

## Sistem Informasi *E-Marketplace* Penyedia Jasa Sewa Dekorasi Berbasis *Website*

<sup>1</sup>Uchti Nur Rachmah, <sup>2</sup>Chandra Kesuma, <sup>3</sup>Sunanto

<sup>1</sup>Sistem Informasi Kampus Kabupaten Banyumas, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>2</sup>Teknologi Komputer Kampus Kabupaten Banyumas, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>3</sup>Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: uchti.rachmah@gmail.com, chandra.cka@bsi.ac.id, sunanto.sun@bsi.ac.id

**Abstract-** Organizing an event organized by private or organizational is incomplete without any decoration as a living atmosphere. Decorations play an important role on various types of events such as weddings, engagements, birthday celebrations, and celebrations on the big day. There are many entrepreneurs engaged in the rental of decorations in the region of Purbalingga and Purwokerto. The obstacles that are often encountered by the rental service Finder at this time is a lack of information about the service provider decorating the rental so it is difficult to determine the choice of decoration that suits the desired criteria. Through *E-Marketplace* information System decorating rental service provider (The decors) based *Website* authors provide solutions to help service seekers to easily get pricing information from various service providers as well as can perform decorating rental transactions. The software development methods used by the authors on this research are agile methods.

**Keywords:** Information systems, Decorating, Leasing, *E-Marketplace*, Decors.

**Abstrak** - Penyelenggaraan sebuah acara yang diselenggarakan oleh pribadi maupun organisasi tidak lengkap tanpa adanya dekorasi sebagai penghidup suasana. Dekorasi memegang peran penting pada berbagai jenis acara seperti pernikahan, pertunangan, perayaan ulang tahun, hingga perayaan pada hari besar. Terdapat banyak pengusaha yang bergerak di bidang penyewaan dekorasi di wilayah Purbalingga dan Purwokerto. Kendala yang sering dijumpai oleh pencari jasa sewa dekorasi saat ini adalah kurangnya informasi tentang penyedia jasa sewa dekorasi sehingga sulit untuk menentukan pilihan dekorasi yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Melalui Sistem Informasi *E-Marketplace* Penyedia Jasa Sewa Dekorasi (Pendekor) Berbasis *Website* penulis memberikan solusi untuk membantu pencari jasa agar mudah mendapatkan informasi harga dari berbagai penyedia jasa sekaligus dapat melakukan transaksi penyewaan dekorasi. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah metode *agile*.

**Kata kunci :** Sistem Informasi, Dekorasi, Penyewaan, *E-Marketplace*, Pendekor.

### 1.a. Latar Belakang

Dekorasi merupakan salah satu hal yang terpenting pada penyelenggaraan suatu acara. Sebagai elemen visual, dekorasi mampu menciptakan suasana bahagia, sakral, mewah atau bahkan suasana berduka. Dekorasi memegang peranan yang penting karena tanpa adanya dekorasi, maka acara yang diselenggarakan terkesan biasa saja bahkan tidak akan hidup karena tidak terciptanya suasana yang membuat acara menjadi spesial. Jasa sewa dekorasi merupakan salah satu bisnis usaha yang paling dicari sebelum penyelenggaraan sebuah acara untuk membantu membangun nuansa yang diinginkan. Setiap acara tentu memiliki dekorasi tersendiri menyesuaikan dengan tema, tujuan dan jenis acara. Saat ini, kebutuhan terhadap dekorasi acara kian meningkat, seiring dengan perilaku masyarakat yang tidak hanya ingin memberikan kesan spesial pada acara yang diselenggarakan tetapi juga menganggap bahwa dekorasi mampu menjadi media untuk

membantu meningkatkan gengsi dari sebuah acara.

Memasuki era revolusi industri 4.0 yang berkembang pesat membuat semakin sadarnya individu akan adanya *internet* dan kemudahan yang didapatkan. Hal ini mendorong setiap pengusaha membuka peluang bisnis usaha melalui *internet*. Pemanfaatan teknologi digital dapat memudahkan konsumen maupun pelaku usaha untuk melakukan transaksi dan komunikasi melalui sebuah *e-marketplace*. *E-marketplace* adalah sebuah tempat dimana semua orang dapat melakukan transaksi bisnis melalui *internet* untuk mempertemukan para pembeli dan penjual dalam suatu *website* atau *platform* melalui berbagai mekanisme yang bervariasi, dan diarahkan oleh pihak ketiga atau dengan lebih pihak yang terlibat (sebagai penjual atau pembeli)(Gunadi & Zakaria, 2018). Terdapat banyak *e-marketplace* di Indonesia yang menyediakan berbagai macam jenis produk penunjang kegiatan sehari-hari. Akan tetapi *e-marketplace* yang menyediakan produk berupa jasa masih terbatas, khususnya

*e-marketplace* bagi penyedia jasa sewa dekorasi acara. Pencarian jasa sewa dekorasi kebanyakan dilakukan melalui rekomendasi pengguna jasa sewa dekorasi sebelumnya dan melalui akun media sosial penyedia jasa. Konsumen masih kesulitan untuk membandingkan dan menemukan penyedia jasa dekorasi yang tepat dan sesuai dengan lokasi dari berbagai penyedia jasa sewa dekorasi. Dengan begitu, mengembangkan *e-marketplace* khusus bagi penyedia jasa sewa dekorasi diharapkan dapat membantu konsumen menemukan jasa penyewaan dekorasi terbaik yang tepat sesuai kriteria yang diinginkan.

**2.a. Dasar Teori**

**1. Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah sebuah rangkaian sistem pada suatu organisasi yang terdiri dari berbagai komponen yang dibuat untuk mengumpulkan dan menyiapkan data-data yang berisikan informasi keluaran untuk pemakai (Andoyo & Sujarwadi, 2015). Dalam (Hutahaean, 2015) mengemukakan bahwa, "Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan".

**2. E-Marketplace**

Keberadaan pasar sebagai tempat transaksi antara penjual dan pembeli saat ini tidak hanya dilakukan di pasar tradisional maupun pasar modern. Dengan pemanfaatan teknologi, kini penjual dan pembeli pasar dapat dengan mudah melakukan transaksi melalui media elektronik. Menurut (Abdurrozzaq Hasibuan dkk, 2020). *E-Marketplace* merupakan pasar *virtual* yang dilakukan berbasis *internet* di mana perusahaan menjalankan transaksi ekonomi. Sedangkan menurut Sakti *E-marketplace* adalah penyedia tempat kegiatan usaha berupa toko di *internet* sebagai tempat *online marketplace merchant* yang menjual berupa barang atau jasa (Ambari, 2017).

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *E-marketplace* adalah sebuah sistem informasi antar kelompok dalam suatu wadah dimana pembeli dan penjual di pasar mengkomunikasikan informasi tentang harga, produk barang atau jasa dan mampu menyelesaikan transaksi melalui saluran komunikasi elektronik.

**3. Sewa Menyewa**

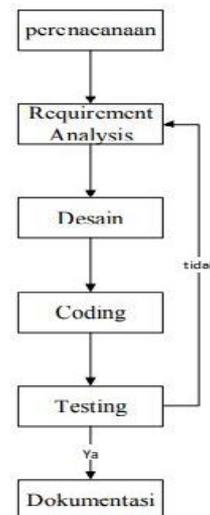
Sewa Menyewa merupakan transaksi pemindahan hak guna atas barang atau jasa

dalam jangka waktu tertentu melalui pembayaran upah sewa tanpa diikuti dengan pemindahan hak kepemilikan atas barang (Dzulfa, 2019). Sedangkan Menurut (Gunadi & Zakaria, 2018) mengemukakan bahwa "Sewa menyewa adalah suatu persetujuan dengan pihak yang mengikatkan dirinya untuk memberikan kepada pihak yang lainnya fungsi dari suatu barang dalam suatu waktu tertentu dan dengan pembayaran sebuah harga yang disanggupi untuk dibayar". Unsur-unsur yang tercantum dalam sewa menyewa sebagai berikut :

- a. Adanya pihak yang menyewakan dan pihak penyewa.
- b. Adanya kesepakatan antara kedua belah pihak.
- c. Adanya objek sewa menyewa yaitu barang, baik barang bergerak maupun tidak bergerak.
- d. Adanya kewajiban dari pihak yang menyewakan untuk menyerahkan fungsi dari suatu benda kepada pihak penyewa.
- e. Adanya kewajiban dari penyewa untuk menyerahkan uang pembayaran kepada pihak yang menyewakan.

**3. Model Pengembangan Perangkat Lunak**

Model *Agile* merupakan salah satu dari beberapa model yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. *Agile* merupakan suatu pendekatan pembuatan perangkat lunak yang mengutamakan pada kesiapan untuk melakukan perubahan dengan melakukan iterasi pada tahap pengembangan perangkat lunak (Raharjana, 2017). Selama pengerjaan model *agile* akan selalu dijumpai proses pengembangan yang dilakukan secara iterasi (perulangan). Berikut adalah gambar model *agile* :



Sumber : (Haris, Wahanggara, & Rahayu, 2016)

Gambar 1. Tahapan *Agile* Model

- a. **Perencanaan**  
Pada tahap perencanaan langkah yang dilakukan adalah menyusun sebuah rencana untuk konsep yang akan dipakai dan kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam perencanaan tersebut. Perencanaan ini dapat dilakukan apabila pengembang telah mengetahui sistem berjalan pada perangkat lunak yang akan dikembangkan.
- b. **Requirements Analysis**  
Tahap ini merupakan analisa terhadap kebutuhan perangkat lunak. Pada tahap ini pengumpulan data dapat dilakukan melalui sebuah penelitian, observasi, atau wawancara. Pengembang akan menggali informasi yang dibutuhkan dari *user* sehingga akan tercipta perangkat lunak yang dapat melakukan tugas sesuai yang diinginkan. Hasil dokumen pada tahap ini yang akan menjadi acuan pengembang untuk menterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.
- c. **Desain**  
Tahap desain digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan pada tahap sebelumnya menjadi representasi ke dalam bentuk *software* sebelum *coding* dilakukan. Proses ini fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean.
- d. **Coding**  
Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak dengan menggunakan bahasa yang dikenali oleh komputer. Hasil dari tahap ini adalah program perangkat lunak sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
- e. **Testing**  
Tahap *testing* dilakukan dengan melakukan pengujian pada program perangkat lunak agar benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan meminimalisir kesalahan (*error*). Tahap yang dilakukan pada proses ini ialah dengan pengujian program untuk menemukan kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi menggunakan pengujian *black box*.
- f. **Dokumentasi**  
Tahap dokumentasi merupakan bagian penting dari pengembangan perangkat lunak. Pada setiap tahapan dalam model biasanya menghasilkan beberapa tulisan, diagram, gambar

atau bentuk-bentuk lain yang perlu didokumentasi dan merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari perangkat lunak yang dihasilkan.

### 3. Hasil Dan Pembahasan

#### 1. Analisis Kebutuhan

Terdapat dua analisis kebutuhan pada penyusunan Tugas Akhir ini, analisis kebutuhan tersebut yaitu analisis kebutuhan pengguna dan analisis kebutuhan sistem, berikut penjelasannya.

##### a. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna *website* penyewaan jasa dekorasi terbagi menjadi 4 (empat) bagian, yaitu pencari jasa, penyedia jasa, admin dan super admin. Berikut penjelasan masing-masing bagian.

##### 1) Analisis Kebutuhan Pengguna *Member*

- a) *Member* dapat melihat data produk dari penyedia.
- b) *Member* dapat mengelola akun pribadi.
- c) *Member* dapat menentukan detail kebutuhan jasa dekorasi yang diinginkan.
- d) *Member* dapat menghubungi penyedia jasa.
- e) *Member* dapat melihat data pesanan.
- f) *Member* dapat menambahkan testimoni.
- g) *Member* dapat melakukan transaksi *online* dan melihat detail data transaksi yang telah dilakukan.
- h) *Member* dapat melihat status pembayaran jenis jasa yang dipesan
- i) *Member* dapat membatalkan pesanan.
- j) *Member* dapat melakukan konfirmasi pembayaran.
- k) *Member* dapat melihat dan mencetak bukti transaksi.

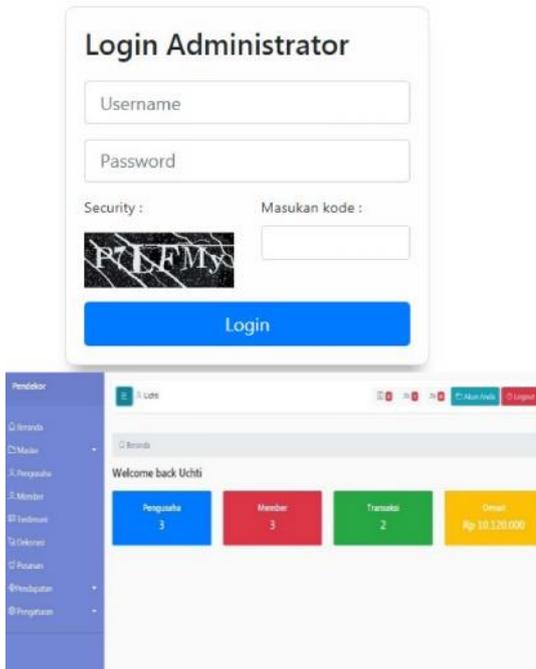
##### 2) Analisis Kebutuhan Pengguna Penyedia Jasa

- a) Penyedia jasa dapat mengelola akun pribadi.
- b) Penyedia jasa dapat menambah dan mengelola data produk.
- c) Penyedia jasa dapat melihat data pesanan dari *member*.
- d) Penyedia jasa dapat menentukan total biaya yang harus dibayar oleh *member*.
- e) Penyedia jasa dapat membatalkan pesanan.

##### 3) Analisis Kebutuhan Pengguna Admin

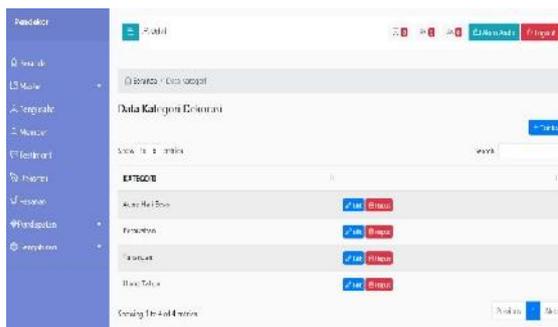
- a) Admin dapat melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password*.
- b) Admin dapat mengelola akun pribadi.
- c) Admin dapat melihat dan mengelola data penyewa dan penyedia jasa.
- d) Admin dapat melihat dan mengelola data dekorasi masing-masing penyedia jasa.
- e) Admin dapat melihat dan mengelola





Gambar 4. Implementasi Login Admin

2. Dashboard Admin



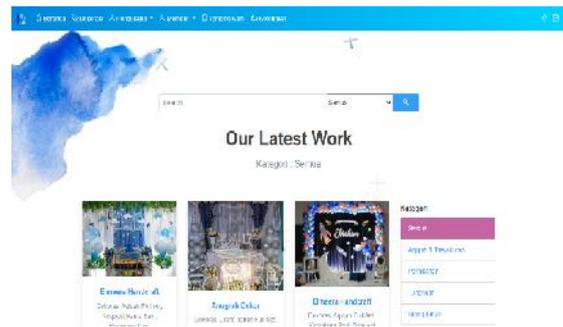
Gambar 5. Implementasi Dashboard Admin

3. Data Kategori Dekorasi



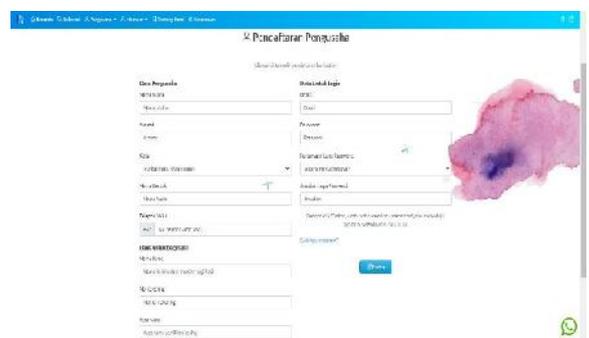
Gambar 6. Implementasi Data Kategori Dekorasi

4. Halaman Utama Website



Gambar 7. Implementasi Halaman Utama Website

5. Halaman Dekorasi



Gambar 8. Implementasi Halaman Dekorasi

6. Pendaftaran Penyedia Jasa



Gambar 9. Implementasi Pendaftaran Akun Penyedia Jasa

## 7. Login Penyedia Jasa



Gambar 10. Implementasi Login Penyedia Jasa

## 4. Penutup

Dari penelitian dan perancangan yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan diantaranya sebagai berikut:

- Sebelum adanya sistem informasi *e-marketplace* penyedia jasa sewa dekorasi berbasis *web*, pencari jasa masih melakukan pencarian jasa sewa dekorasi secara manual, sehingga informasi yang didapatkan masih belum diketahui secara menyeluruh.
- Sistem informasi *e-marketplace* penyedia jasa sewa dekorasi berbasis *web* memudahkan pencari jasa untuk membandingkan harga sesuai kriteria.
- Sistem informasi *e-marketplace* penyedia jasa sewa dekorasi berbasis *web* dirancang sebagai solusi untuk memudahkan bagi pencari jasa dan penyedia jasa dengan efektif dan efisien.
- Sistem informasi *e-marketplace* penyedia jasa sewa dekorasi berbasis *web* dilengkapi dengan kategori dekorasi yang mudah diakses pengguna, sehingga pengguna akan lebih mudah untuk melakukan penyewaan.
- Pembayaran penyewaan dapat dilakukan dengan transfer melalui rekening bank yang sudah disediakan Pendekor.

Dalam sistem ini disadari masih banyak kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu untuk pengembangan selanjutnya disarankan:

- Melakukan *monitoring* baik oleh penyedia jasa maupun Admin secara rutin agar pemesanan melalui sistem informasi *e-marketplace* penyedia jasa sewa dekorasi berbasis *web* dapat langsung ditangani dengan cepat dan tepat.
- Sebaiknya kedepannya *website* ini akan dikembangkan dengan menambahkan sistem berbasis *android*.

- Senantiasa melakukan sosialisasi terhadap masyarakat agar *website* dapat dikenal oleh masyarakat.
- Melakukan perluasan wilayah jangkauan penyewaan.

## 5. Pustaka

Abdulloh, R. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula*. Elex Media Komputindo.

Abdurrozzaq Hasibuan, Jamaludin, Jamaludin, Yayuk Yuliana, Acai Sudirman, Alexander Wirapraja, Aditya Halim Perdana Kusuma, Teng Sauh Hwee, Darmawan Napitupulu, Joli Afriany, J. S. (2020). *E-Business: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. (T. Limbong, Ed.). Yayasan Kita Menulis.

Ali, M. (2017). *Kebijakan Pendidikan Menengah Dalam Perspektif Governance di Indonesia*. Universitas Brawijaya Press.

Ambari, M. F. (2017). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE KULINER TASIKMALAYA, 55.

Andoyo, A., & Sujarwadi, A. (2015). Sistem Informasi Berbasis Web Pada Desa Tresnomaju Kecamatan Negerikaton Kab. Pesawaran. *Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 3(1), 1–9.

Arifin, S., & Krisnadita, Y. (2017). APLIKASI PLUGIN TRANSFER DOMAIN DI PT BEON INTERMEDIA. *Jurnal Teknologi Informasi*, 8(1), 1–29.

Ariono, R. (2018). *Belajar HTML dan CSS - Tutorial Fundamental dalam mempelajari HTML dan CSS*. Khasanah Buku Jogja.

Dzulfa, D. L. (2019). HUKUM ISLAM DI DESA BANJARKULON SKRIPSI Diajukan Kepada Fakultas Syari ' ah IAIN Purwokerto Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar JURUSAN HUKUM EKONOMI S YARI ' AH FAKULTAS S YARI ' AH INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI, 2.

Enterprise, J. (2017a). *HTML5 Komplet*. Elex Media Komputindo.

Enterprise, J. (2017b). *PHP Komplet*. Elex Media Komputindo.

Firdianti, A. (2017). *IMPLEMENTASI*

- MANAJEMEN BERBASIS SEKOLAH DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA. Gre Publishing.
- Gunadi, D. C. A., & Zakaria, T. M. (2018). Perancangan E-Marketplace Sewa-Menyewa sebagai Alternatif Bisnis di Era Digital. *Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 4(E-Marketplace), 214.
- Hakim, L. (2018). *Bahasa Pemrograman (C# dan EmguCV)*. Deepublish.
- Haris, A., Wahanggara, V., & Rahayu, Y. D. (2016). Implementasi Agile Model Pada Aplikasi Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web Service. *Journal of Undergraduate Thesis*.
- Hastanti, R. P., Purnama, B. E., & Wardati, I. U. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3(2), 549–557.
- Hidayat, R., Marlina, S., & Utami, L. D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Barang Handmade Berbasis Website Dengan Metode Waterfall, 175–183.
- Hum, D. P. S., Agus, B., & lip, S. S. (2017). Perancangan visual mobile application mengelola keuangan untuk mahasiswa.
- Hutahaean, J. (2015). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish.
- Kesuma, C., Meisella Kristania, Y., & Isnaeni, F. (2018). Sistem Informasi Pendaftaran Pernikahan Berbasis Web Pada Kantor Urusan Agama Kecamatan Banyumas. *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, 6(2).  
<https://doi.org/10.31294/evolusi.v6i2.4424>
- Lukman Ahmad, M. (2018). *Sistem Informasi Manajemen: Buku Referensi: Sistem Informasi Manajemen*. (Syarifuddin, Ed.). KITA Publisher.
- Nugraha, B. C. (2017). PROGRAM APLIKASI MARKETPLACE PADA UMKM KOTA BANDUNG BERBASIS WEB (STUDI KASUS UMKM KOTA BANDUNG), 21.
- Puspitawati dan Anggadini. (2019). Teori PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN TAS BERBASIS WEBSITE PADA TOKO BELLO BAGS. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Raharjana, I. K. (2017). *Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Metodologi Agile*. Deepublish.
- Rerung, R. R. (2018). *Pemrograman Web Dasar*. Deepublish.
- Rusmawan, U. (2019). *Teknik Penulisan Tugas Akhir dan Skripsi Pemrograman*. Elex Media Komputindo.
- Sa'ad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Komputindo.
- Solichin, A. (2016). *Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL*. (G. Brotosaputro, Ed.). Penerbit Budi Luhur.
- Sumirat, I., & Jakaria, D. A. (2018). Aplikasi pengolahan data stok mobil pada dealer xyz di tasikmalaya. *JUMANTAKA Vol 01 No 01 (2017)*, 01(01), 3.
- Syahidi, S. & A. A. (2018). *Basis Data: Teori Dan Praktik Menggunakan Microsoft Office Access*. Deepublish.
- Wicaksono, S. R. (2017). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Seribu Bintang.