

SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE PENYEWAAN DAN PENJUALAN PERLENGKAPAN KOSTUM CEREMONIAL DI KOTA SAMPIT BERBASIS WEB

Phedra Nicolas¹, Mustaqiem²

^{1,2}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali

phedranicolas1@gmail.com¹, qmost.4all@gmail.com²

ABSTRACT— One of the most important information for the community is information in services such as sales and leasing, because most people are involved in this field. Rental and sales, especially ceremonial costumes in Sampit, are very numerous, but the place or location is difficult to find. Most people as prospective tenants and buyers only receive information about the location of the store by word of mouth, and not infrequently people go around looking for themselves. Not to mention the tenant owners and costume sellers who only provide information in the form of banners accompanied by information about any ceremonial costumes provided and cellphone numbers. So to overcome this problem a system was created that was able to provide information to the public in the form of prices and types of costumes provided by the owner, the system created namely rental e-marketplace and sales made using PHP, Javascript, HTML, bootstrap, and the database uses MySQL. This ceremonial rental and sales E-marketplace information system will later help the community in making decisions in the form of comparing prices at the cheapest place, details of products or goods to be rented or purchased, and the community can see the availability of products or goods and can order without fear run out.

Keywords- Information System, E-marketplace, Leasing, Sales, Ceremonial Costumes.

ABSTRAK— Salah satu informasi yang sangat penting untuk masyarakat adalah informasi dibidang jasa seperti penjualan dan penyewaan, karena sebagian besar masyarakat berkecimpung dibidang ini. Penyewaan dan penjualan khususnya kostum ceremonial di Sampit sangat banyak namun tempat atau lokasinya sulit untuk dicari. Kebanyakan masyarakat sebagai calon penyewa dan pembeli hanya menerima informasi mengenai lokasi toko dari mulut ke mulut, dan tidak jarang masyarakat berkeliling mencari sendiri. Belum lagi dari pihak pemilik penyewa dan penjual kostum yang hanya menyediakan informasi berupa spanduk yang disertai informasi apa saja kostum ceremonial yang disediakan dan nomor handphonenya. Maka untuk mengatasi masalah tersebut dibuatkan sebuah sistem yang mampu memberikan informasi kepada masyarakat berupa harga dan jenis kostum apa saja yang disediakan oleh pemilik, sistem yang dibuat yaitu E-marketplace penyewaan dan penjualan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP, Javascript, HTML, framework bootstrap, dan databasenya menggunakan MySQL. Sistem informasi E-marketplace penyewaan dan penjualan ceremonial ini nantinya akan membantu masyarakat dalam mengambil keputusan berupa membandingkan harga ditempat mana yang paling murah, detail produk atau barang yang ingin disewa atau dibeli, serta masyarakat dapat melihat ketersediaan produk atau barang dan dapat langsung memesan tanpa takut kehabisan.

Kata kunci – Sistem Informasi, E-marketplace, Penyewaan, Penjualan, Kostum Ceremonial.

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi pada saat ini telah berkembang pesat salah satunya pada sistem informasi, dengan adanya Sistem informasi yang telah memasuki bidang pendidikan, kesehatan, pemerintahan, bisnis, dan bidang lainnya. Membantu organisasi atau perusahaan pemerintahan maupun swasta untuk mendukung startegi bisnis, pengelolaan informasi dan pengambilan keputusan. Sistem informasi sangat membantu masyarakat menemukan informasi yang diakses menggunakan internet salah satunya informasi yang diperoleh misalkan entertainment, berita terkini, tutorial, dan lain – lain.

Pengertian sewa adalah pemakaian sesuatu dengan membayar uang sewa, uang yang dibayarkan karena memakai atau meminjamkan sesuatu, yang boleh pakai dengan membayar uang dengan uang. Sedangkan pengertian penyewaan adalah proses, cara, pembuatan menyewa atau

menyewakan. Yang dimaksud dengan sewa, yaitu balas jasa atas sewa ruangan dalam keadaan kosong yang dapat ditagih dimuka (pada awal penyewaan) atau dibelakang, sesuai dengan kontrak (perjanjian)[1].

Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan[2].

Menurut Nina Surtiretna Kostum atau busana merupakan cara berpakaian disuatu daerah tertentu. Pakaian yang digunakan biasanya disesuaikan dengan kesempatan pada saat itu, yang biasanya digunakan untuk pertunjukan tari. Kostum dapat berupa pakaian secara umum atau gaya berpakaian tertentu pada orang kelas masyarakat atau

periode tertentu. Istilah ini juga berhubungan dengan pengaturan artistik aksesoris pada gambar, patung, puisi sesuai dengan jaman, tempat atau keadaan[3].

Masyarakat membutuhkan sebuah informasi karena sangat penting terutama dibidang jasa salah satunya informasi penyewaan dan penjualan kostum ceremonial misalkan penyewaan atau penjualan baju adat, pernikahan, karnaval, dan sejenisnya. Kebanyakan masyarakat sebagai calon penyewa atau pembeli memperoleh informasi melalui mulut-kemulut untuk dimana tempat menyewakan dan menjual kostum ceremonial, bahkan berkeliling mencari tempatnya. Belum lagi dari pihak pemilik penyewaan dan penjualan kostum ceremonial kebanyakan menyediakan informasi mungkin hanya sebatas pembuatan spanduk yang disertai informasi apa saja kostum ceremonial yang disediakan dan no hp.

Berdasarkan permasalahan di atas nanti dibuatkan sebuah Sistem yang berjudul "Sistem Informasi E-Marketplace Penyewaan dan penjualan Perlengkapan Kostum Ceremonial di Kota Sampit Berbasis Web". Menurut Indrajit E-Marketplace (beberapa praktisi manajemen menyebutnya sebagai Marketspace). Sebagaimana pasar dalam pengertian konvensional, yaitu tempat bertemunya penjual dan pembeli, di dalam e-Marketplace berinteraksi pula berbagai perusahaan-perusahaan di dunia tanpa dibatasi oleh teritori ruang (geografis) maupun waktu. Beragam produk dan jasa dalam berbagai bentuknya dicoba ditawarkan oleh perusahaan-perusahaan yang telah "go internet" ini dalam berbagai domain industri, sehingga menghasilkan suatu nilai dan volume perdagangan yang tidak kalah besar dari pasar konvensional[4].

Di E-Marketplace ini membantu calon penyewa atau pembeli mengambil keputusan meliputi : Perbandingan harga tempat mana yang murah menyediakan jasa penyewaan dan pembelian kostum ceremonial, detail dari barang yang hendak disewa atau dibeli, dan ketersediaan kostum ceremonial jadi jikalau ada langsung bisa dipesan agar tidak dipesan calon penyewa atau pembeli lainnya.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada pembuatan sistem informasi pengelolaan data ini menggunakan metode pengembangan yang berurutan yaitu sebagai berikut :

a. Analisis Data

Pada tahapan ini data-data yang sudah dikumpulkan kemudian akan dianalisa lagi untuk menemukan masalahnya sehingga dapat diberikan solusi yang tepat. Analisa bisa digambarkan dengan bentuk DFD (Data Flow Diagram) ataupun UML (Unified Manual Language), yang dirasa cukup untuk menggambarkan alur dari sistem yang akan diusulkan nantinya.

b. Desain

Tahap ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface dan detail algoritma procedural sehingga menghasilkan sebuah dokumen. Yang mana dokumen ini nantinya akan digunakan oleh programmer untuk pembuatan sistem.

c. Koding

Kemudian programmer memuat design yang sebelumnya hanya berupa dokumen menjadi sebuah bahasa pemrograman yang bisa dikenali oleh komputer.

d. Testing

Setelah itu barulah dilakukan testing untuk mengetahui kesalahan-kesalahan yang muncul agar segera diperbaiki, kemudian barulah sistem ini nantinya dapat digunakan oleh pelanggan, pelapak dan admin.

e. Implementasi

Setelah dilakukan testing pada program yang dibuat, barulah program akan mulai digunakan dan diperasikan oleh pengguna.

III. LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu[5]

3.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sekumpulan elemen yang bekerja secara bersama-sama baik secara manual ataupun berbasis komputer dalam melaksanakan pengolahan data yang berupa pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan data untuk menghasilkan informasi yang bermakna dan berguna bagi proses pengambilan keputusan [6].

Sistem informasi membantu para pemilik pengembang usaha menginformasikan data yang ingin diinformasikan dan membantu masyarakat dalam pengambilan keputusan untuk memilih data salahsatunya informasi spesifikasi barang yang sama dengan merek dan harga yang beda

3.3 Pengertian E-Marketplace

Menurut Indrajit E-Marketplace (beberapa praktisi manajemen menyebutnya sebagai Marketspace). Sebagaimana pasar dalam pengertian konvensional, yaitu tempat bertemunya penjual dan pembeli, di dalam e-Marketplace berinteraksi pula berbagai perusahaan-perusahaan di dunia tanpa dibatasi oleh teritori ruang (geografis) maupun waktu. Beragam produk dan jasa dalam berbagai bentuknya dicoba ditawarkan oleh perusahaan-perusahaan yang telah "go internet" ini dalam berbagai domain industri, sehingga menghasilkan suatu nilai dan volume perdagangan yang tidak kalah besar dari pasar konvensional[4].

3.4 Pengertian Penjualan

Penjualan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebagian manusia dalam menjual barang dagangan yang dimiliki baik itu barang ataupun jasa kepada pasar agar mencapai suatu tujuan yang diinginkan. Penjualan adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan, dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan[2].

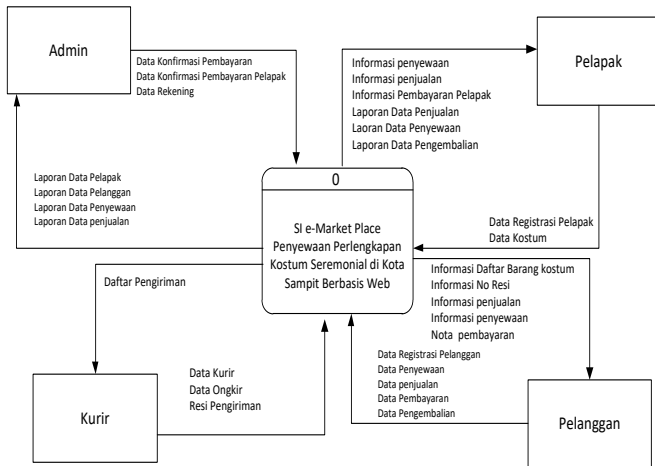
3.5 Pengertian Flowmap

Flowmap mempunyai fungsi sebagai mendefinisikan hubungan antara bagian (pelaku proses) proses (manual/berbasis komputer) dan aliran data (dalam bentuk dokumen keluaran dan masukan). Pengertian Flowmap adalah campuran peta dan flow chart, yang menunjukkan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain, seperti jumlah orang dalam migrasi, jumlah barang yang diperdagangkan, atau jumlah paket dalam jaringan.

Flowmapmenolong analisis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoprasian[7].

IV. DESAIN, HASIL DAN PEMBAHASAN

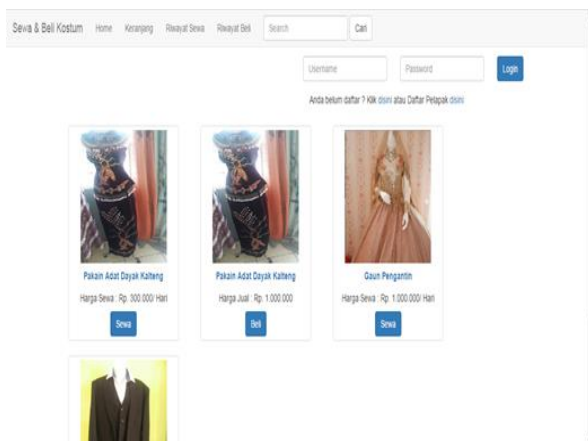
1) Context Diagram



2) Desain Sistem

a. Menu Utama User

Berikut ini halaman utama memasuki halaman penyewaan dan penjualan kostum ceremonial. Usernya antara lain Pelanggan dan Pelapak, dan Admin untuk login dan memilih kostum.



Gambar 4. 1 Menu Utama User

b. Form Login

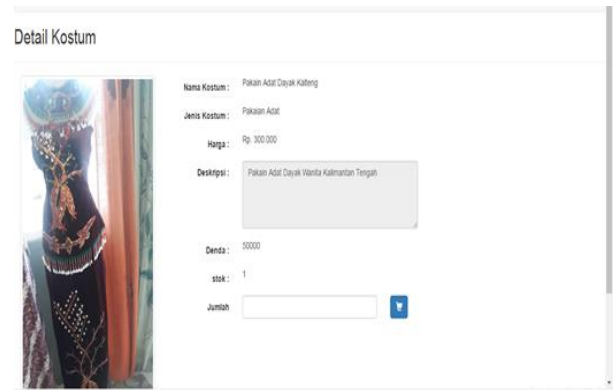
Halaman login ini digunakan oleh user (Admin, Pelanggan dan Pelapak) untuk dapat masuk kehalaman berikutnya dan menggunakan sistem sesuai dengan keperluannya.



Gambar 4. 2 Form Login User

d. Halaman Detail Kostum Sewa

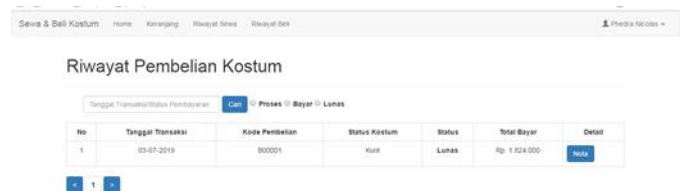
Halaman ini berisi data informasi detail kostum seperti nama kostum, jenis kostum, harga, deskripsi, denda, stok jumlah dan tombor; tambah ke keranjang yang disewa atau dijual yang tersedia sesuai pelapak yang dimiliki tersebut.



Gambar 4. 3 Halaman Detail Kostum Sewa

e. Halaman Riwayat Pembelian

Halaman ini berisi data informasi data kostum yang beli antara lain tanggal transaksi, kode pembelian, cara ambil kostum, status, dan detail ketrengan tombol nota dan bayar (jika belum bayar) yang tersedia sesuai pelanggan masing-masing yang dimiliki tersebut.



Gambar 4. 4 Halaman Riwayat Pembelian

V. KESIMPULAN

Dari latar belakang, analisis sistem, tahap perancangan sistem hingga pembuatan program, maka dapat disimpulkan tentang apa dan bagaimana agar penelitian ini dapat berjalan sesuai dengan apa yang dimaksud serta tujuannya. Sehingga berdasarkan hasil dari penelitian diatas dapat disimpulkan sebagai berikut :

- Sistem informasi E-marketplace penyewaan dan penjualan kostum ini menyajikan informasi identitas penyedia penyewaan dan penjualan mulai dari nama lapak dan alamat yang menyewakan dan menjual kostum kepada masyarakat.
- Pembuatan sistem informasi E-marketplace penyewaan dan kostum ini menyediakan fitur pengkategorian kostum mulai dari harga terendah ke tertinggi sehingga masyarakat dengan mudah memilih kostum sesuai dengan kategori dan harga kostum yang sudah ditentukan.
- Sistem informasi E-marketplace penyewaan dan kostum ini membantu penyedia penyewaan dan penjualan kostum dengan menginput data kostum

yang ingin disewa atau jual, sehingga kostumnya akan ditampilkan di form pemilihan kostum.

REFERENSI

- [1] [1] Ari Martha, R, Arum Setia Priadi, dan M. Komarudin, "PERANCANGAN DAN PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN KAMERA DAN PERLENGKAPAN STUDIO FOTO BERBASIS WEB," J. Algoritma Sekol. Tinggi Teknol. Garut, vol. 13, 2016.
- [2] [2] Himayati, Eksplorasi Zahir Accounting + Cd. Elex Media Komputindo.
- [3] [3] Nina Surtiretna, Tata Rias Pertunjukan. Surabaya, 1993.
- [4] [4] Indrajit dan Richardus E, Konsep Dan Aplikasi E-Business. 2011.
- [5] [5] J. Hutahaean, Konsep sistem informasi. Yogyakarta: deepublish, 2014.
- [6] [6] Tata Sutabri,S.Kom.,MM, Analisa Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi, 2004.
- [7] [7] S. Rahmatdi, "Pengertian dan Contoh Dari Context Diagram, Data Flow Diagram, dan Flow Map | upload by rahmatdi.com." [Daring]. Tersedia pada: https://www.academia.edu/6078318/Pengertian_dan_Contoh_Dari_Context_Diagram_Data_Flow_Diagram_dan_Flow_Map_upload_by_rahmatdi.com. [Diakses: 11-Jan-2019].
- [8] I. M. A. Jogianto, Analisis dan Desain. Yogyakarta: Andi, 1990.



Nama Penulis1 : Phedra Nicolas

Alamat :

Deskripsi Diri :



Nama Penulis 2 : Mustaqiem

Alamat :

Deskripsi Diri :