

Pengembangan Teknologi E-Marketplace Untuk Usaha Makanan Ringan Khas Kotawaringin Timur

Bayu Ramadandy, Minarni

Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali, Sampit, Indonesia

Email: ^{1,*}bayu.ramadandy28@gmail.com, ²minarnifikom2512@gmail.com

Abstrak—Setiap daerah memiliki ciri khas yang membedakan dari daerah lainnya dan tidak bisa ditemukan di daerah lain kecuali di daerah tersebut. Begitu pula dengan Kotawaringin Timur yang merupakan sebuah daerah di Provinsi Kalimantan Tengah yang kaya akan hasil alam dengan keasrian hutannya. Kotawaringin Timur memiliki berbagai makanan khas yang diolah dari tumbuhan dan hasil alam sekitarnya yang dimanfaatkan dan diolah menjadi makanan bergizi dan bercita rasa gurih. Diantara makanan tersebut yang mampu menjadi daya tarik dan diproduksi lebih luas ke berbagai daerah adalah produk cemilan. Cemilan khas Kotawaringin Timur ini di pasarkan melalui sebuah e-Marketplace yang mengumpulkan berbagai macam pedagang pengolah cemilan khas Kotawaringin Timur. Dengan adanya e-Marketplace ini membantu para wisatawan serta masyarakat luas dalam memilih cemilan yang disukai dan dapat langsung melakukan transaksi pemesanan secara online. Sistem e-Marketplace ini bersifat sebagai penghubung antara para penjual dan pembeli, pembeli melakukan pemesanan dan pembayaran melalui admin dan kemudian admin yang akan memproses kepada penjual. Aplikasi e-Marketplace ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL. Desain system menggunakan Data Flow Diagram (DFD).

Kata Kunci: Cemilan, e-Marketplace, Kotawaringin Timur, Online, Pemesanan Produk.

Abstract—Each region has characteristics that distinguish it from other regions and cannot be found in other regions except in that area. Likewise with East Kotawaringin which is an area in Central Kalimantan Province which is rich in natural products with its beautiful forests. Kotawaringin Timur has a variety of special foods that are processed from plants and natural products that are used and processed into nutritious and savory food. Among these foods that are able to attract and be produced more widely to various regions are snack products. These typical East Kotawaringin snacks are marketed through an e-Marketplace that collects various kinds of East Kotawaringin specialty snack processing traders. With this e-Marketplace, it helps tourists and the wider community in choosing the snacks they like and can immediately make online ordering transactions. This e-Marketplace system acts as a liaison between sellers and buyers, buyers place orders and payments via admin and then admin who will process it to the seller. This e-Marketplace application was built using the PHP programming language and MySQL Database. System design using Data Flow Diagrams (DFD).

Keywords: Snacks, e-Marketplace, Kotawaringin Timur, Online, Ordering Products.

1. PENDAHULUAN

e-Marketplace merupakan salah satu bentuk pengembangan sistem dalam teknologi informasi untuk meningkatkan kualitas pelayanan informasi maupun transaksi penjualan. *e-Marketplace* dapat memudahkan pelanggan untuk membeli produk dengan cepat, sehingga dapat meningkatkan transaksi untuk memperluas wilayah penjualan. Sistem ini juga bertujuan menjadi wadah mempertemukannya antara penjual dengan pembeli serta mengumpulkan beberapa penjual kedalam sistem. Sistem juga dapat mempermudah pencarian informasi mengenai produk yang diinginkan dengan kemudahan akses bagi konsumen atau pembeli yang memerlukannya.

Cemilan adalah istilah bagi makanan yang bukan merupakan menu utama (makan pagi, makan siang atau makan malam). Makanan yang dianggap makanan ringan biasanya untuk menghilangkan rasa lapar seseorang sementara waktu, memberi sedikit pasokan tenaga ke tubuh, atau sesuatu yang dimakan untuk dinikmati rasanya. Setiap daerah mempunyai makanan atau cemilan yang menjadi ciri khas masing-masing daerah sehingga pembeli tidak akan bosan untuk memilih makanan ringan untuk menjadi santapan santainya begitu pula saat berlibur dan sebagainya.

Cemilan khas Kotawaringin Timur sejatinya sama dengan cemilan khas daerah lain yang memang mengandalkan bahan-bahan khas daerah nya untuk bahan dasar utama pembuatannya seperti sayur-sayuran, buah-buahan, ikan dan bahan lainnya. Cemilan Kotawaringin Timur kebanyakan diproduksi oleh masyarakat lokal dan dipasarkan oleh masyarakat itu sendiri. Kotawaringin Timur memiliki beberapa cemilan khas yang diantaranya Kerupuk Nanas, Amplang Jelawat, Abon Humbut, Stik Naga dan sebagainya yang memang cukup banyak lagi.

Informasi mengenai cemilan di Kotawaringin Timur belum terpublikasi dengan maksimal. Masyarakat lokal pun sebagian besar belum mengetahui tentang cemilan-cemilan apa saja yang ada di Kotawaringin Timur. Begitupula dengan wisatawan, mereka belum bisa memperoleh informasi detail mengenai cemilan yang ada di Kotawaringin Timur serta belum bisa melakukan pemesanan. Pemesanan pun untuk sekarang hanya bisa diakses melalui WhatsApp atau mendatangi langsung ke lokasi penjualan cemilan tentunya memakan cukup banyak waktu dan juga ketidak pastian akan cemilan yang ingin dibeli apakah tersedia atau tidak.

Beberapa penelitian terkait dengan *e-Marketplace* atau *e-Commerce* telah dijadikan sebagai referensi, diantaranya adalah : penelitian berjudul Aplikasi *e-Marketplace* untuk Penjualan Ikan Cupang Berbasis Web, pada penelitian ini dikembangkan sebuah *E-Marketplace* sebagai media promosi dan meningkatkan penghasilan bagi penjual, serta pembeli mendapat harga ikan yang lebih murah, (Toga dan Ashafidz 2018). Penelitian lain yaitu Pengembangan Aplikasi *e-Marketplace* Untuk Pemasaran dan Transaksi Produk Roasting Warung Kopi menyebutkan bahwa *e-Marketplace* dapat membantu untuk mengembangkan, mempromosikan produk dan membantu menemukan UMKM kopi sesuai kriteria yang dicari oleh customer, (Ilham RM 2018). Dalam penelitian Perancangan dan Implementasi Sistem

Informasi *e-Marketplace* Untuk *catering* membuat sebuah aplikasi untuk memudahkan pengusaha *catering* dalam memasarkan produknya serta mempermudah konsumen yang sedang mencari jasa *catering* (Muhammad, Eka and Tony 2017). Mengacu pada beberapa penelitian tersebut, *e-Marketplace* sangat berperan penting sebagai sarana tempat untuk memasarkan produk dan meningkatkan penjualan pada sebuah usaha terkait serta dapat meningkatkan pelayanan untuk para customernya.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, perlunya sebuah sistem yang mampu mengumpulkan beberapa penjual cemilan khas Kotawaringin Timur sehingga masyarakat bisa mengakses dengan mudah tentang cemilan khas Kotawaringin Timur serta bisa melakukan pemesanan dengan pilihan sesuai keinginan masyarakat. Dengan sistem ini pula maka diharapkan akan meningkatkan pemasaran cemilan khas Kotawaringin Timur. Dengan demikian pengembangan Teknologi *e-Marketplace* sangat sesuai untuk mengatasi permasalahan tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Diperlukan adanya tempat objek penelitian untuk mengetahui keakuratan data dengan sistematis, proses dilakukan agar data yang diperoleh dapat terintegrasi menjadi suatu bagian yang kompleks dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Di dalam penelitian ini data dapat di peroleh dari sumber sumber berikut:

2.1 Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari tempat objek penelitian yaitu dari pihak pihak yang berhubungan dengan data yang diambil

2.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang di dapat dari data data yang sudah ada seperti data dari buku sebagai dasar contoh lapangan sebagai pelengkap data primer. Adapun teknik pencarian data data sebagai berikut

a) Metode Pengamatan

Metode pengamatan adalah metode yang dilakukan untuk mengidentifikasi data dengan tepat dan memperhatikan secara langsung untuk mengambil data dengan efektif tentang seberapa tahukah masyarakat tentang cemilan khas yang ada disamping dan seberapa ramai pengunjung yang datang ke tempat penjualan cemilan secara langsung. Pengamatan baru dilakukan beberapa kali diantaranya tanggal 19 November 2019 dan 26 November 2019 di Gubuk Rejeki dan nantinya akan dilakukan pengamatan lebih lanjut. Dari hasil pengamatan dapat disimpulkan lokasi dari usaha ini cukup strategis karena memang dekat dengan lokasi para petani yang memang menjadi penyuplai bahan utama pengolahan cemilan. Juga untuk pengunjung memang lebih dominan untung mendatangi langsung lokasi pembuatan serta penjualan yang beralamat di jalan SPG gang Tulus Karya – Sampit untung mencari cemilan yang dihendakinya walaupun sebagian juga ada yang menanyakan dari handpone terlebih dahulu tentang info cemilan yang tersedia.

b) Metode Wawancara

Metode wawancara yaitu mengadakan wawancara secara langsung kepada penjual cemilan khas Kotawaringin Timur yang dalam hal ini diambil beberapa penjual sebagai sumber data wawancara. Adapun pihak yang diwawancara diantaranya yaitu pimpinan, owner yaitu ibu Katemi, dan karyawan usaha cemilan khas Kotawaringin Timur untuk mendapatkan data jenis barang, harga, jumlah tersedia, maupun data lainnya yang dibutuhkan untuk melengkapi kebutuhan-kebutuhan dalam membangun aplikasi tersebut. Dari hasil wawancara pada tanggal 19 November 2019 didapat beberapa data yang diantaranya data jenis barang yang dari awalnya hanya berupa keripik singkong yang kemudian berkembang menjadi beberapa jenis baru yang diantaranya stik ubi ungu, keripik jelawat dan tentunya cemilan khas lainnya.

c) Studi Pustaka

Studi pustaka adalah teknik untuk memperoleh informasi dalam perancangan dan pembuatan sistem informasi *e-marketolace* untuk usaha cemilan khas Kotawaringin Timur yang akan di buat dengan berpedoman buku buku, literature literature, catatan dan catatan yang dianggap mendukung dalam pembuatannya.

d) Identifikasi Masalah

Dilakukan identifikasi masalah yang ada, terutama berdasarkan kondisi yang ada dan sedang berjalan guna mendapat permasalahan atau kekurangan yang ada pada sistem yang berjalan untuk dijadikan dasar dalam tahap pengembangan program guna memperbaiki sistem.

e) Perancangan dan Pembuatan Aplikasi

Perancangan dan pembuatan solusi berdasarkan fokus dari penelitian dikerjakan dengan metode pengembangan sistem diantaranya melakukan Analisis Sistem, Desain Sistem, Pembuatan Sistem, Implementasi Sistem.

f) Demonstrasi

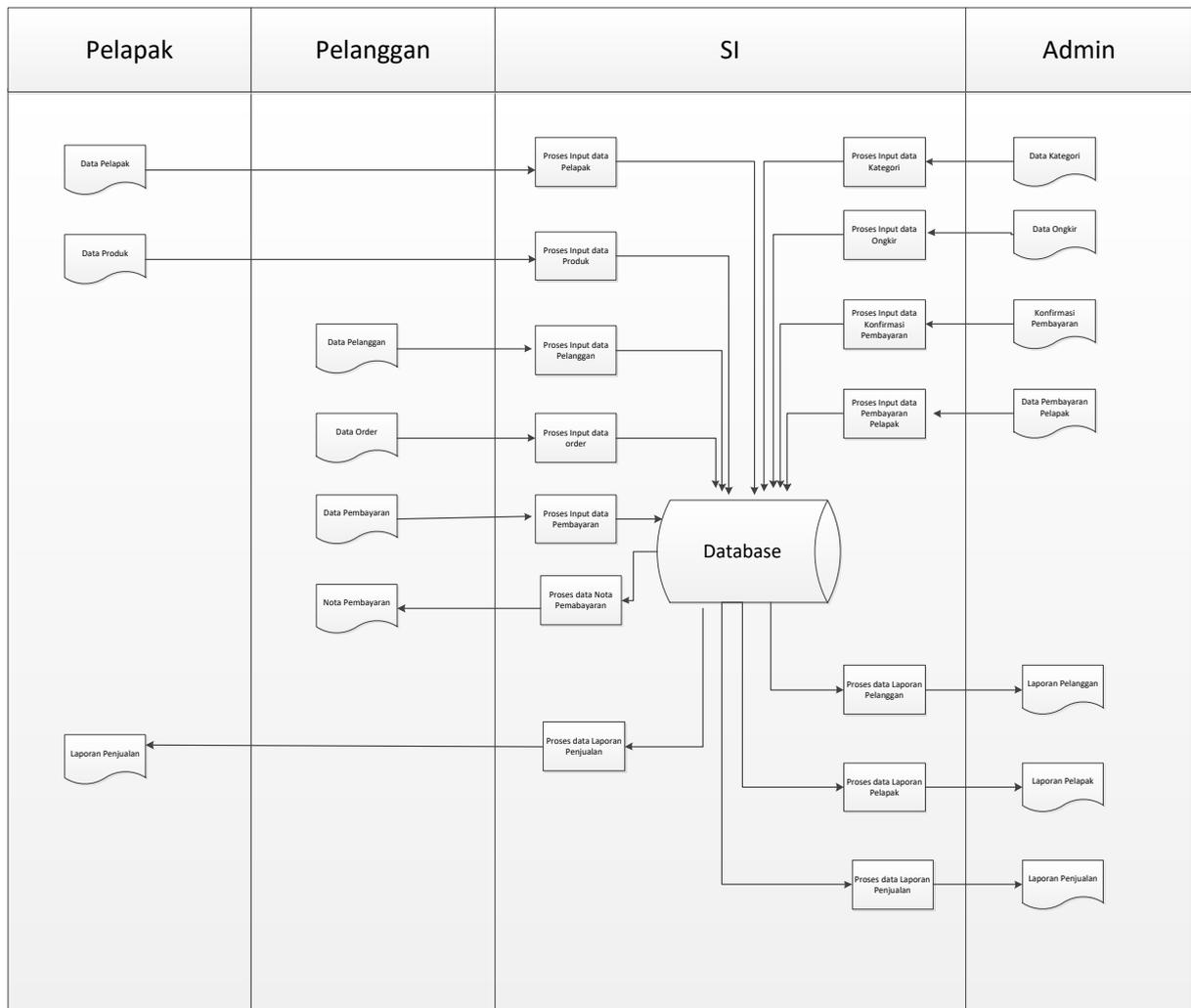
Berdasarkan rancangan solusi yang dibuat, demonstrasi dibangun dengan tujuan menguji sistem yang dibuat untuk melihat kesesuaian rancangan dengan harapan yang ingin dicapai dalam pengimplementasian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini berisi analisa, hasil serta pembahasan dari topik penelitian, yang bisa di buat terlebih dahulu metodologi penelitian. Bagian ini juga merepresentasikan penjelasan yang berupa penjelasan, gambar, tabel dan lainnya.

3.1 Perancangan Sistem

Berikut rancangan desain sistem yang diusulkan berupa flowmap

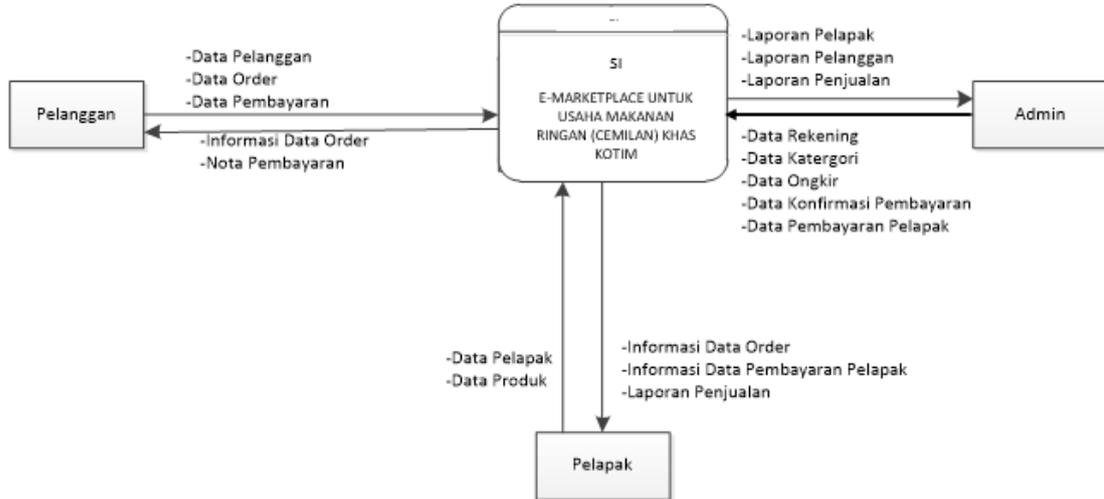


Gambar 1. Flowmap Sistem Usulan

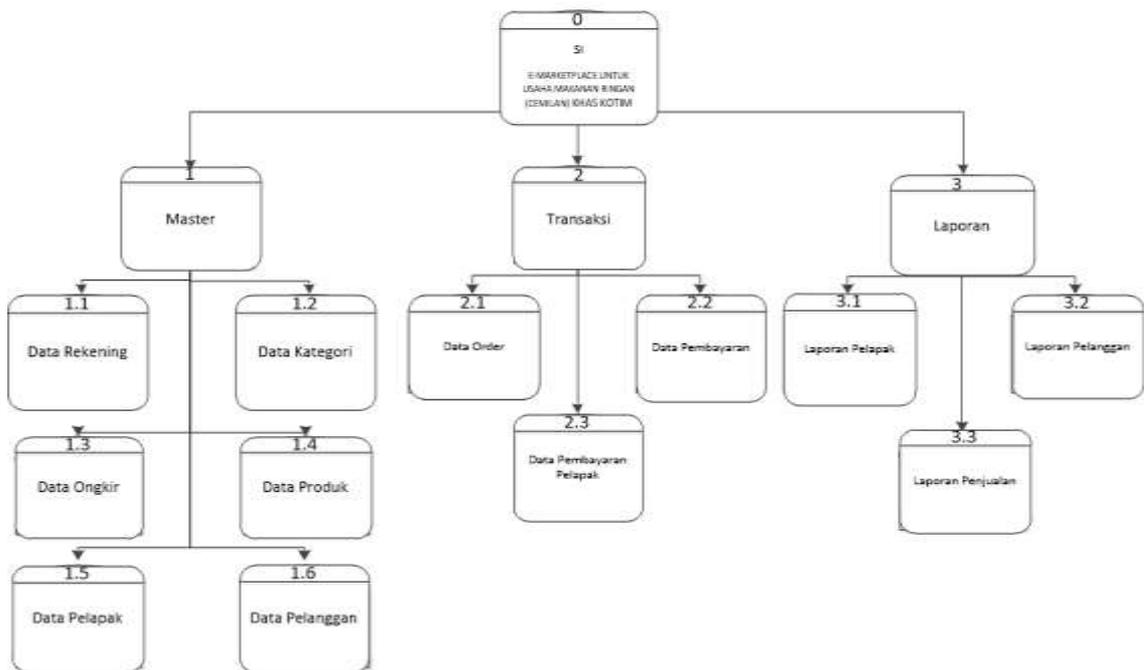
- Calon pelanggan masuk ke *website* penjualan cemilan.
- Pelanggan bisa melihat berbagai macam olahan produk yang dijual di *website*. Jika ingin memesan produk pelanggan akan diminta mengisi form pendaftaran, agar bisa login dan dapat bisa masuk ke sistem atau bisa langsung login apabila sudah memiliki akun.
- Pelanggan diminta melengkapi data-data form Pendaftaran termasuk username dan password.
- Pelanggan dapat melakukan pemesanan cemilan dengan mengklik menu PESAN yang ada di setiap cemilan, dan cemilan yang sudah dipilih akan masuk ke keranjang pesanan, dan pelanggan dapat mengubah dan menambah jumlah pesannya, atau juga bisa dihapus jika memang mau dibatalkan.
- Jika sudah selesai memilih cemilan, pelanggan bisa melakukan klik pada menu/tombol Lanjutkan, maka akan muncul halaman konfirmasi (form) kemana cemilan akan dikirim. Pelanggan diminta untuk mengisi data alamat lengkap.
- Setelah pemesanan selesai, cemilan akan masuk ke daftar Transaksi Pesan.
- Pelanggan dapat melakukan pembayaran dengan cara transfer ke rekening Admin Cemilan Khas Kotawaringin Timur.
- Setelah menyelesaikan transaksi pembayaran, pelanggan dapat melakukan Konfirmasi Pembayaran.
- Konfirmasi pembayaran akan dibaca oleh Admin, jika memang sudah benar (uang transferan Anda sudah masuk ke rekening Kami), maka status pemesanan cemilan Anda akan diset dari status Pesan menjadi Lunas.
- Pesanan yang sudah tercatat dan dilunasi akan diantar oleh kurir yang tersedia atau bisa diambil langsung oleh pembeli. Sistem ini mempermudah pelanggan dalam melakukan proses pembelian tanpa harus datang ketempatnya.

3.2 Rancangan Sistem Dalam Bentuk DFD (Data Flow Diagram)

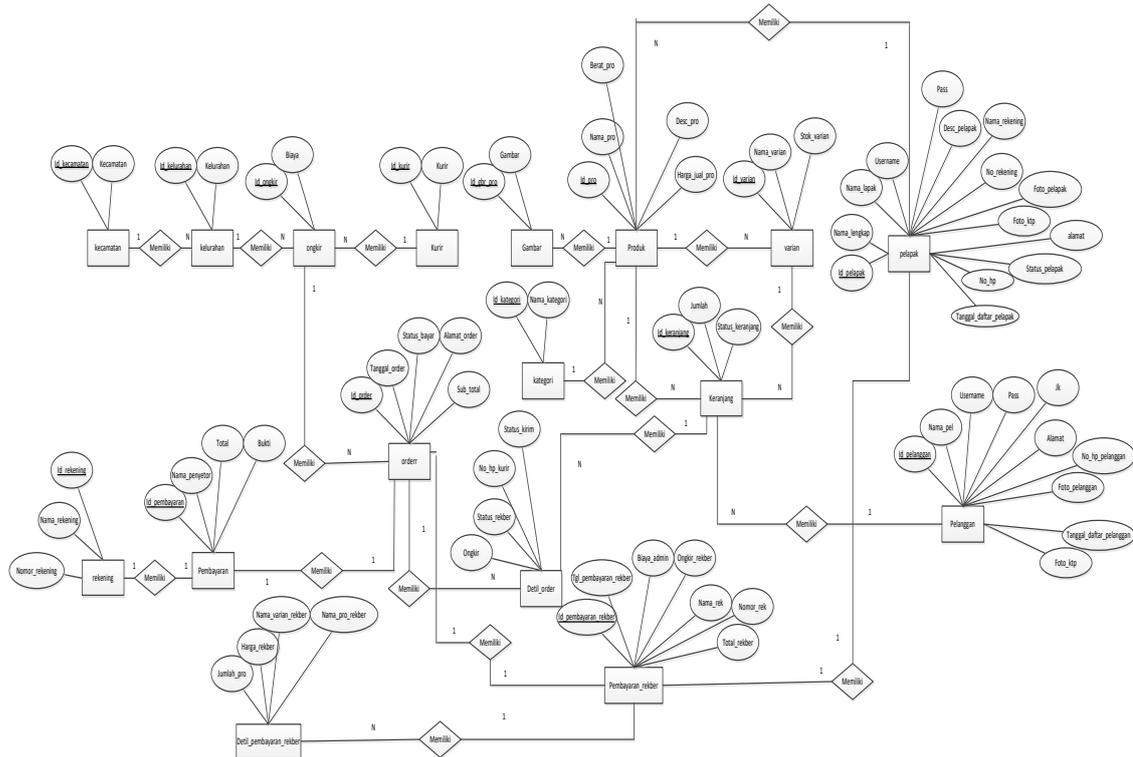
Berikut merupakan rancangan sistem yang dikembangkan.



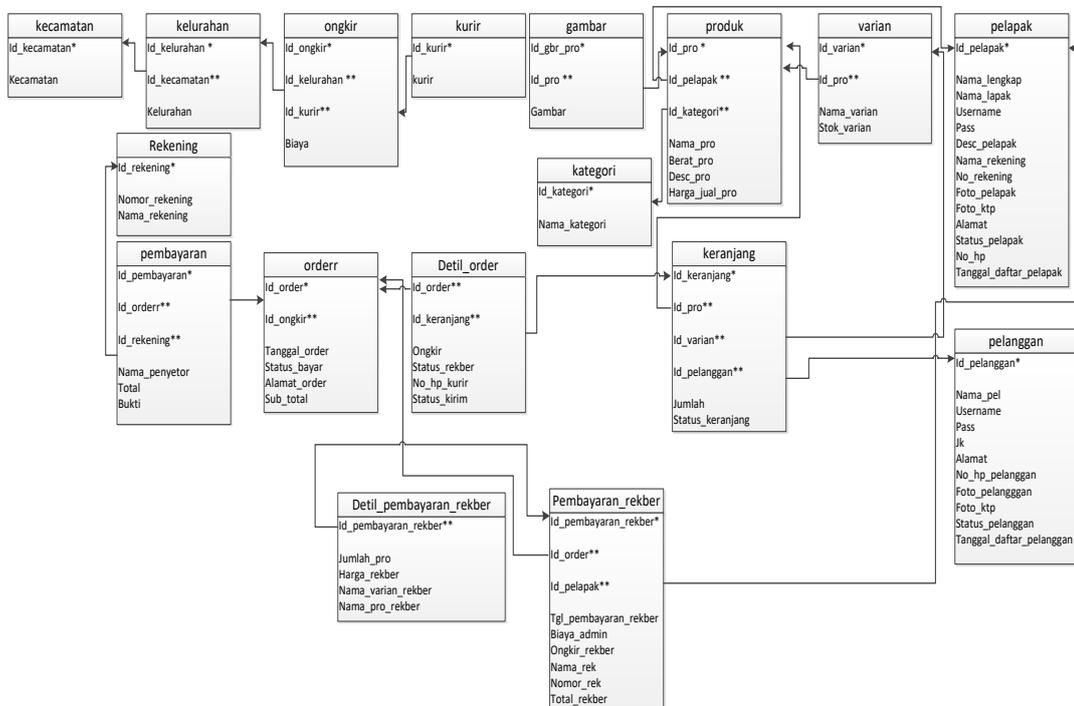
Gambar 2. Konteks Diagram



Gambar 3. Bagan Berjenjang



Gambar 4. ERD(Entity Relationship Diagram)



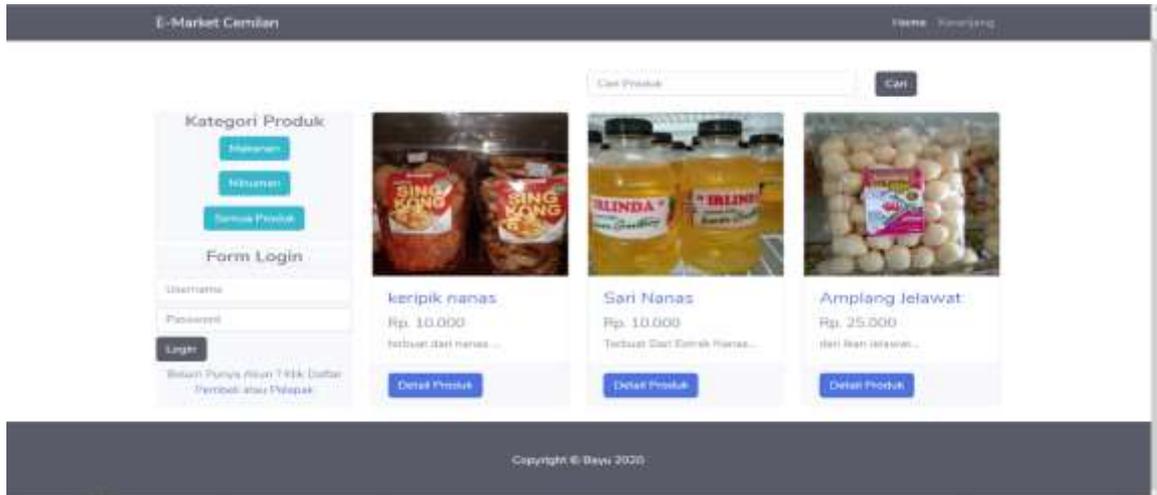
Gambar 5. RDM(Relational Data Model)

3.3 Implementasi program

a. Halaman Utama

Berikut tampilan ketika pertama kali masuk mengakses sistem dimana setiap orang bisa bebas melihat produk yang tersedia namun ketika ingin mengorder maka akan diminta untuk login terlebih dahulu atau buat akun bagi yang belum

punya. Dibagian kiri tampilan terdapat form login yang bisa digunakan langsung oleh admin, pelapak, serta pembeli bentuk DFD(Data flow Diagram)



Gambar 6. Halaman utama

b. Admin

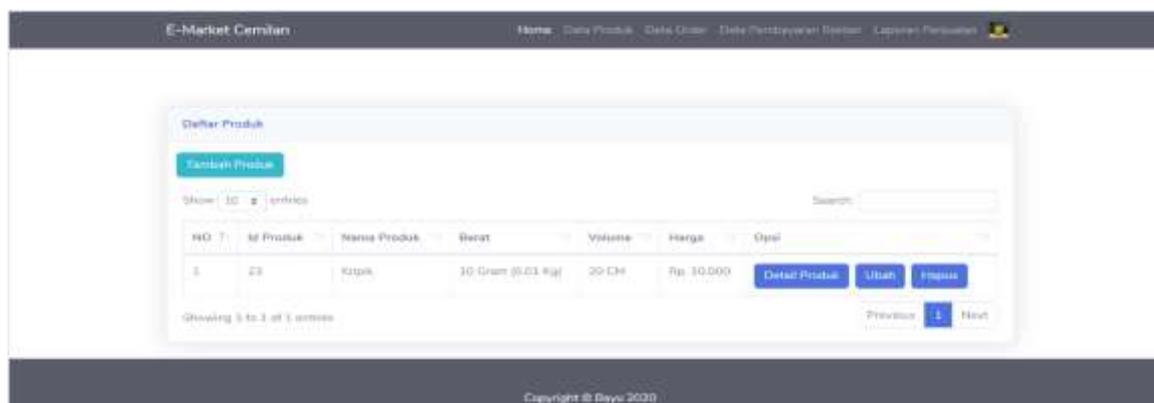
Admin mampu mengelola semua data yang ada pada sistem diantaranya ada menu Master yang didalamnya terdapat (data ongkir kecamatan, data ongkir kelurahan, data kategori, data rekening, data kurir, data ongkir, data pelanggan, data pelapak, dan data produk cemilan), pada menu Transaksi admin dapat mengelola data (data order, dan data pembayaran pelapak), dan pada menu Laporan admin bisa melihat laporan apa saja yang sudah terjadi dalam sistem diantaranya ada (pendaftaran pelanggan, pendaftaran pelapak, dan penjualan), berikut tampilan pada menu Admin.



Gambar 7. Tampilan menu admin

c. Pelapak

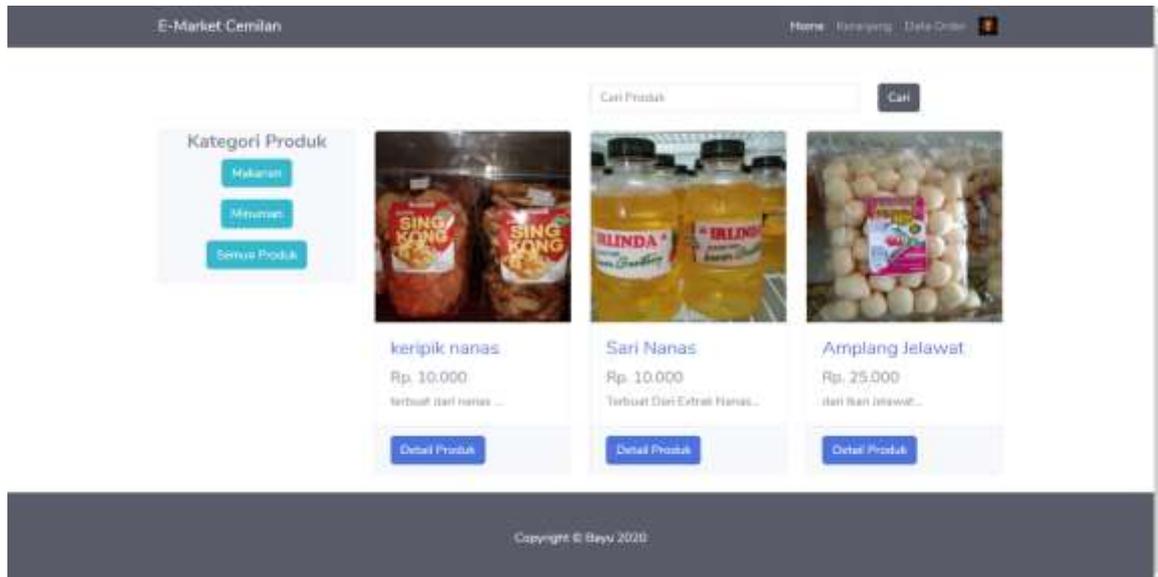
Pada sistem pelapak mampu mengelola data penjualan mereka sendiri, mereka bisa menginputkan produk dagangan mereka sendiri mereka juga bisa langsung melihat data orderan terbaru di menu data orderan dan bisa mengecek data pembayaran di menu data pembayaran rekber dan terakhir bisa melihat laporan penjualannya, berikut gambar tampilan menu Pelapak



Gambar 8. Tampilan menu Pelapak

d. Pembeli

Disini pelanggan yang baru pertama kali mengakses sistem bisa langsung melihat-lihat produk yang tersedia dan detail produknya, namun ketika ingin mengorder maka pembeli akan diminta login terlebih dahulu, bagi yang sudah memiliki akun bisa langsung login pada menu interface login yang disediakan, namun jika belum memiliki akun maka bisa membuat akun terlebih dahulu dengan mengklik daftar sebagai pembeli begitu pula dengan pelapak, untuk lebih jelas bisa lihat (Gambar 5. Halaman utama). Apabila pembeli sudah login ke sistem maka ia sudah bisa mengorder produk jualan dan bisa memasukan kekeranjang untuk selanjutnya disorder dan menyelesaikan proses pembayaran, berikut tampilan interface Pembeli



Gambar 9. Tampilan interface Pembeli

4. KESIMPULAN

Dari penjelasan dan uraian serta implementasi “Aplikasi E-Marketplace Cemilan Khas Sampit” yang telah dibuat, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem ini dapat digunakan sebagai media untuk transaksi antar pelanggan dan pelapak yang sudah terdaftar di dalam sistem.
2. Pelanggan bisa mendapatkan informasi mengenai cemilan tersedia yang disertakan pada Website dalam bentuk informasi dan gambar, juga langsung bisa melakukan transaksi pemesanan dan pembayaran. Tentu saja pengoperasiannya bisa dilakukan menggunakan laptop atau komputer yang terhubung dengan internet.
3. Pelapak bisa menginputkan sendiri barang dagangannya serta detailnya agar bisa dipesan oleh pelanggan dan mengkonfirmasi pemesanan dan melakukan proses pengiriman.
4. Untuk selanjutnya sistem ini diharapkan akan dikembangkan dalam beberapa hal seperti jenis produk penjualan yang tidak lagi hanya terbatas cemilan khas melainkan juga bisa makanan basah atau masakan khas serta menambah fitur-fitur baru pada sistem yang dapat menarik lebih banyak pelanggan.

REFERENCES

- [1] T. A. Cinderatama and A. F. Dianta, ‘Aplikasi e-Marketplace untuk Penjualan Ikan Cupang Berbasis Web’, vol. 2, no. 2, p. 6, 2018.
- [2] D. Oleh, ‘PENGEMBANGAN APLIKASI MARKETPLACE UNTUK PEMASARAN DAN TRANSAKSI PRODUK ROASTING WARUNG KOPI TUGAS AKHIR’, p. 87.
- [3] M. Andean, ‘PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE UNTUK KATERING’, vol. 5, no. 2, p. 10, 2017.
- [4] A. N. Utomo, M. Alfaridzi, J. M. K. Ii, and B. S. Indah, ‘PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PADA PERCETAKAN CV CITRA KENCANA JAKARTA TIMUR BERBASIS WEB’, vol. 7, p. 5, 2018.
- [5] S. Fathimah, ‘E-MARKETPLACE BATU PERMATA MARTAPURA KALIMANTAN SELATAN’, vol. 15, no. 1, p. 10.
- [6] K. Kasmir and A. N. Candra, ‘PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS BUSINESS TO CONSUMERS UNTUK MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK MAKANAN RINGAN KHAS PRINGSEWU’, *AKTUAL*, vol. 15, no. 2, p. 109, Dec. 2017, doi: 10.47232/aktual.v15i2.27.
- [7] H. Wijaya and E. Susanty, ‘PENGARUH LINGKUNGAN KERJA TERHADAP KINERJA PEGAWAI PADA INSTANSI PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN MUSI BANYUASIN (STUDI KASUS DINAS PERTAMBANGAN DAN ENERGI KABUPATEN MUSI BANYUASIN)’, *JEG*, vol. 2, no. 1, p. 40, Jul. 2017, doi: 10.35908/jeg.v2i1.213.

- [8] T. Prasetyo and K. Mubarok, 'Sistem Informasi Manajemen Arsip Surat Desa Berbasis Web (Studi Kasus: Desa Darmawangi)', p. 4, 2019.
- [9] D. Oleh, 'STRATEGI PEMASARAN LEMBAGA TERAS DAKWAH YOGYAKARTA TAHUN 2018', p. 53.
- [10] N. Wahyuni, 'PENGENALAN DAN PEMANFAATAN MARKETPLACE E-COMMERCE UNTUK PELAKU UKM WILAYAH CILEGON', p. 9, 2019.