
SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE “VENDORSLAND” BAGI PENYEDIA EVENT DAN WEDDING ORGANIZER (STUDI KASUS WEDDING ORGANIZER KOTA TASIKMALAYA)

Nono Sudarsono,¹ Robbi Sumandani²

^{1,2} STMIK Tasikmalaya; Jalan RE. Martadinata 272A, 0265-310830 Tasikmalaya

e-mail: *¹nonoznonozsudar@gmail.com, ²Rsumandani@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan pasar online atau e-marketplace kini berkembang sangat pesat hingga merambah ke berbagai bidang, dan menjadi peluang bagi pelaku usaha. Peluang ini juga berlaku bagi pelaku usaha (vendor) penyedia *event* dan *wedding organizer* (EO dan WO). Akan tetapi, masih banyak pelaku usaha di bidang *event organizer* dan *wedding organizer* yang masih belum bisa menggunakan peluang usaha yang baik, sehingga kurang optimal dalam menjalannya bisnisnya karena kebanyakan vendor *event* dan *wedding organizer* memasarkan jasanya melalui media sosial tertentu. Hal itu, menyebabkan vendor *event* dan *wedding organizer* tersebut tidak maksimal dan mengakibatkan para calon pelanggan jasa vendor *event* dan *wedding organizer* kesulitan dalam mencari vendor yang sesuai keinginan. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis membuat sebuah Perancangan Sistem Informasi *E-Marketplace* “Vendorsland” yang dianggap mampu menjadi solusi bagi para calon pelanggan dalam mencari dan mendapatkan informasi vendor yang tepat sesuai dengan keinginan dan kebutuhannya. Aplikasi ini juga membantu semua vendor penyedia jasa *event* dan *wedding organizer* dalam memasarkan jasanya. Metode perancangan sistem yang digunakan adalah metode perancangan *waterfall* sedangkan *software* yang digunakan adalah web dan mysql sebagai *databasenya*.

Kata Kunci : *E-commerce, E-marketplace, Event Organizer, Wedding Organizer, Sistem Informasi, web development.*

ABSTRACT

The development of the online market or e-marketplace is now developing very rapidly to penetrate into various fields, and become an opportunity for businesses. This opportunity also applies to business (vendor) providers of events and wedding organizers (EO and WO). However, there are still many business actors in the field of event organizers and wedding organizers who still cannot use good business opportunities, making it less optimal in running their businesses because most event and wedding organizer vendors market their services through certain social media. That, causes the event and wedding organizer vendors are not optimal and resulted in prospective event and wedding organizer vendor service customers having difficulty in finding the vendor that they want. With these problems, the authors make an E-Marketplace Information System Design "Vendorsland" which is considered capable of being a solution for prospective customers in finding and getting the right vendor information in accordance with their wants and needs. This application also helps all vendor event and wedding organizer service providers in marketing their services. The system design method used is the waterfall design method while the software used is the web and MySQL as the database.

Keywords : *E-commerce, E-marketplace, Event Organizer, Wedding Organizer, Information System, web development.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi menjadi peranan penting bagi kehidupan manusia sehari-hari. Hal ini, berlaku juga dalam dunia bisnis untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi tersebut karena semakin ketatnya persaingan bisnis di zaman modern ini. Oleh karena itu, teknologi informasi sangat penting bagi pelaku bisnis (vendor) supaya menghasilkan informasi yang efektif dan efisien.

Teknologi informasi yang berkembang dalam dunia bisnis yaitu *e-marketplace* atau *electronic marketplace*. *Marketplace* adalah salah satu bentuk *e-commerce* yang sering ditemui. *Marketplace* merupakan tempat antara penjual dan pembeli bertemu secara *online* dan melakukan transaksi dengan menggunakan *platform* yang disediakan operator *marketplace*. Kehadiran *e-marketplace* di zaman milenial sudah merambah ke berbagai sektor bisnis seperti *fashion*, ritel, dan masih banyak sektor bisnis lainnya. Salah satunya adalah sektor bisnis dalam bidang jasa penyedia *event* dan *wedding organizer*.

Event dan *Wedding Organizer* merupakan suatu bisnis yang bergerak dibidang jasa, yang memberikan layanan pengorganisasian kebutuhan dalam mempersiapkan *event* atau *wedding* berupa pengonsepan acara, membantu tempat resepsi, dekorasi, *make up*, *catering*, busana (*wedding cloth*), *photography & videography*, *entertainment*, mengatur vendor dan mengatur jalannya acara dari awal sampai akhir.

Bisnis jasa *event* dan *wedding organizer* berkembang sangat pesat dan menarik perhatian para penggiat bisnis. Bahkan sudah menyebar di setiap kota Indonesia, salah satunya kota Tasikmalaya. Tercatat kurang lebih ada 63 perusahaan EO dan WO di kota Tasikmalaya yang menyediakan berbagai variasi paket pelayanan yang berbeda-beda dengan harga yang tentunya sesuai dengan pelayanan yang sudah tersaji dalam paket. Akan tetapi, kebanyakan pelaku bisnis (vendor) *event* dan *wedding organizer* memasarkan jasanya melalui media sosial tertentu. Hal itu, menyebabkan kurang maksimal dan pelanggan mengalami kesulitan dalam mencari vendor EO dan WO yang terpercaya serta tidak bisa membandingkan baik dari segi harga maupun kualitas kinerja antara vendor satu dengan vendor yang lainnya. Misalnya, dalam membandingkan harga atau pelayanan yang tersedia.

Solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah aplikasi *e-marketplace* bagi vendor atau penyedia jasa EO dan WO dengan nama "Vendorsland". Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mengharapkan dengan dibuatnya aplikasi Vendorsland dapat memberikan kemudahan untuk pelanggan ataupun masyarakat umum. Selain itu, aplikasi ini dapat berfungsi untuk sarana promosi bagi vendor *event* dan *wedding organizer* untuk mempromosikan jasanya. Penulis mencari referensi dari 3 jurnal yaitu menurut Wisnu Yoga Sadgotra¹ pada tahun (2013) dengan judul "*Perancangan Online Marketplace untuk Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Kabupaten Purworejo*". Mengatakan dengan adanya *Website* UKM Kabutapten Purworejo dapat memberikan informasi kepada konsumen atau calon pembeli produk yang jauh dari lokasi UKM, karena informasi melalui internet jangkauannya lebih luas. Selain itu, memberikan fitur yang mudah untuk melihat sebelum membeli produk, karena calon pembeli dapat mengakses *website* setiap saat secara *online*.

Menurut Renny Wulandari¹, Helen Sasty P² pada tahun (2017) dengan judul jurnal "*Rancang Bangun Aplikasi Wedding Organizer di Kota Pontianak Berbasis Web*". Dapat disimpulkan bahwa dibuat aplikasi *wedding organizer* di Kota Pontianak mampu memfasilitasi pengguna dengan menyediakan fitur pencarian layanan produk atau jasa, dan dapat menjadi media promosi jasa layanan bagi *wedding organizer*.

Menurut Hepni¹, Awalludiyah², Mohammad Noor³ pada tahun (2018) dengan judul jurnal "*Perancangan E-Marketplace Wedding Organizer (Studi Kasus Bukaterop.com)*". Dapat disimpulkan bahwa perancangan bukaterop.com sebagai *e-marketplace wedding organizer* dapat memudahkan Vendor dalam melakukan pemasaran jasa *Wedding Organizer*. Vendor dan calon pengantin dapat berinteraksi melalui bukaterop.com. Hal ini mempermudah masyarakat atau calon pengantin dalam mencari informasi dan melakukan pemesanan yang diinginkan tanpa perlu datang ke tempat *wedding organizer*.

Mengenai referensi dari tiga jurnal di atas, penulis melakukan pengembangan sistem informasi pada *e-marketplace* karena pada umumnya *e-marketplace* yang sudah ada hanya menggunakan fitur pencarian menurut nama produk. Oleh sebab itu, penulis mengembangkan fitur pencarian menggunakan *keyword* ulasan atau *review*. Hal tersebut, dapat memudahkan pelanggan dalam pencarian EO dan WO yang sesuai.

Berdasarkan uraian di atas maka penulis tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai bahan penelitian skripsi dengan judul “SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE “VENDORSLAND” BAGI PENYEDIA EVENT DAN WEDDING ORGANIZER (STUDI KASUS WEDDING ORGANIZER KOTA TASIKMALAYA)”

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode yang di gunakan

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Moleong, pendekatan deskriptif kualitatif yaitu pendekatan penelitian dimana data-data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar-gambar dan bukan angka. Data-data tersebut dapat diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, foto, video tape, dokumentasi pribadi, catatan, atau memo dan dokumentasi lainnya.

2.2 Data yang Diperlukan

Untuk mendapatkan data yang diperlukan, berdasarkan sumbernya data dibedakan menjadi dua, yaitu:

1. Data Primer

Data primer yaitu sumber data penelitian yang diperoleh dan dikumpulkan sendiri oleh penulis secara langsung dari sumber pertama atau objek tempat penelitian dengan cara melakukan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penulis memperoleh data sebagai berikut.

- a. Informasi mengenai jumlah EO dan WO di Kota Tasikmalaya.
- b. Proses pemasaran atau promosi setiap EO dan WO di Kota Tasikmalaya.
- c. Daftar harga atau *pricelist* setiap EO dan WO di Kota Tasikmalaya

2. Data Sekunder

Penulis mendapat data sekunder melalui studi literatur yang diperoleh dari jurnal, paper, dan buku yang dijadikan sebagai referensi dalam penyusunan penelitian.

2.3 Tahap Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini, dilakukan dengan beberapa cara yaitu :

1. Observasi

Penulis melakukan observasi untuk mengetahui proses pemasaran atau promosi dari setiap perusahaan *Wedding Organizer* melalui media sosial perusahaan.

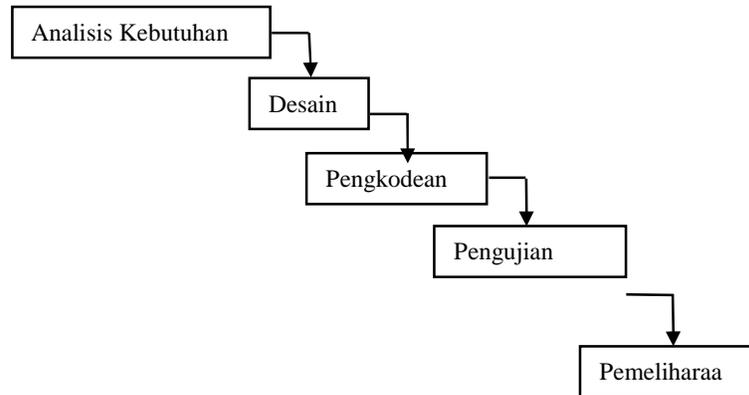
2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara menanyakan langsung kepada pihak-pihak perusahaan *wedding organizer* mengenai proses pemasaran atau promosi yang sedang berlangsung, kemudian hasil wawancara tersebut memperoleh informasi proses pemasaran atau promosi dengan akurat dan jelas.

2.4 Metode Perancangan Software

Metode perancangan sistem yang digunakan adalah SDLC atau *System Development Life Cycle*. SDLC adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik). Model SDLC yang digunakan yaitu model *Waterfall* (Air terjun).

Menurut Rosa & Shalahudin model waterfall sering juga disebut model sekuensial linear (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life*). Tahapan-tahapan dalam metode *waterfall*, terbagi menjadi lima tahapan, yaitu :



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Berdasarkan model waterfall pada Gambar 2, maka dapat diuraikan masing-masing tahapan tersebut sebagai berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini dilakukan proses penelitian dengan mengumpulkan dan mendata suatu permasalahan yang terdapat di bisnis jasa EO atau WO dengan cara observasi dan wawancara secara langsung ke beberapa vendor *wedding organizer* yang ada di Kota Tasikmalaya, dari hasil observasi dan wawancara tersebut dapat diketahui permasalahannya untuk kemudian dianalisis dan dibuatkan suatu sistem baru yang dapat mengatasi permasalahan di bisnis jasa EO dan WO.

2. Desain

Pada Tahap ini fokus pada pembuatan desain perangkat lunak, yaitu desain antarmuka, struktur data, flowmap, data flow diagram, *entity relationship diagram*, *logical record structure*.

3. Pengkodean

Setelah selesai pada tahap desain selanjutnya yaitu tahap pembuatan kode program, melalui proses *coding* menggunakan program perangkat lunak untuk menghasilkan program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pada Tahap ini dilakukan pengujian secara keseluruhan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan aplikasi *Vendorsland* sudah sesuai dengan kebutuhan dan tujuan sebagai wadah penyedia EO dan WO untuk mempromosikan jasanya. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox*. Setelah berhasil melewati tahap pengujian, tahap selanjutnya yaitu Pendukung atau Pemeliharaan.

5. Pemeliharaan

Tahap ini merupakan tahap pemeliharaan atau perawatan pada perangkat lunak yang telah dibuat atau diimplementasikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Prosedur yang Diajukan

1. Prosedur Pendaftaran

Prosedur ini berisi mengenai proses pendaftaran dalam *e-marketplace* vendorsland, berikut adalah deskripsi dari sistem yang diajukan.

- a. Pelanggan mendaftar dengan cara mengisi data pelanggan dalam halaman pendaftaran
- b. Setelah selesai mengisi data pelanggan maka data tersebut disimpan kedalam penyimpanan database dan akan divalidasi oleh admin.
- c. Vendor mendaftar dengan cara mengisi data vendor dalam halaman pendaftaran
- d. Setelah selesai dan berhasil mengisi data vendor maka data tersebut disimpan kedalam penyimpanan *database*.
- e. Admin menerima data pendaftaran vendor lalu memvalidasi apakah vendor tersebut layak atau tidak.
- f. Apabila layak maka admin akan memvalidasi vendor tersebut dan disimpan ke penyimpanan *database*.

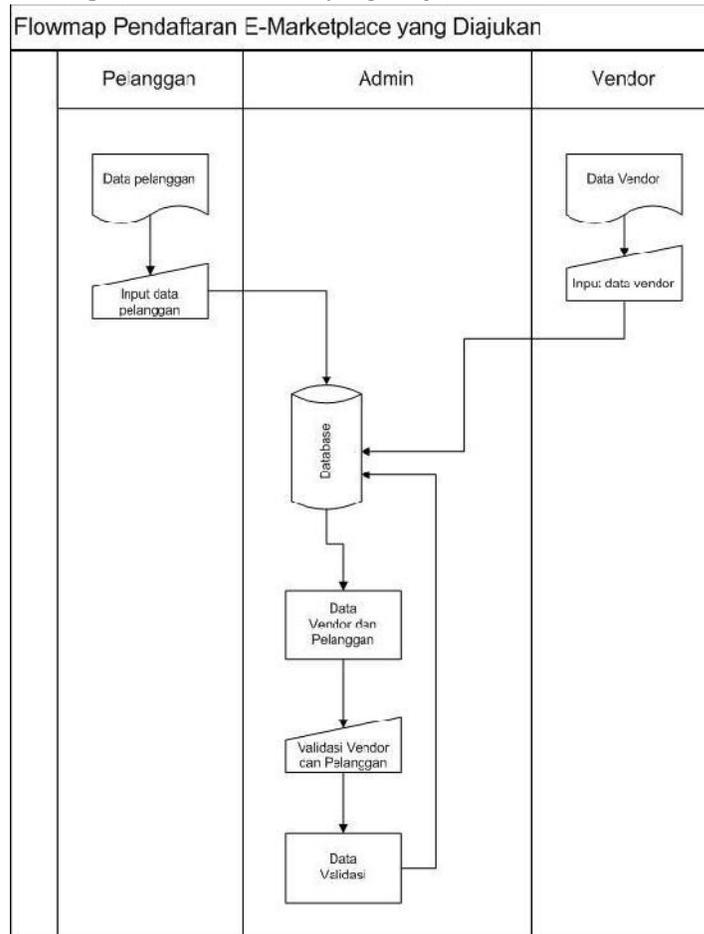
2. Prosedur Pemesanan

Prosedur ini berisi mengenai proses pemesanan dalam *e-marketplace* vendorsland, berikut adalah deskripsi dari sistem yang diajukan.

- a. Pelanggan melakukan *login* di *e-marketplace* vendorsland terlebih dahulu.
 - b. Setelah berhasil melakukan *login*, pelanggan dapat memilih dan memesan paket sesuai keinginannya.
 - c. Pelanggan memesan paket, setelah itu data pesanan dan data pelanggan akan diterima oleh admin dan masuk kedalam penyimpanan database.
 - d. Pelanggan melakukan pembayaran DP.
 - e. Apabila pembayaran sudah selesai, maka data pesanan akan diberikan ke pihak vendor.
-

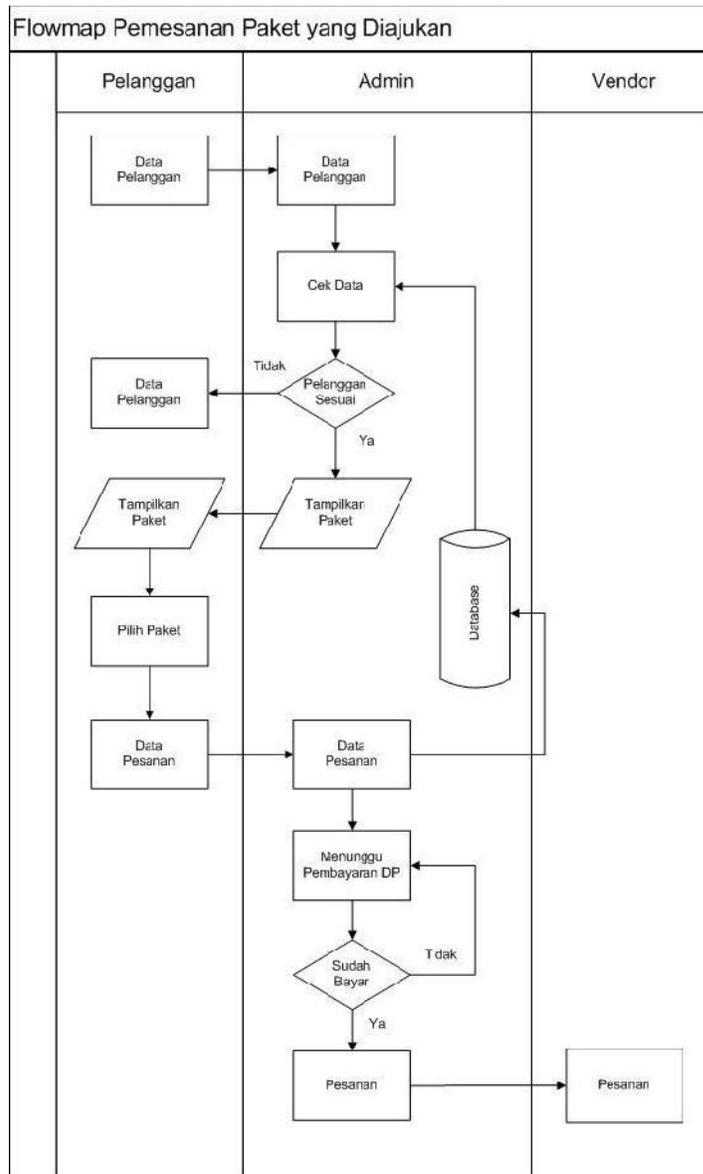
3.2. Flowmap

a) Flowmap Proses Pendaftaran yang Diajukan



Gambar 2. Flowmap Proses Pendaftaran yang Diajukan

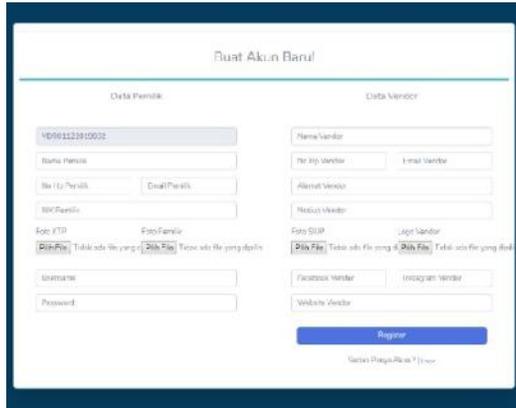
b) Flowmap Proses Pemesanan Paket yang Diajukan



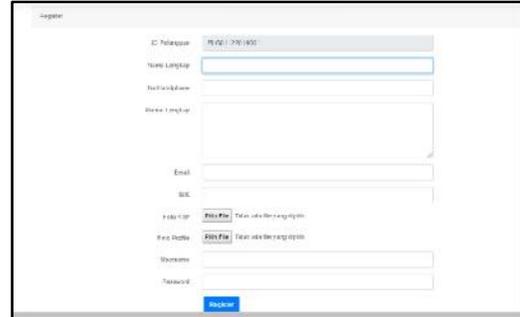
Gambar 3. Flowmap Proses Pemesanan Paket yang Diajukan

3.4 Implementasi Program

1. Form Registrasi Pelanggan dan Vendor



Gambar 5. Halaman Registrasi Vendor



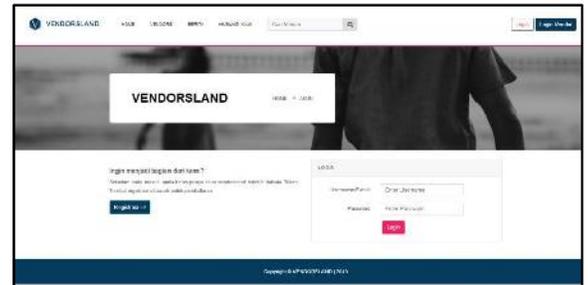
Gambar 6. Halaman Registrasi Pelanggan

2. Form Login

Terdapat 3 Form login yang berbeda yang akan digunakan oleh admin, vendor, dan pelanggan.



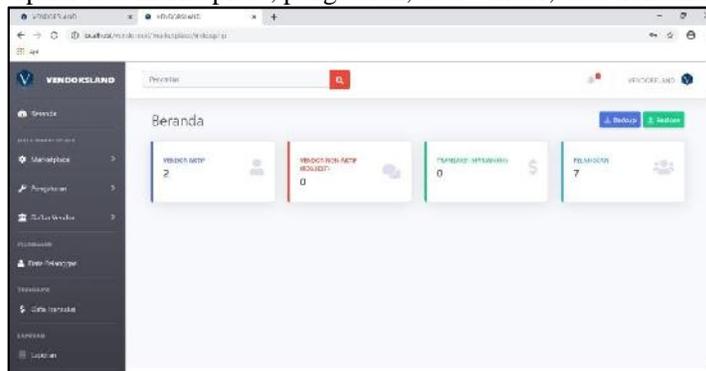
Gambar 7. Form Login Vendor, Admin



Gambar 8. Form Login Pelanggan

3. Tampilan Beranda Admin

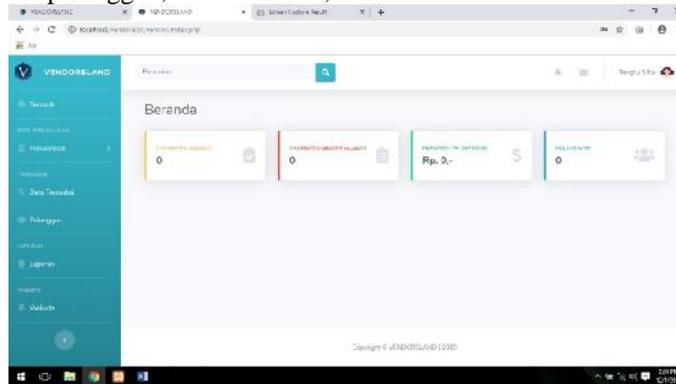
Setelah berhasil login, admin dapat mengakses semua menu yang ada di halaman admin. Seperti data marketplace, pengaturan, data vendor, data transaksi, dll.



Gambar 9. Halaman Utama Admin

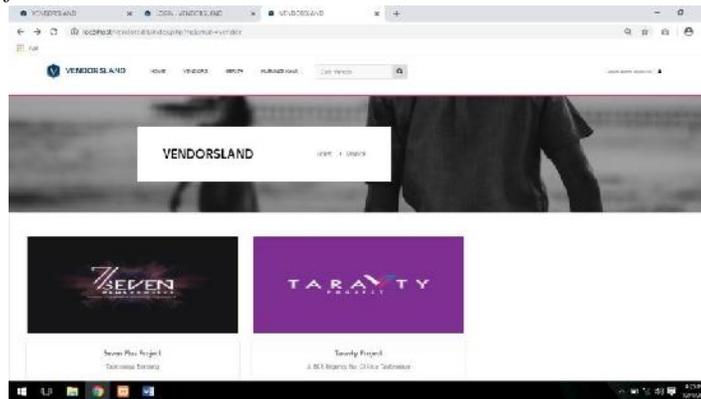
4. Tampilan Beranda Vendor

Setelah berhasil login, vendor dapat mengakses semua menu, seperti menambah paket, galeri, data pelanggan, data transaksi, dll.



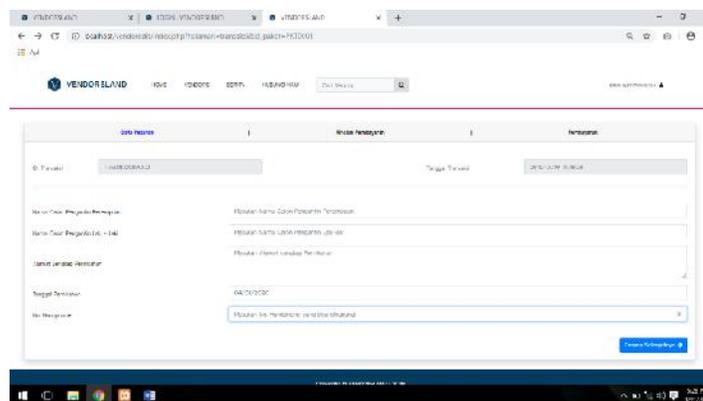
Gambar 10. Halaman Utama Admin

5. Halaman Daftar Vendor



Gambar 11. Halaman Daftar Vendor

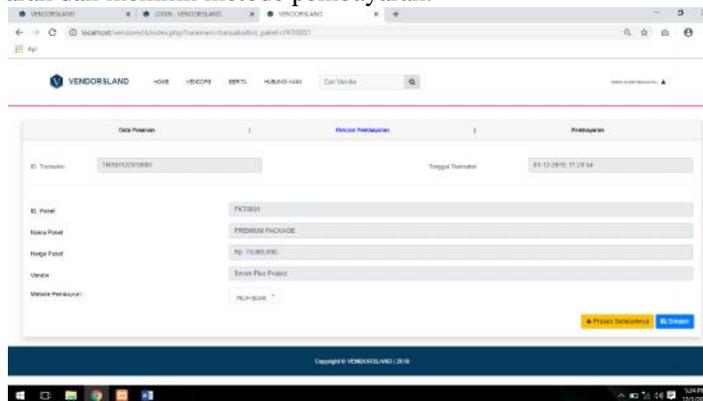
6. Halaman Form Transaksi



Gambar 12. Halaman Form Transaksi

7. Form Proses Pembayaran

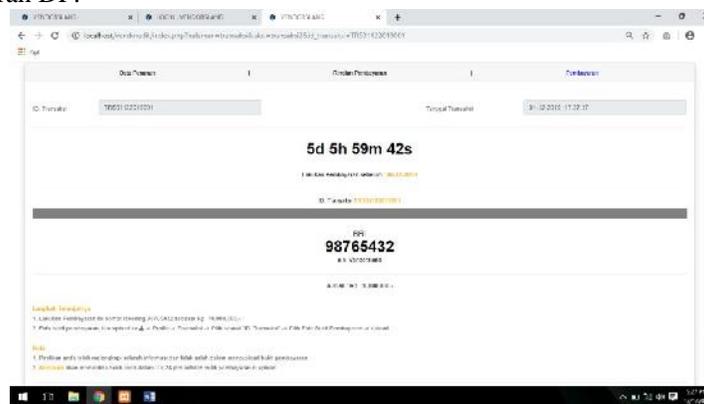
Setelah selesai mengisi *form* transaksi maka pelanggan akan dialihkan ke *form* pembayaran dan memilih metode pembayaran.



Gambar 13. Halaman *Form* Proses Pembayaran

8. Form Pembayaran

Form pembayaran akan menampilkan id transaksi pelanggan, no rekening, dan total pembayaran DP.



Gambar 14. Halaman *Form* Pembayaran

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi, penelitian, perancangan, implementasi dan uji coba yang telah dilakukan untuk perancangan program aplikasi marketplace Vendorsland, dapat diperoleh kesimpulan yaitu sebagai berikut :

1. Dengan adanya pengembangan fitur pencarian menggunakan *keyword* ulasan atau *review* pada e-marketplace ini, dapat memudahkan pelanggan dalam pencarian EO dan WO yang sesuai.
2. Aplikasi Vendorsland bagi penyedia event dan wedding organizer ini membantu dan mempermudah vendor EO dan WO untuk mempromosikan jasanya.
3. Aplikasi Vendorsland mempermudah pelanggan dalam mencari vendor EO dan WO yang terpercaya serta bisa membandingkan baik dari segi harga maupun kualitas antara vendor satu dengan vendor yang lainnya.

5. SARAN

Agar aplikasi program marketplace wedding organizer ini berjalan dengan baik, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Untuk pengembangan selanjutnya diharapkan adanya sistem pembayaran tambahan seperti sistem pembayaran yang terintegrasi dengan sistem payment gateway, contohnya seperti : pembayaran dengan menggunakan virtual account, pembayaran melalui minimarket dan pembayaran digital.
2. Diharapkan adanya sumber daya khusus yang dapat mengelola sistem e-marketplace ini agar bisa berjalan dengan baik.
3. Diharapkan adanya pengembangan terhadap program aplikasi ini untuk meningkatkan efisiensi kegunaannya dan melengkapi kekurangan yang ada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberi dukungan moril terhadap penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Wisnu, Y., & Erik, H. 2013. "Perancangan Online Marketplace Untuk Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di Kabupaten Purworejo", Jurnal Ilmial DASI., Vol 14., No 04.
- Renny, W., Helen, S., & Hafiz. 2017. "Rancang Bangun Aplikasi Wedding Organizer di Kota Pontianak Berbasis WEB", Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN)., Vol. 5., No 03.
- Hepni., Awalludiyah, A., & Mohammad, N. 2018. "Perancangan E-Marketplace Wedding Planner (Studi Kasus Bukaterop.com)", Seminar Nasional Inovasi dan Aplikasi Teknologi di Industri.
- Pramesti, Wulandari. 2013. "Fenomena Penggunaan Susuk Pada Prosesi Joged Dalam Seni Tayub di Kecamatan Jepon Kabupaten Blora Jawa Tengah". S1 thesis. UNY.
- Rosa., & M Shalahuddin. 2018. "Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek". Bandung. Informatika.
- Afifuddin., Beni Ahmad. 2012. "Metodologi Penelitian Kualitatif". Bandung: Pustaka Setia.
- Ramdani, Ahkamul. 2017. "Peran Guru Al Islam Kemuhammadiyah (ISMUBA) dalam Mengatasi Agresivitas Siswa SMA Muhammadiyah 3 Yogyakarta". Skripsi. Program Pendidikan Agama Islam Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
-