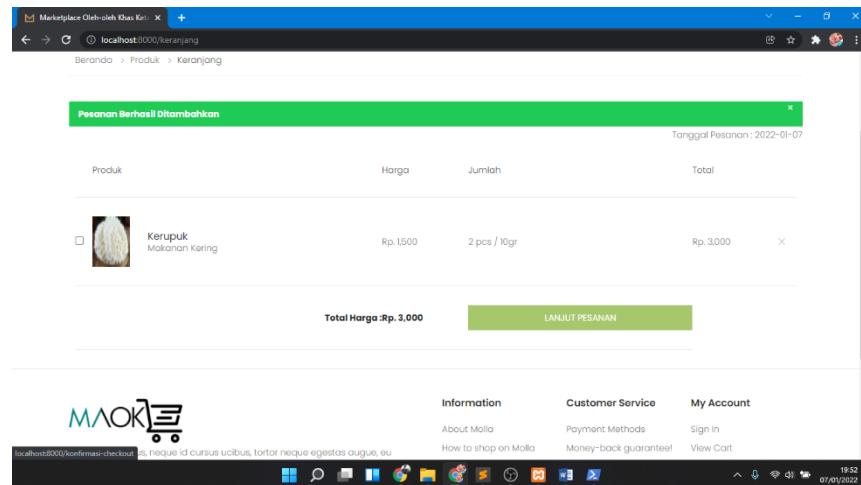


Gambar 4. 30 Masukan Produk Kedalam Keranjang

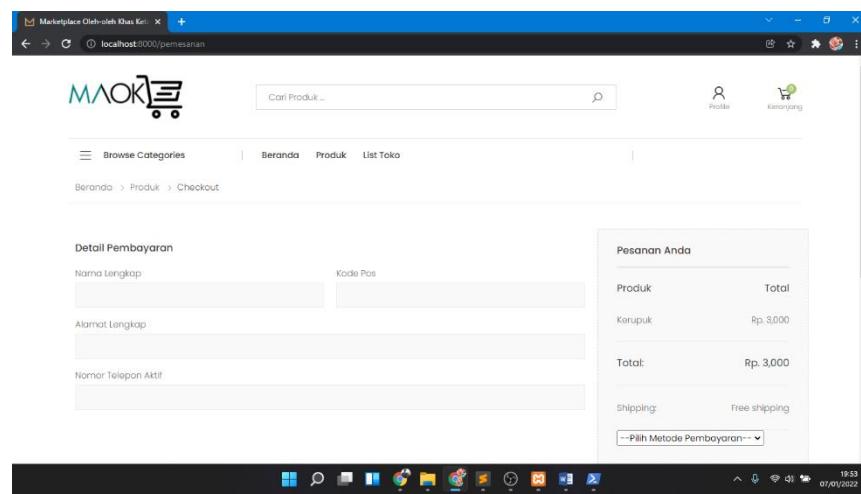


Gambar 4. 31 Keranjang

#### 4.1.14 Hasil Pengujian Sistem *Checkout* Produk

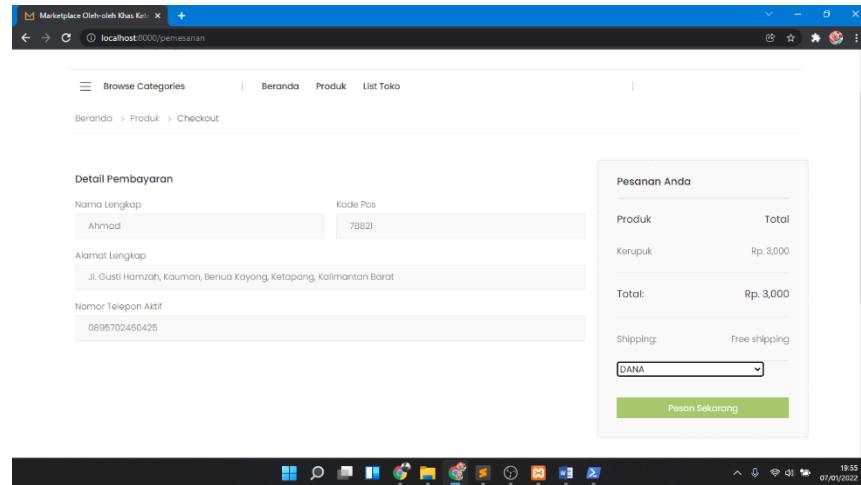


Gambar 4. 32 *Checkout* Produk



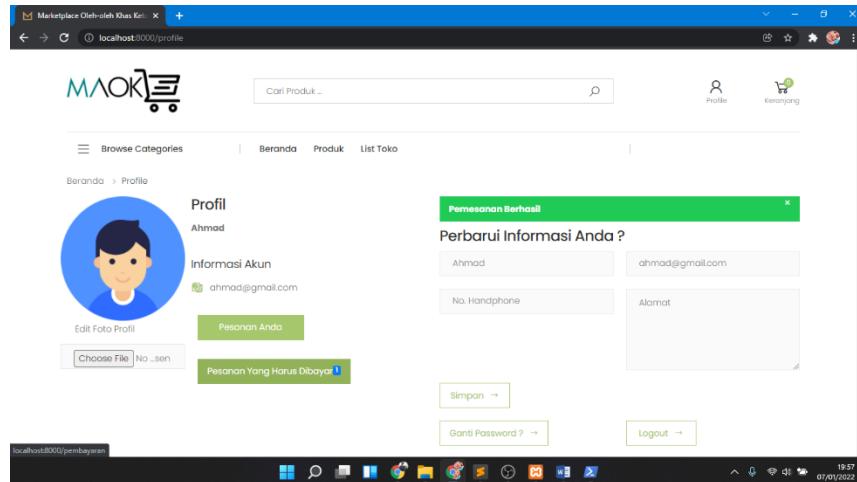
Gambar 4. 33 *Checkout* Produk

#### 4.1.15 Hasil Pengujian Sistem Konfirmasi *Checkout*

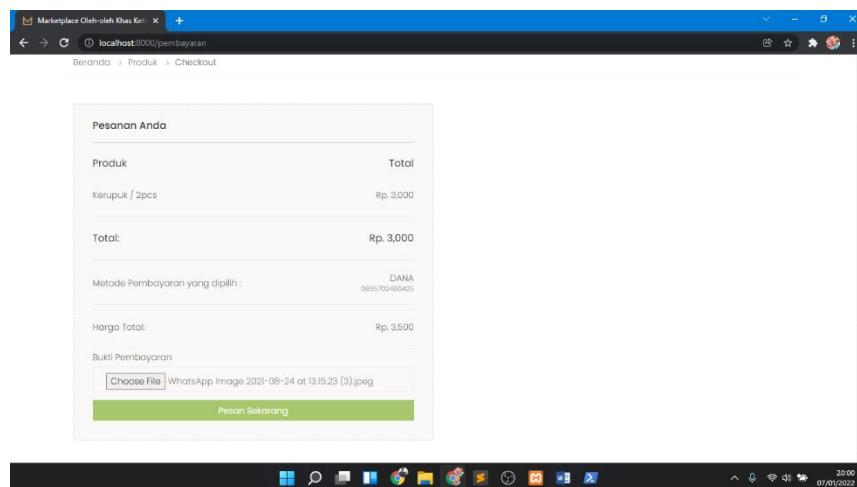


Gambar 4. 34 Konfirmasi *Checkout*

#### 4.1.16 Hasil Pengujian Sistem Pembayaran

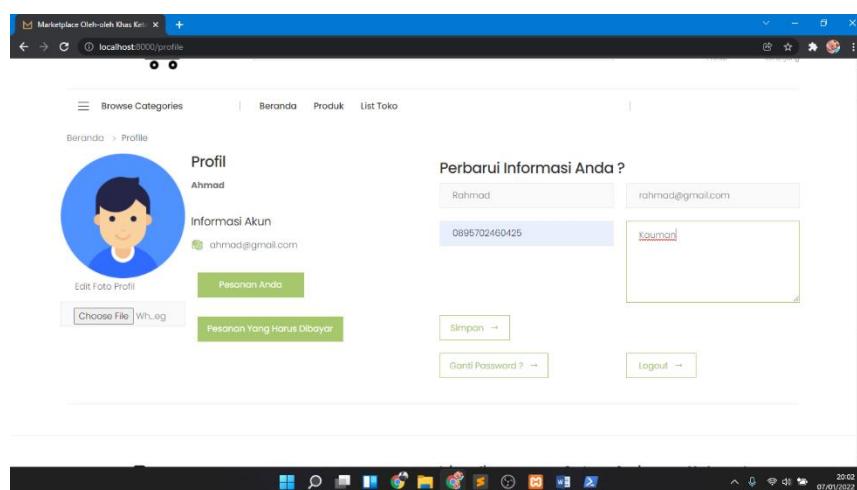


Gambar 4. 35 Pembayaran Produk

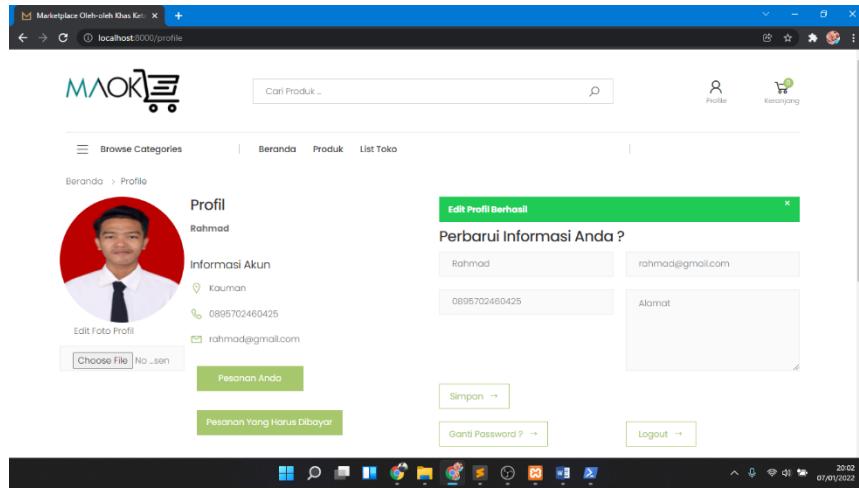


Gambar 4. 36 Pembayaran Produk

#### 4.1.17 Hasil Pengujian Sistem Edit Profil Pembeli

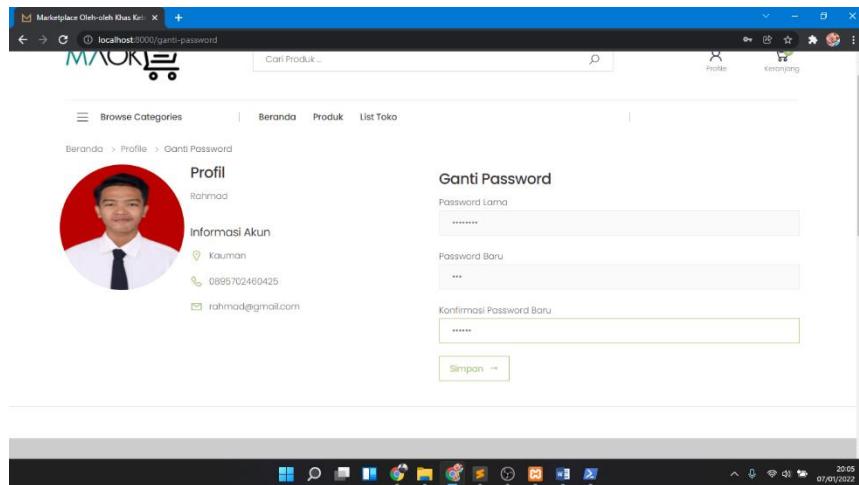


Gambar 4. 37 Edit Profil Akun Pembeli

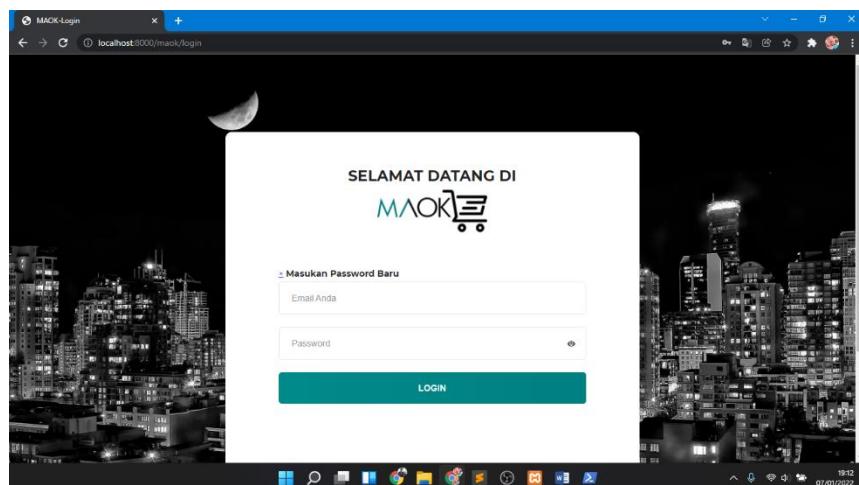


Gambar 4. 38 Edit Profil Akun Pembeli

#### 4.1.18 Hasil Pengujian Sistem Edit Password Akun Pembeli



Gambar 4. 39 Ganti Password Akun Pembeli



Gambar 4. 40 Ganti Password Akun Pembeli

## 4.2 Hasil Penelitian

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Pembangunan sistem *marketplace* ini dimulai dengan membangun Diagram Konteks, DFD, ERD, perancangan *Interface*, yang telah dijelaskan diatas. *Marketplace* ini berbasis website dengan *framework* Laravel dan menggunakan MySQL sebagai data basenya.. Pada pembangunan sistem *marketplace* penulis menggunakan *framework* Laravel dan untuk melakukan pemrogramannya menggunakan *software* Sublime Text. Untuk basis datanya, penulis menggunakan XAMPP yang sudah tersedia Apache dan MySQL. Diharapkan sistem ini dapat digunakan secara maksimal bagi UMKM oleh-oleh di Ketapang.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, maka saran yang dapat peneliti sampaikan untuk pengembangan sistem ini adalah:

1. Pembangunan sistem ini dapat dilanjutkan ketahap revisi produk dan uji coba produk akhir.
2. Untuk menambahkan sistem pembayaran yang lebih efisien pada tahap revisi desain.

## DAFTAR PUSTAKA

- Brady, M., & Loonam, J. (2010). *Exploring the use of entity-relationship diagramming as a technique to support grounded theory inquiry*. Bradford: Emerald Group Publishing.
- Jogiyanto. (2008). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kadir, A. (2009). *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Kotler, P. (1997). *Manajemen Pemasaran Analisis Perencanaan, Implementasi dan Pengendalian* (terjemahann Jaka Wasana). Jakarta: Salemba Empat.
- Kusrini. (2007). *Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data*. Yogyakarta: Andi.
- Nugraha, R. I. (2018). *Jurnal Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia berbasis Web*. Tasikmalaya: JUMANTAKA.
- Ridhoni, W. (2018). Rancangan Bangunan Website Responsif Untuk Marketplace Online Berbasis Koperasi. *PHASTI Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur*, 4(1), 25-35.
- Sadgotra, & Saputra. (2013). Perancangan Online Marketplace Untuk Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Kabupaten Puworejo. *Jurnal Ilmiah DASI*, 14 (04), 54-58.
- Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Informatika Bandung.
- Shalahuddin, S. d. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Beorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Shihab. (2011). *Metode White Box dan Black Box Testing*. Retrieved from <http://rijashihabuddin.metode-white-box-dan-black-box-testing.html>
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sutami, W. (2005). Strategi Rasional Pedagang Pasar Tradisional. *BioKultur*, 1(2), 127-148.

## LAMPIRAN HASIL WAWANCARA

Narasumber	: Kak Dya Keny Oktaviola (Anak Pemilik Pondok Oleh-oleh Obic)
Jabatan	: Admin sekaligus Kasir
Peneliti	: Rahmad Ardianto
Tanggal wawancara	: Kamis, 8 Juli 2021
Tempat	: Online menggunakan DM instagram, dikarenakan penulis sedang sakit.
Topik wawancara	: Marketplace oleh-oleh khas Ketapang

Peneliti melakukan dua kali wawancara dimana pada wawancara pertama peneliti datang langsung ke Pondok Oleh-oleh Obic tetapi kurang bukti dalam wawancara. Jadi peneliti melakukan wawancara sekali lagi, akan tetapi wawancara kedua dilakukan secara online melalui DM instagram dikarenakan peneliti sedang sakit.

Hasil wawancara

T : siapa nama pemilik Pondok Oleh-oleh Obic ini?

J : pemiliknya bernama ibu Herlina

T : apa saja produk-produk yang dijual di obic?

J : produk yang dijual di obic yaitu oleh-oleh khas ketapang yaitu amplang. Tidak hanya amplang, tetapi disini juga terdapat rumah makan yang menjual berbagai jenis **makanan** khas melayu, serta menjual kain batik, baju, gantungan kunci dan sambal homemade.

T : bagaimana cara obic memasarkan produk-produknya ?

J : produk di obic dipasarkan dengan cara online dan offline. Untuk pemasaran secara online produk obic menggunakan instagram dan tokopedia dalam memasarkannya.

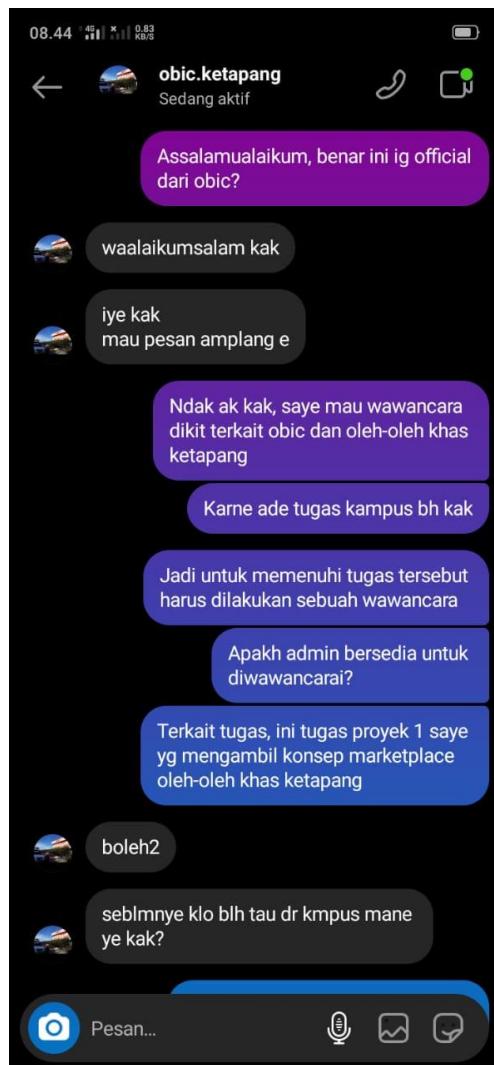
T : sejak kapan obic mengenal pasar online ?

J : sejak 2 tahun lalu, pemesanan bisa via tokopedia, instagram dan whatsapp.

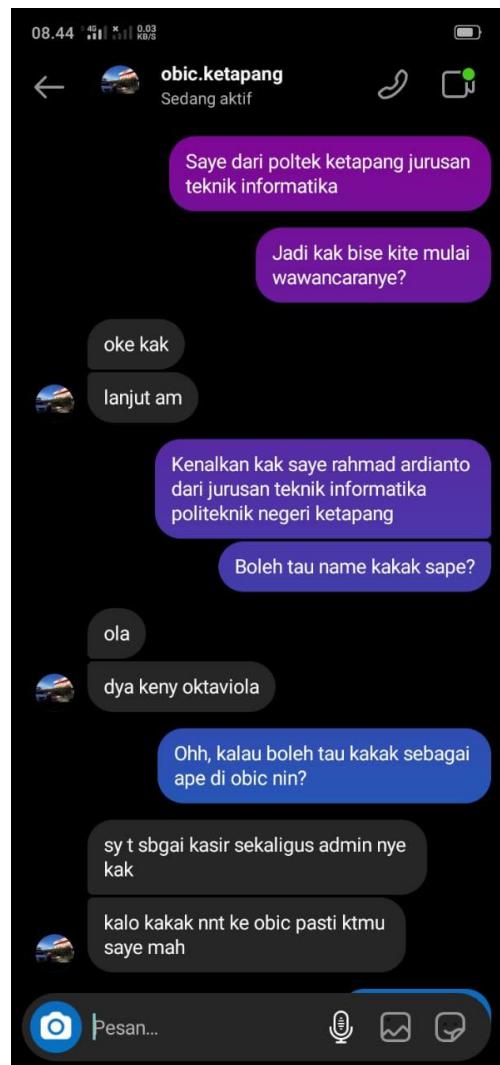
T : hingga saat ini produk obic sudah tersebar dimana saja?

J : untuk sekarang masih di ketapang, tepatnya di kauman.

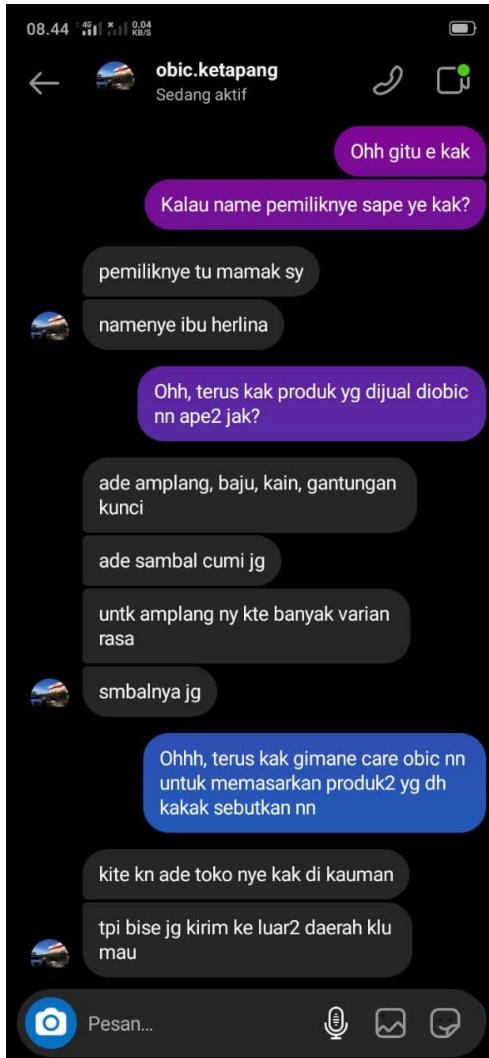
## LAMPIRAN BUKTI SESI WAWANCARA



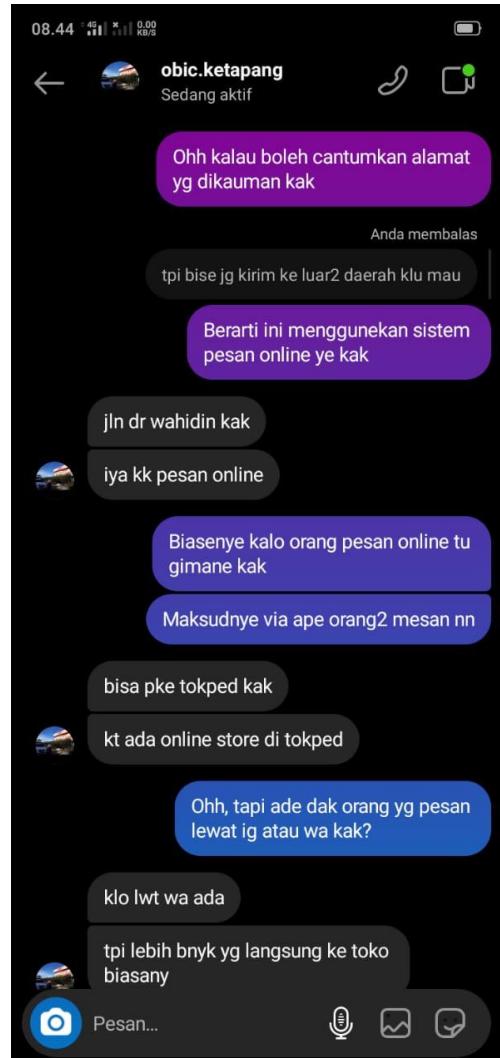
Gambar Lampiran 1



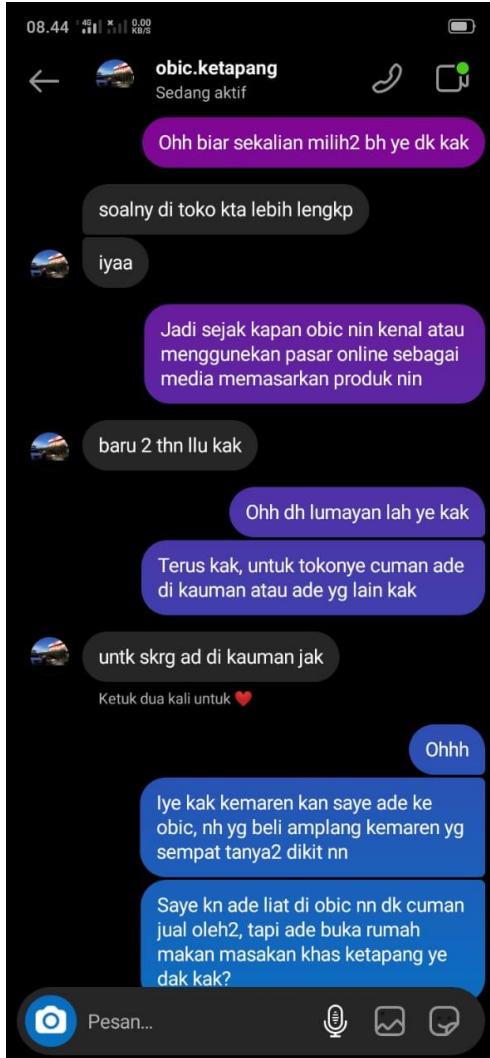
Gambar Lampiran 2



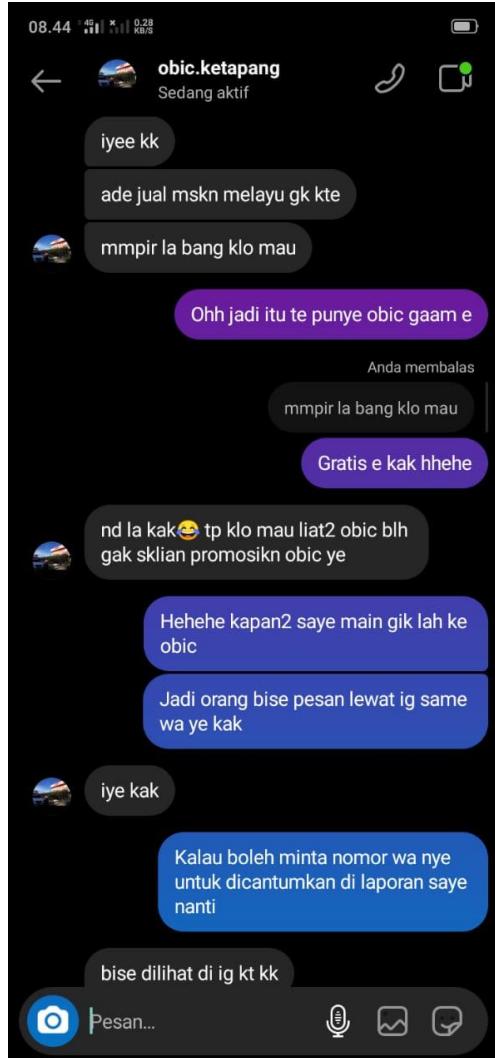
Gambar Lampiran 3



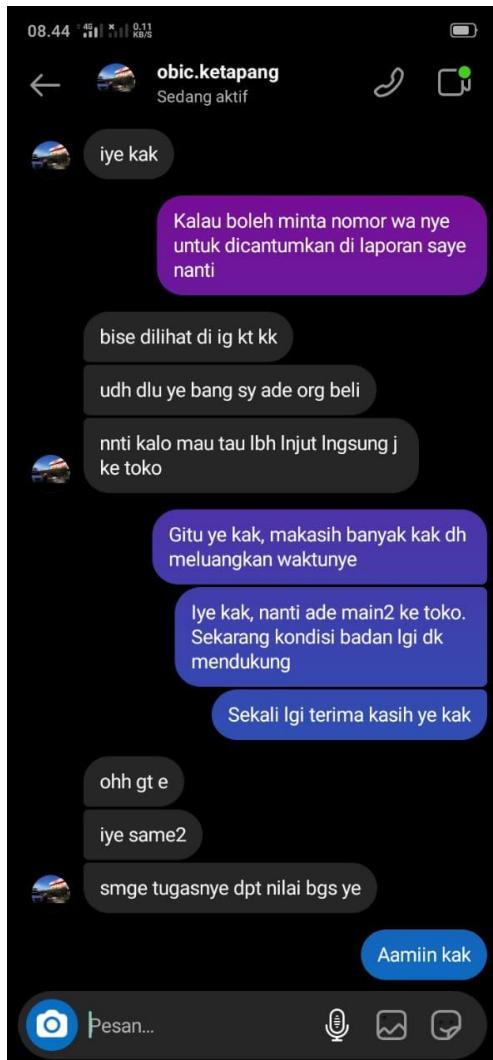
Gambar Lampiran 4



Gambar Lampiran 5



Gambar Lampiran 6



Gambar Lampiran 7