



***SISTEM INFORMASI MARKETPLACE THRIFTING PADA BUTIK
PAYOBADA IMPORT BERBASIS WEB***

TUGAS AKHIR

*Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Ahli Madya (D.III)
Program studi Manajemen Informatika*

Oleh:

RAJES RIZALDI
NIM: 1950 4010 51

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
TAHUN 2023**

ABSTRAK

Rajes Rizaldi. NIM 1950401051. Judul Tugas Akhir : “Sistem Informasi Marketplace Thrifting Pada Butik Payobada Import Berbasis Web”. Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar Tahun 2023.

Sampai saat ini di Indonesia, salah satunya di kota Payakumbuh provinsi Sumatera Barat keberadaan *thriftshop* atau toko yang menjual barang bekas semakin bertambah karena banyaknya Masyarakat dan kalangan anak-anak muda yang mulai menggeluti bisnis *thriftshop* itu sendiri. Hasil penjualan barang bekas untuk pembeli dilaksanakan pada Butik Payobada Import yang terletak pada Sarilamak, Kec.Harau, Kab.Lima Puluh Kota. Kendala yang di peroleh baik dari Butik Payobada Import maupun pembeli yakni Pertama, sulitnya Butik ini dalam mempromosikan produk yang dia punya. Berdasarkan permasalahan yang ada maka dibutuhkan sebuah Sistem Informasi Marketplace Thrifting Pada Butik Payobada Import Berbasis Web.

Kata Kunci : sistem,informasi, *Thrift*, payobada.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, yang atas berkat rahmat dan karunia-Nya serta kesempatan mengenggam ilmu, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“SISTEM INFORMASI MARKETPLACE THRIFTING PADA BUTIK PAYOBADA IMPORT BERBASIS WEB ”**

Salawat beriring salam senantiasa dikirimkan untuk Rasulullah SAW. Sang revolusioner sejati yang telah membawa pelita penerang bagi umat manusia di muka bumi ini, yang membawa umatnya kealam berilmu pengetahuan seperti saat sekarang ini.

Tugas Akhir ini penulis susun untuk memberikan sumbangan pemikiran kepada almamater serta memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak mendapat bimbingan dan bantuan baik secara moril maupun materil dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Marjoni Imamora, M.Sc, selaku Rektor UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
2. Bapak Dr. H. Rizal., M.Ag., CRP®. selaku Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
3. Ibuk Lidya Rahmi, M.Pd.T selaku ketua Jurusan Manajemen Informatika UIN Mahmud Yunus Batusangkar.
4. Bapak Fitra Kasma Putra, M.kom selaku Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan kepada penulis dalam pembuatan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan Ibuk Dosen yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.

6. Kepada Yurnalis (Ayahanda) Halimah (Ibunda) Deni Faulisma (Saudara) Luci Deswita (Saudara) Ilda Fitri (Saudara) yang telah banyak memberikan dorongan, semangat bantuan moril maupun materil, nasehat serta doa yang tiada henti-hentinya.
7. Kepada Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis untuk melakukan penelitian.
8. Rekan-rekan seperjuangan MI 2019/2020, yang telah memberikan motivasi dan semangat serta sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
9. Kepada Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi dan semangat serta sumbangan pemikirannya kepada penulis sehingga selesainya tugas akhir ini.

Penulis sadar bahwasanya Tugas Akhir ini jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritikan dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan tugas akhir ini. Penulis juga berharap semoga penulisan tugas akhir ini memberikan manfaat kepada kita semua. Amin.

Akhirnya kepada Allah SWT jualah penulis bermohon dan bersujud semoga keikhlasan yang diberikan akan dibalas-Nya. *Amin Ya Robbal'alamin.*

Batusangkar, Januari 2023

Rajes Rizaldi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Rumusan Masalah	2
E. Tujuan penelitian	3
F. Manfaat penelitian	3
G. Metode Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
A. Gambaran Umum	5
1. Sejarah Butik Payobada Import	5
2. Visi dan misi Butik Payobada Import.....	5
3. Struktur Organisasi	6
B. Konsep Dasar Sistem Informasi	6
1. Sistem.....	6
2. Informasi	11
3. Sistem Informasi	14
C. Pengertian <i>Marketplace</i>	17
1. Pengertian <i>Marketplace</i>	17
2. Jenis-jenis <i>Marketplace</i>	18
D. WEB	18
1. <i>Client Side Scripting</i>	19
2. <i>Server Slide Scripting</i>	19
E. Alat <i>Bantu</i> Pencangan Model Aplikasi	19
1. Use Case Diagram	20

2. Activity Diagram	22
3. <i>Class</i> Diagram.....	23
4. Sequence Diagram	23
F. Perangkat Lunak Pembangun Sistem	24
1. PHP	24
2. CSS	24
3. <i>Sublime Text</i>	25
4. MySql.....	26
BAB III ANALISA DAN HASIL.....	27
A. Analisis Sistem	27
B. Perancangan Sistem.....	27
1. Aktor	27
2. <i>Use Case Diagram</i>	28
3. <i>Activity Diagram</i>	29
4. <i>Squence Diagram</i>	30
5. <i>Class Diagram</i>	32
6. Struktur Program.....	33
C. Desain Terinci.....	35
1. Desain Dashboard	35
2. Desain Output	35
3. Desain Input.....	37
4. Desain File	39
BAB IV PENUTUP	42
A. Kesimpulan.....	42
B. Saran	42
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Symbol Use Case	20
Tabel 2. 2 Symbol Activity Diagram	22
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	23
Tabel 2. 4 Symbol Squence Diagram.....	24
Tabel 3. 1 Peran Aktor	27
Tabel 3. 2 Admin.....	39
Tabel 3. 3 Pelanggan	40
Tabel 3. 4 Produk	40
Tabel 3. 5 Pembelian.....	41
Tabel 3. 6 Pembayaran.....	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 2. 2 Supra Sistem dan Sistem.....	7
Gambar 2. 3 Model Umum Sistem	8
Gambar 2. 4 Siklus Informasi.	12
Gambar 3. 1 Use Case Diagram.....	28
Gambar 3. 2 <i>Activity Diagram</i> Admin	29
Gambar 3. 3 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan	30
Gambar 3. 4 <i>Squence Diagram</i> Admin	31
Gambar 3. 5 <i>Squence Diagram</i> Pelanggan	32
Gambar 3. 6 <i>Class Diagram</i>	33
Gambar 3. 7 Struktur Program Admin.....	34
Gambar 3. 8 Struktur Program Pelanggan	34
Gambar 3. 9 Desain Dashboard	35
Gambar 3. 10 Desain Pelanggan	35
Gambar 3. 11 Desain Data Produk.....	36
Gambar 3. 12 Desain Data Pembelian	36
Gambar 3. 13 Desain Data Keranjang.....	37
Gambar 3. 14 Desain Daftar Pelanggan.....	37
Gambar 3. 15 Desain Input Produk.....	38
Gambar 3. 16 Desain Pembelian/ <i>Checkout</i>	38
Gambar 3. 17 Desain Pembayaran	39

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini perdagangan menjadi salah satu daya tarik para pelaku usaha. Banyak perusahaan besar maupun kecil beralih atau mengembangkan usaha ke arah digital yaitu berupa *e-commerce*. Tidak bisa dipungkiri lagi bahwa *e-commerce* dapat mempermudah transaksi antara penjual dan pembeli, selain dalam bentuk website ditambah dengan fasilitas *e-commerce* berupa aplikasi *smartphone* sehingga masyarakat bisa dengan mudah mengakses dimanapun dan kapanpun.

Industri pakaian bekas semakin berkembang di Indonesia, Kata ‘barang bekas’ kini tidak lagi menjadi pandangan yang ‘jelek’, ditandai dengan maraknya generasi milineal yang hobi dan bangga menggunakan barang- barang hasil *Thrifting*. Pakaian bekas juga dapat dianggap menjadi bisnis yang sangat menjanjikan, selain para peminatnya yang terus bertambah barang bekas juga mempunyai harga yang terjangkau, mengingat tren fashion di Indonesia yang terus berputar sehingga orang-orang berlomba untuk mengganti pakaiannya demi mengikuti tren sehingga banyak barang yang tidak dipakai lagi dan bisa di jual kembali dengan harga murah dan jauh dari harga retail dari tokonya. Penjualan barang bekas ini juga dapat mengurangi limbah pakaian di dunia yang di sebabkan oleh *fast fashion* di dunia.

Di kota Payakumbuh provinsi Sumatera Barat keberadaan *thriftshop* atau toko yang menjual barang bekas semakin bertambah, karena banyaknya Masyarakat dan kalangan anak-anak muda yang mulai menggeluti bisnis *thriftshop* itu sendiri. Salah satunya Butik Payobada Import yang berada di Sarilamak, Kec.Harau, Kab.Lima Puluh Kota.

Kendala yang di peroleh baik dari Butik Payobada Import maupun pembeli yakni Pertama, sulitnya Butik ini dalam mempromosikan produk-produk yang akan dijual. Karena, selama ini konsumen tidak dapat di prediksi dalam membeli barang bekas di Butik Payobada Import Masalah, kedua

penjualan di Butik Payobada Import blum bisa dimaksimalkan karena hanya mengharapkan pembeli yang datang ke toko, hal itu terjadi karena tidak semua masyarakat Kota Payakumbuh mengetahui letak dan keberadaan Butik Payobada Import tersebut. Ketiga, penjualan yang belum stabil membuat terjadinya penumpukan barang bekas yang terus bertambah dan membuat angka limbah pakaian meningkat terutama di Kota Payakumbuh.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“SISTEM INFORMASI MARKETPLACE THRIFTING PADA BUTIK PAYOBADA IMPORT BERBASIS WEB”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Banyak orang yang tidak mengetahui adanya butik payobada import di payakumbuh.
2. Butik Payobada Import membutuhkan suatu metode penjualan yang mengikuti perkembangan zaman.
3. Pemilik kesulitan dalam membuat laporan penjualan karena setiap transaksi penjualan selama ini hanya ditulis dalam buku besar.

C. Batasan Masalah

Penulisan penelitian ini supaya terarah dan dapat di mengerti dengan baik, maka penulis membatasi masalahnya yaitu:

1. Objek penelitian hanya berfokus pada Butik Payobada Import.
2. Sistem dapat melayani penjualan dan pembelian melalui Aplikasi WEB.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan Masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan suatu masalah penelitian yaitu bagaimana membuat sebuah sistem penjualan pakaian bekas pada Butik Payobada Import di Sarilamak, Kec.Harau, Kab.Lima Puluh Kota yang dapat dijalankan pada *smartphone* berbasis web sehingga dapat dimanfaatkan oleh penjual dan pembeli.

E. Tujuan penelitian

Dalam penulisan Tuags Akhir ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, adapun tujuan tersebut adalah membuat Sistem Informasi Marketplace Thrifting Berbasis Web yang mendukung dalam jual beli barang *Thriftshop*, agar dapat meningkatkan penjualan produk dari sebelumnya.

F. Manfaat penelitian

1. Bagi penulis, sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya Program Diploma III (D.III) Manajemen Informatika di IAIN Batusangkar.
2. Bagi penjual, mempermudah dalam memasarka dan meningkatkan penjualan produk.
3. Bagi pembeli, mempermudah dalam mencari dan membeli barang yang di inginkan.

G. Metode Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian dilapangan ini untuk melihat kenyataan yang sebenarnya dalam masalah yang di teliti dengan cara sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

a. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung ke Butik Payobada Import.

b. Interview

Dalam hal ini wawancara di lakukan dengan tujuan untuk mendefinisikan dan menganalisa kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Wawancara di lakukan dengan pemilik Butik Payobada Import terkait masalah yang menjadi objek pengamatan atau permasalahan.

2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan ini ialah pengumpulan data dengan cara mempelajari berbagai literature, buku, hasil penelitian yang sejenis dan media lain yang mempunyai kaitan dengan masalah dan tema penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Gambaran Umum

1. Sejarah Butik Payobada Import

Toko butik Payobada Import berdiri pada tahun 2018 yang berlokasi di Jalan Raya payakumbuh-Pekan Baru, Sarilamak, kec.harau, kab.lima puluh kota, yang dipimpin langsung oleh pemiliknya yang bernama Bapak HERI CANDRA. Toko ini merupakan toko yang menjual berbagai macam model pakaian bekas. Lokasi yang sangat strategis dengan fasilitas yang memadai membuat peluang toko ini dapat berkembang pesat. Sehingga kini Toko butik Payobada Import memiliki 2 cabang. Di solok dan dipadang. Cabang yang disolok berdiri pada tanggal 2-2-2019 dan yang di padang berdiri pada tanggal 8-7-2020.

2. Visi dan misi Butik Payobada Import

a. Visi

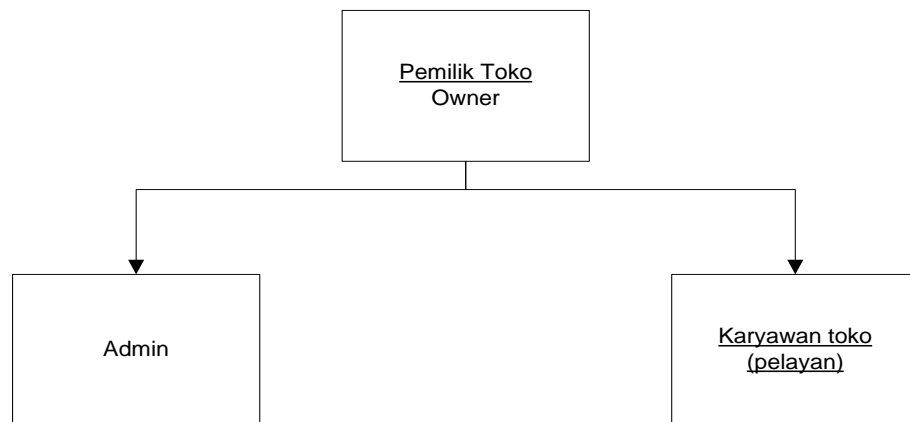
Menjadi Toko PAYOBADA yang dapat memuaskan customer dengan hasil pakaian bermerek yang bagus dan bersih.

b. Misi

Misi Toko butik Payobada Import:

- 1) Fokus pada kepuasan customer agar customer yang datang merasa puas.
- 2) Menyediakan model-model terbaru tiap tahunnya.
- 3) Memberikan pelayanan yang terbaik bagi *customer*.

3. Struktur Organisasi



Gambar 2. 1
Struktur Organisasi

B. Konsep Dasar Sistem Informasi

1. Sistem

a. Pengertian Sistem

Beberapa pendapat para ahli tentang sistem : Menurut M.J Alexander dalam buku. *Inforamtion System Analisis : Theory and application*, sistem merupakan suatu group dari komponen baik yang berbentuk fisik maupun non-fisik yang menunjukkan suatu kumpulan komponen saling berhubungan di antaranya dan berinteraksi bersama-sama untuk menuju suatu tujuan yang sama.

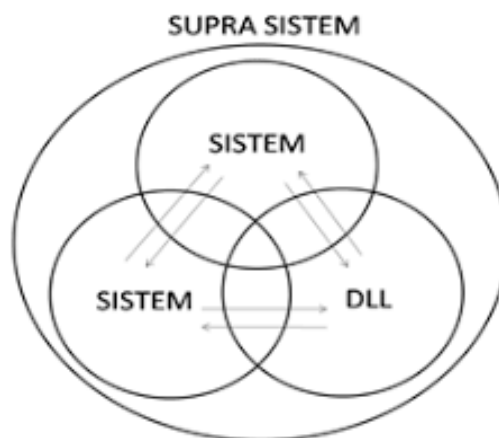
Menurut Harijono Djojodiharjo Sistem merupakan suatu gabungan yang memiliki kerkaitan secara fungsi dan hubungan antara setiap komponen satu dengan komponennya lainnya menjadi suatu kesatuan yang berfungsi. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Sistem adalah sekumpulan komponen saling berkaitan sehingga membentuk satu rangkaian komponen yang saling berhubungan satu sama lain sedangkan

Menurut McLeod (2001), Sistem adalah himpunan dari unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan terpadu. Pengertian lain menyebut “sistem” dapat diartikan

dengan “cara” , sistem pengamatan, sistem penilaian, sistem pengajaran dan lain sebagainya, Istilah sistem perangkat lunak, sistem transportasi dan lain sebagainya. Sebuah *system* terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan atau sasaran. Unsur-unsur yang terdapat dalam sistem itulah yang disebut dengan nama subsistem. Subsistem-subsistem tersebut harus selalu berhubungan dan berinteraksi melalui komunikasi yang relevan sehingga sistem dapat bekerja secara efektif dan efisien.

Menurut Prof. Dr. Mr. S. Prajudi Atmosudirdjo, dalam buku Tata Sutabri, S. Kom. MM (2004:10) menyatakan bahwa suatu sistem terdiri atas objek-objek, atau unsur-unsur, atau komponen-komponen yang berkaitan dan berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan pemrosesan atau pengolahan yang tertentu. Sedangkan menurut Norman L. Eger dalam buku Tata Sutabri (2004:10) menyatakan bahwa suatu sistem dapat terdiri atas kegiatan-kegiatan yang berhubungan guna mencapai tujuan tertentu.

Peneliti menyimpulkan sistem merupakan suatu kesatuan sistem yang saling berhubungan satu sama lain, terdiri dari beberapa bagian dari sistem yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu dalam sebuah sistem.

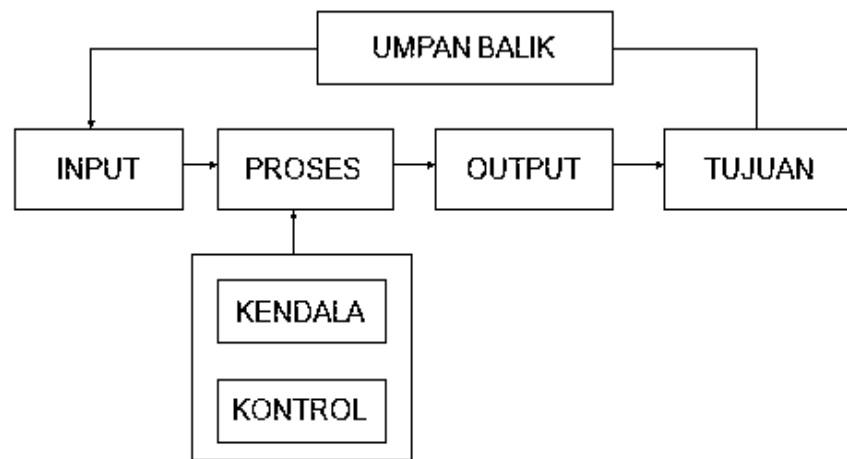


Gambar 2. 2
Supra Sistem dan Sistem

Sebuah sistem terdiri dari berbagai unsur yang saling melengkapi dalam mencapai tujuan atau sasaran. Unsur-unsur yang terdapat didalam sistem itulah yang disebut dengan nama subsistem. Subsistem-subsistem tersebut harus selalu berhunungan dan berinteraksi melalui komunikasi yang relevan sehingga sistem dapat bekerja secara efektif dan efisien.

b. Model Umum sistem

Gambar model umum system



Gambar 2. 3
Model Umum Sistem

1) Komponen Input

Komponen input merupakan bagian dari sistem yang bertugas untuk menerima data masukan. Komponen penggerak ini terbagi menjadi dua kelompok yaitu :

a) *Maintenance input*

Maintenance input merupakan energi yang dimasukkan supaya sistem dapat beroperasi. Sebagai contoh dalam suatu sistem pengambilan keputusan, maka maintenance inputnya adalah team manajemen yang merupakan personil utama pengambilai keputusan (*decision maker*).

b) *Signal Input*

Signal input adalah energi yang diproses untuk didipat keluaran. Dalam sistem pengambilan keputusan tersebut, maka

signal inputnya adalah informasi yang menunjang kemudahan pengambilan keputusan tersebut (*decision support*).

2) Komponen proses

Komponen proses merupakan komponen dalam sistem yang melakukan pengolahan input untuk mendapatkan hasil atau tujuan yang diinginkan. Didalam suatu proses, terjadi berbagai kegiatan seperti klasifikasi, peringkasan, pencarian data, dan organisasi data dan lain sebagainya.

Begitu kompleknya sebuah proses, maka pada tahap ini diperlukan terjadinya suatu integrasi yang baik antar subsistem secara vertikal maupun secara horisontal agar proses interaksi untuk mencapai tujuan dapat berjalan lancar. Sebagai contoh, sistem pengambilan keputusan pembelian barang yang dilakukan oleh seorang kepala bagian pengadaan suatu perusahaan dagang, harus melibatkan semua subsistem yang terkait seperti kepala gudang, bagian keuangan, bagian inventory dan lain lain.

3) Komponen output

Komponen output merupakan komponen hasil pengoperasian dari suatu sistem, sistem pengambilan keputusan seorang kepala bagian pengadaan, menghasilkan keputusan dibeli atau tidaknya suatu barang, kemudian menentukan siapa yang akan membeli, jumlah pembelian, tempat atau lokasi pembelian atau sebagainya.

4) Komponen tujuan

Terdapatnya suatu tujuan yang jelas akan memberikan arah yang jelas pula dalam proses sistem. Komponen tujuan merupakan sasaran yang ingin dicapai oleh berjalannya sebuah sistem. Tujuan ini bisa berupa tujuan usaha, kebutuhan sistem, pemecahan suatu masalah dan sebagainya.

5) Komponen kendala

Komponen kendala merupakan komponen yang berisikan aturan atau batas-batas yang berlaku atas tujuan tersebut.

Pendevisian kendala yang jelas, akan membuat tujuan menjadi lebih bermamfaat. Dengan adanya kendala atau batas-batas yang jelas, maka akan mampu mengidentifikasi apa yang haus di antisipasikan dalam mecapai tujuan sistem.

6) Komponen control

Komponen control merupakan komponen pengawas dari pelaksanaan proses proses pencapaian tujuan. Control disini dapat berupa control pemasukan input, control pengeluaran data, control pengoperasian dan lain-lain.

7) Komponen umpan balik

Komponen umpan balik merupakan komponen yang memberikan respon atas berjalannya suatu sistem. Komponen ini dapat berupa kegiatan seperti perbaikan atau pemeliharaan sistem.

c. Klasifikasi Sistem

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (physical system) Sistem abstrak adalah sistem yang berupa pemikiran atau ide-ide yang tidak tampak secara fisik. Misalnya sistem teologia, yaitu sistem yang berupa pemikiran-pemikiran hubungan antara manusia dengan Tuhan. Sistem fisik merupakan sistem yang ada secara fisik. Misalnya sistem komputer, sistem akuntansi, sistem produksi dan lain sebagainya.

Sistem diklasifikasikan sebagai sistem alamiah (natural system) dan sistem buatan manusia (human made system) Sistem alamiah adalah sistem yang terjadi melalui proses alam, tidak dibuat manusia. Misalnya sistem perputaran bumi. Sistem buatan manusia adalah sistem yang dirancang oleh manusia. Sistem buatan manusia yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin disebut dengan human-machine system atau ada yang menyebut dengan man-machine system. Sistem informasi merupakan contoh man-machine system, karena menyangkut penggunaan komputer yang berinteraksi dengan manusia.

2. Informasi

a. Pengertian Informasi

Adapun pengertian tentang informasi, yaitu data yang telah diproses suatu bentuk yang mempunyai arti bagi penerima dan memiliki nilai nyata yang dibutuhkan untuk proses pengambilan keputusan saat ini maupun saat mendatang.

Menurut Anton M. Moeliono mendefinisikan informasi sebagai data yang telah diproses, namun pemrosesan tersebut dilakukan untuk suatu tujuan tertentu. Selanjutnya Anton M. Moeliono juga menyatakan bahwa informasi merupakan keterangan, kabar berita, pemberitahuan, penerangan, atau bahan nyata lainnya yang dapat digunakan sebagai bahan kajian analisis untuk mengambil kesimpulan atau keputusan tertentu.

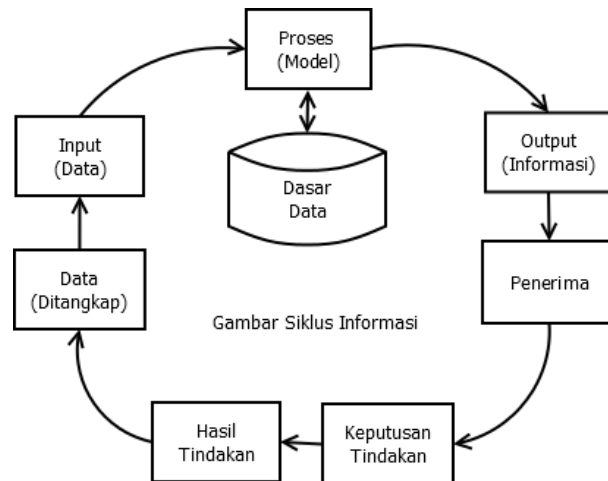
Menurut Barry E. Cushing dalam buku *Accounting Information System and Business Organization*, Barry E. Cushing menyatakan bahwa informasi merupakan suatu hal yang menunjukkan hasil suatu proses pengolahan data. Hasil pengolahan data tersebut terorganisir dan mempunyai manfaat atau berguna bagi penerimanya.

Sedangkan informasi menurut Budi Sutedjo (2002:168) merupakan hasil pemrosesan data yang diperoleh dari setiap elemen sistem tersebut menjadi bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan dan dibutuhkan dalam pemahaman fakta-fakta yang ada.

Informasi, yaitu sebuah pernyataan yang menjelaskan suatu peristiwa (suatu objek atau konsep) sehingga manusia dapat membedakan sesuatu dengan yang lainnya. Dapat disimpulkan informasi adalah kumpulan data yang telah diolah, baik bersifat kualitatif maupun kuantitatif dan memiliki arti luas.

b. Siklus informasi

Pengolahan data menjadi suatu informasi dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. 4
Siklus Informasi.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa data diolah menjadi suatu informasi. Dan pada tahap selanjutnya, sebuah informasi akan menjadi data untuk terciptanya informasi yang lain. Karakteristik informasi adalah sebagai berikut :

1) Benar atau salah

Karakteristik tersebut berhubungan dengan sesuatu yang realitas atau tidak dari sebuah informasi.

2) Baru

Sebuah informasi dapat berarti sama sekali baru bagi penerimanya.

3) Tambahan

Sebuah informasi dapat memperbaharui atau memberikan nilai tambah pada informasi yang telah ada.

4) Korektif

Sebuah informasi dapat menjadi bahan koreksi bagi informasi sebelumnya, salah atau palsu.

5) Penegas

Informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada, hal ini masih berguna karena dapat meningkatkan persepsi penerima atas kebenaran informasi tersebut.

c. Nilai Informasi

Nilai dari informasi ditentukan dari dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya.

Pengertian nilai informasi menurut Priyanto (2013:1), bisa diartikan sebagai data dengan arti atau makna atau informasi yang memiliki arti penting dan manfaat yang relatif untuk membuat suatu keputusan untuk melakukan tindakan selanjutnya. Bagian terpenting dalam nilai informasi adalah saat seseorang menerima informasi, dia dapat membuat keputusan dari informasi yang diterima. Apabila dia tidak membuat keputusan, maka informasi tersebut tidak relevan untuk melakukan tindakan selanjutnya.

Menurut Jogiyanto (2005:31), nilai informasi ditentukan oleh dua hal, yaitu manfaat dan biaya mendapatkannya. Informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Nilai informasi secara nyata memiliki karakteristik khusus terhadap tingkat ukuran, kebutuhan, dinamika, kemanfaatan dan keterpakaian informasi itu sendiri. Tetapi nilai tersebut tidak dapat diukur secara nyata.

d. Kualitas Informasi

1) Relevansi

Informasi dikatakan berkualitas jika relevan bagi pemakainya. Pengukuran nilai relevansi, akan terlihat dari jawaban atas pertanyaan "*how is the message used for problem solving (decision making)?*" informasi akan relevan jika memberikan mamfaat bagi pemakainya.

2) Akurasi

Informasi dapat dikatakan akurat jika informasi tersebut tidak bias atau menyesatkan. Beberapa hal yang dapat berpengaruh terhadap keakuratan sebuah informasi. Kelengkapan (*completeness*) informasi terdiri dari satu kesatuan informasi yang menyeluruh dan mencakup berbagai hal yang terkait didalamnya. Jika informasi hanya sebagian maka akan mempengaruhi untuk pengambilan keputusan.

a) Kebenaran (*correctness*) Informasi

Informasi yang dihasilkan oleh proses pengolahan data, haruslah benar sesuai dengan perhitungan-perhitungan yang ada dalam proses tersebut.

b) Keamanan (*security*) informasi

Sebuah informasi harus aman, dalam arti hanya diakses oleh pihak-pihak yang berkepentingan saja sesuai dengan sifat dan tujuan dari informasi tersebut.

3) Tepat waktu

Informasi yang dihasilkan dari suatu proses pengolahan data, datangnya tidak boleh terlambat. Komponen tambahan antara lain ekonomis, efisien dan dapat dipercaya.

e. Usia informasi

Usia sebuah informasi dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

1) Usia informasi berdasarkan data kondisi.

Merupakan usia informasi yang berhubungan dengan sebuah titik.

2) Usia informasi berdasarkan data operasi.

Usia informasi yang mencerminkan terjadinya perubahan data selama satu periode waktu.

3. Sistem Informasi

Menurut Brein, (2017) “Sistem informasi adalah kombinasi dari orang-orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi,

sumber daya data, dan kebijakan serta prosedur dalam menyimpan, mendapatkan kembali, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi”.

Menurut Kertahadi, (2007) “Sistem informasi adalah alat untuk menyajikan informasi sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dalam perencanaan, memulai, pengorganisasian, operasional sebuah perusahaan yang melayani sinergi organisasi dalam proses mengendalikan pengambilan keputusan”.

Menurut Kadir, (2014) “Sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedural formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai”.

Menurut Sutabari, (2005) “sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah sebuah rangkaian prosedur yang terdiri dari kombinasi orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya data, dan kebijakan serta prosedur dalam penyimpanan, dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai.

a. Komponen Sistem Informasi

Menurut Sutabari, (2012) “Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebut dengan istilah blok bangunan (*building block*) yang terdiri dari blok masukan, blok model, blok keluaran, blok teknologi, blok basis data dan blok kendali”. Kemudian menjelaskan sebagai suatu sistem, keenam blok tersebut saling

berinteraksi dengan yang lain membentuk satu kesatuan untuk mencapai sasaran. Blok-blok tersebut yaitu :

1) Blok Masukan (*Input Block*)

Data yang masuk kedalam sistem informasi termasuk metode-metode dan media menangkap data yang akan dimasukkan untuk menjadi sebuah sistem, termasuk dokumen-dokumen dasar dari sistem tersebut.

2) Blok Model (*Model Block*)

Kombinasi dari Prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di dalam basis data untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3) Blok Keluaran (*Output Block*)

Keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkat manajemen dari pengguna.

4) Blok Teknologi (*Technology Block*)

Teknologi yang digunakan untuk menerima input, menjalankan model menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu keluaran secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 bagian utama yaitu teknisi (*Brainware*), perangkat lunak (*Software*), dan perangkat keras (*Hardware*).

5) Blok Basis Data (*Database Block*)

Kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan lainnya yang tersimpan di perangkat keras komputer dan perangkat lunak untuk memanipulasinya, agar informasi yang dihasilkan berkualitas data perlu disimpan dalam basis data yang tepat.

6) Blok Kendali (*Controls Block*)

Blok kendali digunakan untuk melakukan pencegahan terhadap bahaya apapun yang dapat merusak sistem informasi tersebut, termasuk dari kegagalan sistem itu sendiri.

b. Perangkat Sistem Informasi

1) Hardware

Bagian ini merupakan bagian perangkat keras sistem informasi.

2) Software

Merupakan bagian dari perangkat lunak sistem informasi

3) Data

Komponen dasar informasi yang akan diproses lebih lanjut untuk menghasilkan informasi.

4) Prosedur

Bagian yang berisikan dokumentasi prosedur atau proses-proses yang terjadi dalam sistem.

5) Manusia

Bagian utama dalam suatu sistem informasi.

C. Pengertian *Marketplace*

1. Pengertian *Marketplace*

Marketplace merupakan media online berbasis internet (web based) tempat melakukan kegiatan bisnis dan transaksi antara pembeli dan penjual. Pembeli dapat mencari supplier sebanyak mungkin dengan kriteria yang diinginkan, sehingga memperoleh sesuai harga pasar. Sedangkan bagi supplier/penjual dapat mengetahui perusahaan-perusahaan yang membutuhkan produk/jasa mereka (Opiida, 2014). Marketplace merupakan model E-Business yang berhubungan dengan penjual dan pembeli (seller & buyer). Marketplace di Indonesia merupakan salah satu media penggerak ekonomi nasional dalam rangka menghadapi era globalisasi. Untuk itu, perlu dikembangkan Marketplace yang teratur, wajar dan efisien. Pada umumnya Marketplace yang efisien dapat meningkatkan iklim investasi di perusahaan dan memudahkan arus input dan output barang.

2. Jenis-jenis *Marketplace*

a. *Marketplace* Murni

Merupakan marketplace dengan peran sangat penting sebagai fasilitator antara penjual dan pembeli, kebebasan bagi para penjual untuk melakukan transaksi terhadap berbagai produk. Selain itu juga pengelolaan dan pembayaran, di samping menampilkan informasi terkait produk yang dijual dan lain sebagainya.

b. *Marketplace* Konsinyasi

Jenis konsinyasi termasuk dalam jenis pasar daring, dalam hal ini penjual hanya dibatasi untuk mengakses dan menitipkan suatu produk. Dari pihak penjual hanya menyediakan barang kemudian mengirimkan deskripsi informasi terkait dari detail barang yang dimaksud. Marketplace hanya bertugas sebagai perantara dalam hal ini.

D. WEB

WEB merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pengguna komputer yang terhubung ke internet untuk mendapatkan informasi. Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink).

Secara umum jenis pemrograman web terbagi 2, yaitu *Client Side Scripting* (CSS) dan *Server Side Scripting* (SSS). Perbedaan kedua jenis *script* ini adalah bagaimana cara kerjanya dan pemrosesannya dilakukan dimana. Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang arsitekturnya berbasis *client server*. Maksudnya adalah aplikasi web dapat diolah disisi *client* dan sisi *server*.

1. *Client Side Scripting*

Peranginangin, (2006) menyebutkan bahwa *Client side scripting* adalah salah satu jenis bahasa pemrograman web yang proses pengolahannya (baca:terjemahan) dilakukan disisi client. Proses pengolahan *client side scripting* dilakukan oleh *browser* sebagai *clientnya*.

2. *Server Slide Scripting*

Peranginangin, (2006) mengatakan bahwa *Server Side Scripting* adalah bahasa pemrograman web yang pengolahannya (baca:terjemahan) dilakukan di sisi *Server*. Maksud *server* disini adalah *web server* yang didalamnya telah mengintegrasikan komponen *web engine*. Tugas *web engine* adalah memproses semua script yang termasuk kategori *client side scripting* didalam dokumen web.

Menurut Suwanto Raharjo S.Si, M.Kom, Web merupakan salah satu layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news atau bahkan email. Menurut Boone Thomson, Web adalah koleksi sumber informasi kaya grafis yang saling berhubungan satu sama lain dalam internet yang lebih besar.

Menurut Yuhefizar, Web adalah suatu metode untuk menampilkan informasi di internet, baik berupa teks, gambar, suara maupun video yang interaktif dan mempunyai kelebihan untuk menghubungkan (*link*) satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) yang dapat diakses melalui sebuah browser.

E. *Alat Bantu Pencangan Model Aplikasi*

Menurut Dharwiyanti (2003) Pemodelan (*Modeling*) adalah proses merancang piranti lunak sebelum melakukan pengkodean (*coding*). Membuat model dari sebuah sistem yang kompleks sangat penting agar dapat memahami sistem secara menyeluruh. Semakin kompleks sebuah sistem, semakin penting pula penggunaan teknik pemodelan yang baik. Dengan menggunakan model, diharapkan pengembangan piranti lunak dapat memenuhi semua kebutuhan pengguna dengan lengkap dan tepat. Kesuksesan suatu pemodelan piranti lunak ditentukan oleh tiga unsur, yaitu pemodelan

(*notation*), proses (*process*), dan *tool* yang digunakan. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis menggunakan perancangan sistem dengan pemodelan berorientasi objek menggunakan *Unified Modelling Language* (UML).

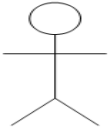
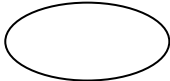
Menurut Nugroho, (2010) UML (*unified modeling language*) adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang ber-paradigma berorientasi objek. Serta merupakan *standard modeling language* yang terdiri dari kumpulan-kumpulan diagram, dikembangkan untuk membantu para pengembang sistem dan *software* agar bisa menyelesaikan tugas-tugas seperti spesifikasi, visualisasi, desain arsitektur, konstruksi, simulasi, dan tentang serta dokumentasi.



1. Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *use case* merepresentasikan deskripsi lengkap tentang interaksi yang terjadi antara para *actor* dengan sistem/perangkat lunak yang sedang dikembangkan.

Berikut adalah beberapa symbol di dalam *use case diagram*:

Tabel 2. 1
Symbol Use Case


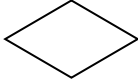




No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
2		<i>UseCase</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i>

3		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
4		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>Independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemenyang tidak mandiri (<i>Independent</i>)
5		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>Descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>Ancestor</i>)
6		<i>Clude</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i>
7		<i>Tend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>usecase</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
8		<i>Assosiation</i>	Menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah representasi grafis dari alur kerja tahapan aktivitas. Diagram ini mendukung pilihan tindakan, iterasi, dan *concurrency*. Pada pemodelan UML, *activity* diagram dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional secara tahap demi tahap dari komponen suatu sistem.

Tabel 2. 2
Symbol Activity Diagram

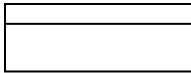
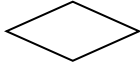

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Decision</i>	Pilihan untuk pengambilan keputusan
3		<i>Initial Node</i>	Titik awal
4		<i>Activity Final Node</i>	Titik akhir
5		<i>Fork</i>	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu
6		<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

3. Class Diagram

Class diagram atau kelas diagram menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Diagram kelas mengandung informasi dan tingkah laku segala sesuatu yang berkaitan dengan informasi tersebut. Adapun kegunaan dari *class diagram* adalah sebagai berikut :

- a. Mengelompokkan obyek-obyek menjadi kelas-kelas berarti mengapresiasi masalah yang sedang di hadapi.
- b. Defenisi-defenisi *common* (seperti nama kelas dan atribut) cukup di simpan sekali per instan kelas (obyek).

Tabel 2. 3
Simbol-simbol Class Diagram

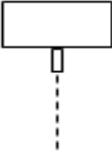

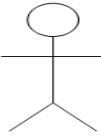
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
	<i>Assosiasi</i>	Hubungan statis antar <i>class</i> yang menggambarkan <i>class</i> yang memiliki atribut berupa <i>class</i> lain atau <i>class</i> yang harus mengetahui eksistensi <i>class</i> lain

4. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu, menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari sebuah event untuk menghasilkan *output* tertentu. *Collaboration diagram*

juga menggambarkan interaksi antara objek yang lebih menekankan pada masing-masing objek dan bukan pada waktu penyampaian message. Setiap *message* dari level tertinggi memiliki nomor 1 .

Tabel 2. 4
Symbol Squence Diagram

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Object dan lifeline</i>	Orang, tempat, benda, kejadian atau konsep yang ada dalam dunia nyata yang penting bagi suatu aplikasi yang saling berinteraksi
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktivitas yang terjadi
3		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>

F. Perangkat Lunak Pembangun Sistem

1. PHP

Personal Home Page (PHP : *Hipertext Preprocessor*) adalah bahasa *server side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya dikirimkan ke *browser* dalam format HTML.

2. CSS

CSS adalah kependekan dari *Cascading Style Sheet*. CSS merupakan kumpulan kode-kode yang bertujuan untuk menghias dan mengatur gaya tampilan/*layout* halaman web supaya lebih elegan dan

menarik. CSS adalah sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh *World Wide Web Consortium* atau W3C pada tahun 1996. Awalnya, CSS dikembangkan di SGML pada tahun 1970, dan terus dikembangkan hingga saat ini. CSS telah mendukung banyak bahasa *markup* seperti HTML, XHTML, XML, SVG (*Scalable Vector Graphics*) dan Mozilla XUL (*XML User Interface Language*).

Pada desember 1996, W3C memperkenalkan Level 1 spesifikasi CSS atau juga dikenal CSS1 yang mendukung format, warna font teks, dan lain-lain. Kemudian, Mei 1998, W3C menerbitkan CSS2 yang di dalamnya diatur fungsi peletakan elemen.

Dan sekarang, W3C telah memperbaiki dan meningkatkan kemampuan CSS2 ke CSS3. CSS digunakan oleh web programmer dan juga *blogger* untuk menentukan warna, tata letak *font*, dan semua aspek lain dari presentasi dokumen di situs mereka. Saat ini, hampir tidak ada situs web yang dibangun tanpa kode CSS.

3. *Sublime Text*

Sublime Text adalah editor kode sumber lintas platform yang eksklusif dengan antarmuka pemrograman aplikasi *Python* (API). Ini secara native mendukung banyak bahasa pemrograman dan bahasa markup, dan fungsi dapat ditambahkan oleh pengguna dengan plugin, biasanya dibuat oleh komunitas dan dipelihara di bawah lisensi perangkat lunak bebas atau *freeware*.

Versi terakhirnya yaitu versi 3 memasuki yang memasuki tahap *beta* pada 29 Januari 2013. Awalnya hanya tersedia untuk pengguna terdaftar yang telah membeli *Sublime Text* versi sebelumnya, pada 28 Juni 2013 itu menjadi tersedia untuk masyarakat umum. Namun, pengembangan pengembangan terbaru masih membutuhkan kode registrasi. *Sublime Text 3* secara resmi dirilis pada 13 September 2017. Dua fitur utama yang *Sublime Text 3* menambahkan termasuk pengindeksan simbol dan manajemen panel.

Symbol Indexing memungkinkan Sublime Text untuk memindai file dan membangun indeks untuk memfasilitasi fitur *Goto Definition* dan *Goto Symbol in Project Management Pane* memungkinkan pengguna untuk berpindah antar panel melalui *hotkey*

4. **MySql**

MySql merupakan salah satu DBMS (*Database Management System*) yang sangat populer di dalam pengembangan sistem. Situs ternama seperti *Facebook*, *Google*, dan *Adobe* juga menggunakan *MySql*. *MySql* memiliki dua lisensi, *open source* di bawah GPL (*GNU General Public License*) dan komersial di bawah *MySQLAB*.

BAB III

ANALISA DAN HASIL

A. Analisis Sistem

1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang sedang berjalan merupakan pedoman untuk merancang sistem baru, karena dengan menganalisa sistem yang sedang berjalan diketahui kelemahan-kelemahan dari sistem yang lama dan keunggulan sistem baru. Sistem lama akan dijadikan perbandingan terhadap sistem baru yang akan diterapkan. Analisa sistem bertujuan mencari pemecahan masalah yang dihadapi sistem tersebut agar masalah yang lama tidak terjadi lagi dimasa yang akan datang.

Sistem penjualan masih belum mengikuti perkembangan zaman yang mana penjualan masih dilakukan secara offline store saja dan pembeli harus datang ketoko untuk melakukan pembelian.

B. Perancangan Sistem

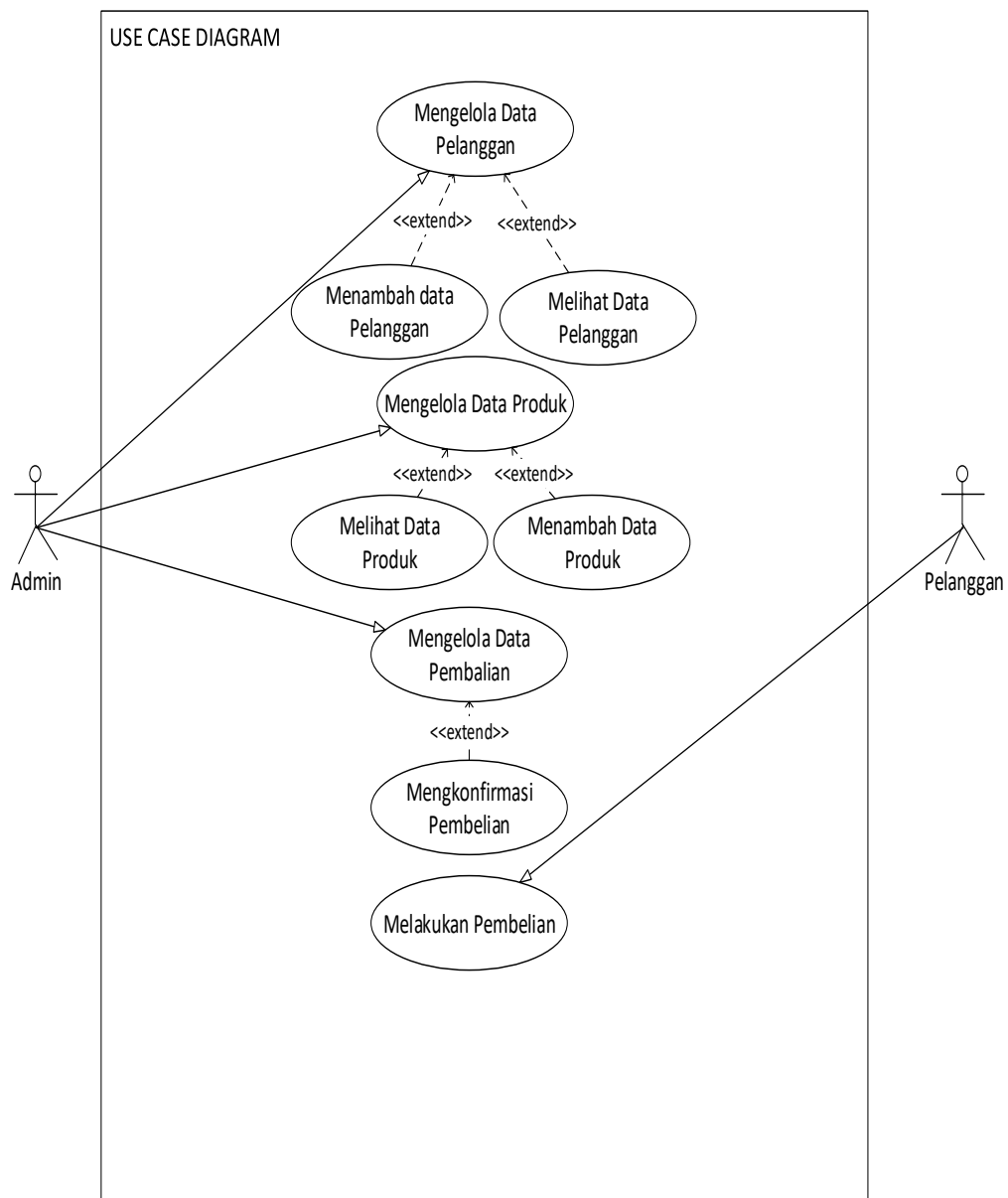
1. Aktor

Tabel 3. 1
Peran Aktor

NO	Aktor	Peran
1.	Admin	a. Login. b. Admin Mengelola Data Pelanggan. c. Admin Mengelola Data Produk. d. Admin Menegelola Data Pembelian. e. Logout.
2	Pelanggan	a. Login b. Pelanggan Melakukan Pembelian. c. Logout

2. Use Case Diagram

Use case diagram memperlihatkan suatu urutan interaksi antara aktor dan sistem. Seperti pada gambar berikut dimana *actor* admin melakukan login untuk masuk kedalam aplikasi. Admin dapat mengelola pelanggan, data produk, data pembelian. Aktor Pelanggan melakukan login terlebih dahulu untuk masuk kedalam aplikasi, Pelanggan baru dapat melakukan pembelian.

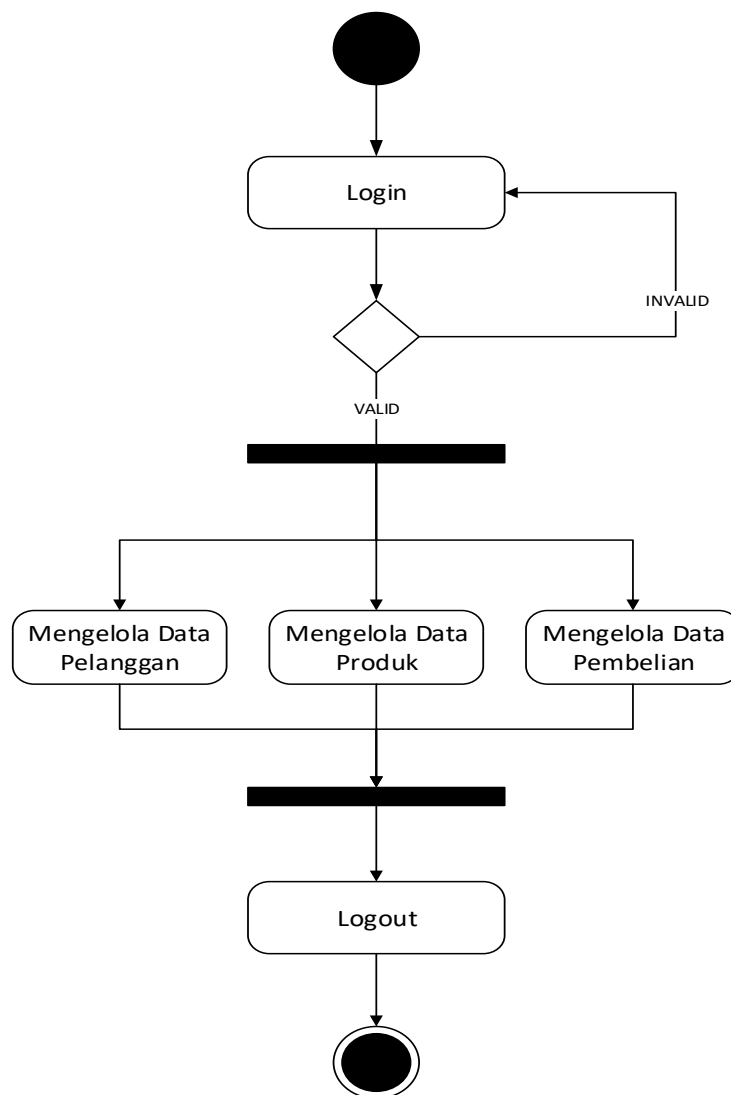


Gambar 3. 1
Use Case Diagram

3. Activity Diagram

a. Activity Diagram Admin

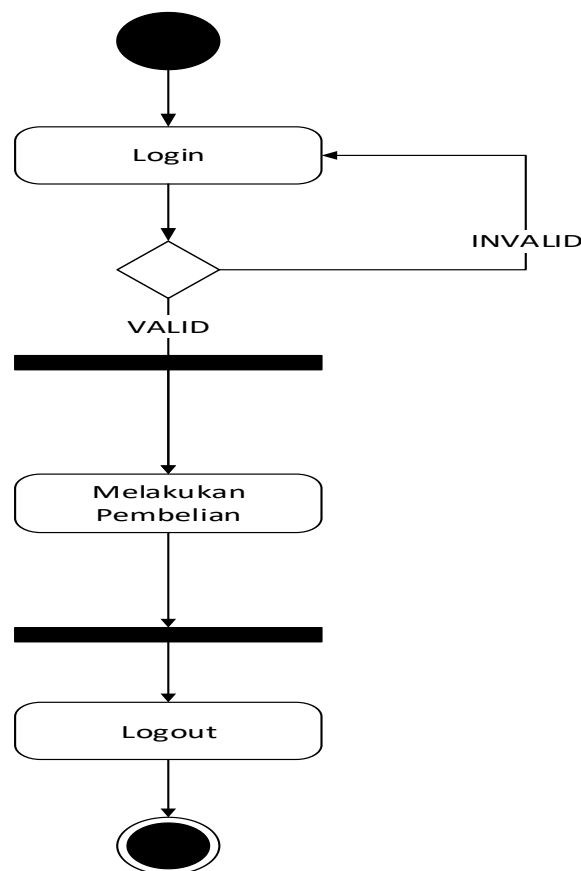
Activity Diagram pada aktor admin, admin dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan dapat mengelola data pelanggan, produk, dan pembelian. Seperti menambah data pelanggan, melihat data pelanggan, mengelola data produk dengan menambah data produk, melihat data produk, mengelola data pembelian, mengkonfirmasi pembelian, dan melakukan pembelian.



Gambar 3. 2
Activity Diagram Admin

b. Activity Diagram Pelanggan

Activity Diagram pada aktor Pelanggan, pelanggan dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan pelanggan dapat melakukan pembelian. Seperti melakukan pembelian produk yang diinginkan.



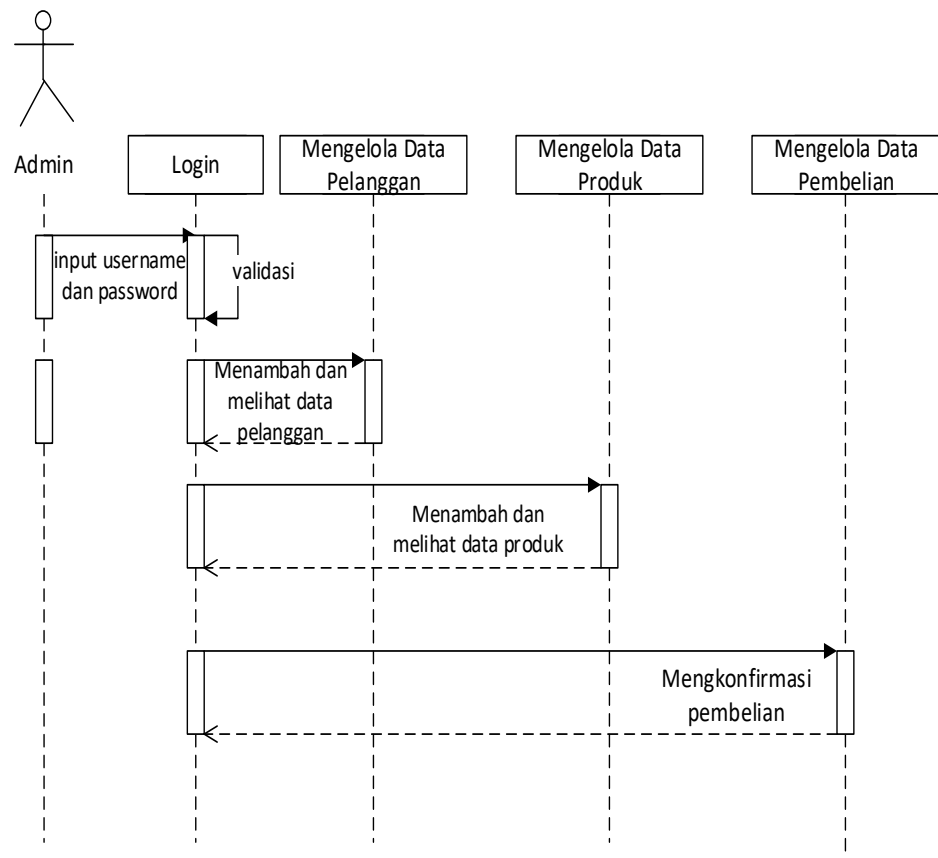
Gambar 3. 3
Activity Diagram Pelanggan

4. Sequence Diagram

a. Sequence Diagram Admin

Sequence Diagram pada aktor admin, admin dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan dapat mengelola data pelanggan, produk, dan pembelian. Seperti menambah data pelanggan, melihat data

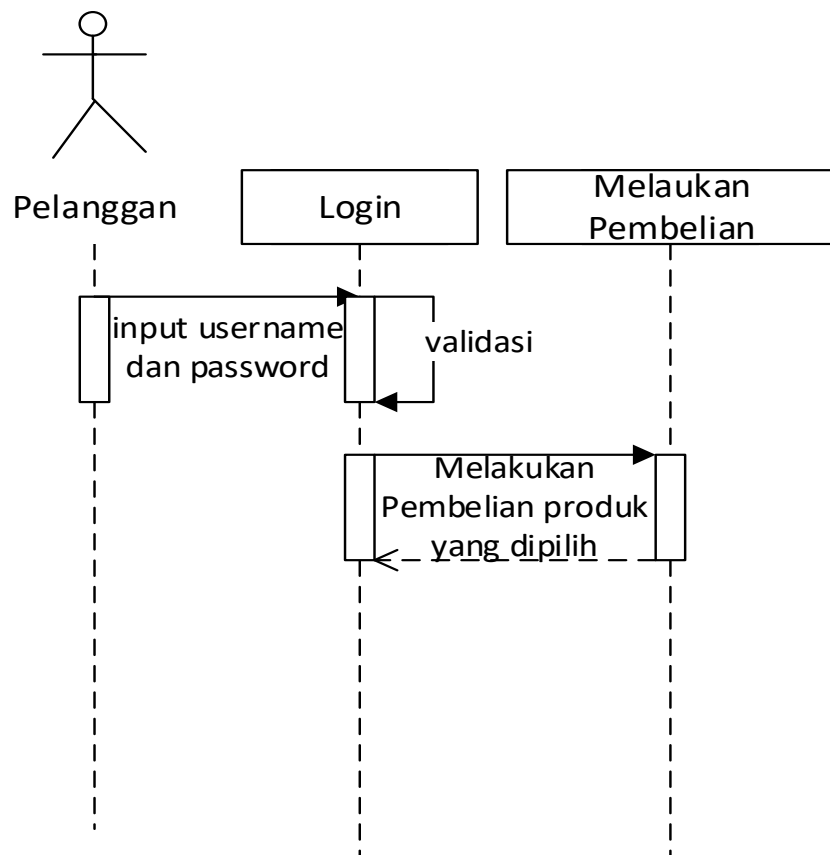
pelanggan, mengelola data produk dengan menambah data produk, melihat data produk, mengelola data pembelian, mengkonfirmasi pembelian, dan melakukan pembelian.



Gambar 3. 4
Sequence Diagram Admin

b. Sequence Diagram Pelanggan

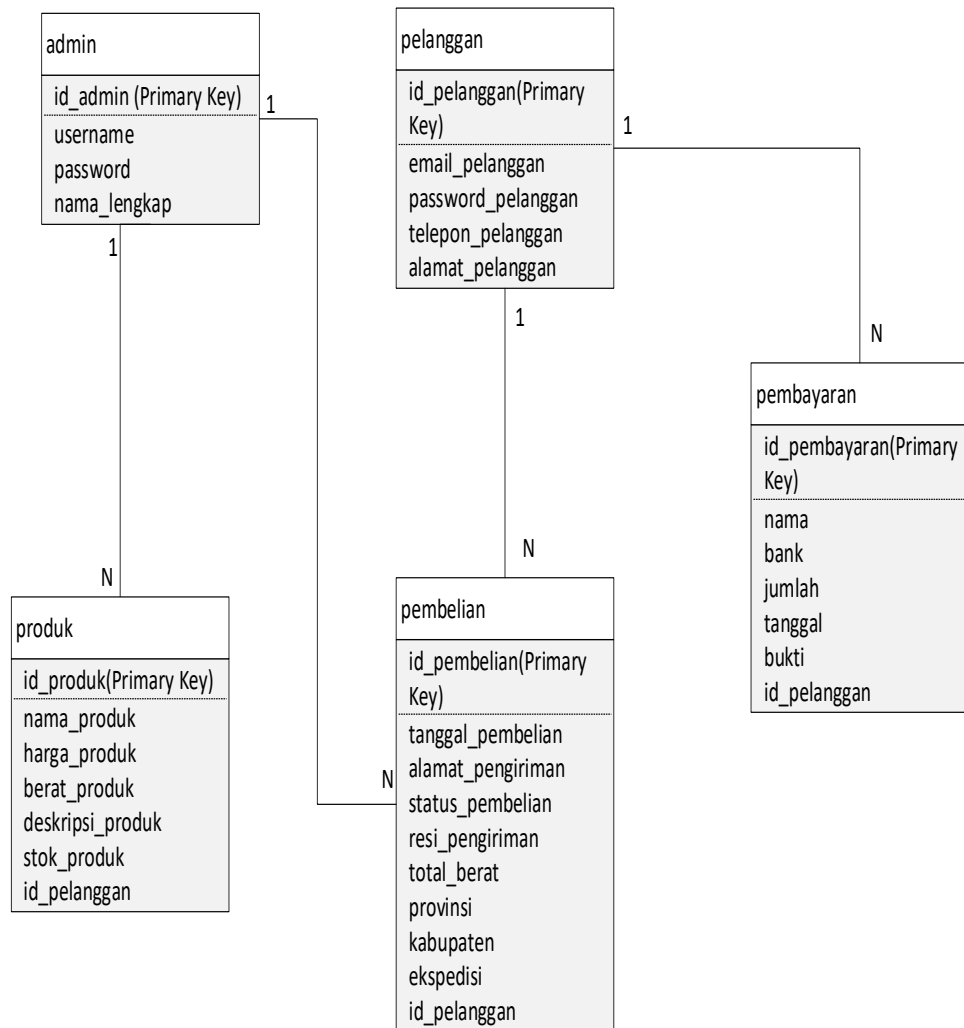
Sequence Diagram pada aktor pelanggan, pelanggan dapat melakukan login terlebih dahulu, apabila telah melakukan login dengan benar maka akan masuk kedalam sistem dan pelanggan dapat melakukan pembelian. Seperti melakukan pembelian produk yang diinginkan.



Gambar 3. 5
Sequence Diagram Pelanggan

5. *Class Diagram*

Class diagram menggambarkan struktur dari suatu sistem yang disajikan dalam bentuk class beserta atribut-atribut dan hubungan antar class. Umumnya class diagram dari suatu sistem akan menggambarkan juga bagaimana struktur database yang dibutuhkan untuk membangun sistem tersebut.



Gambar 3. 6
Class Diagram

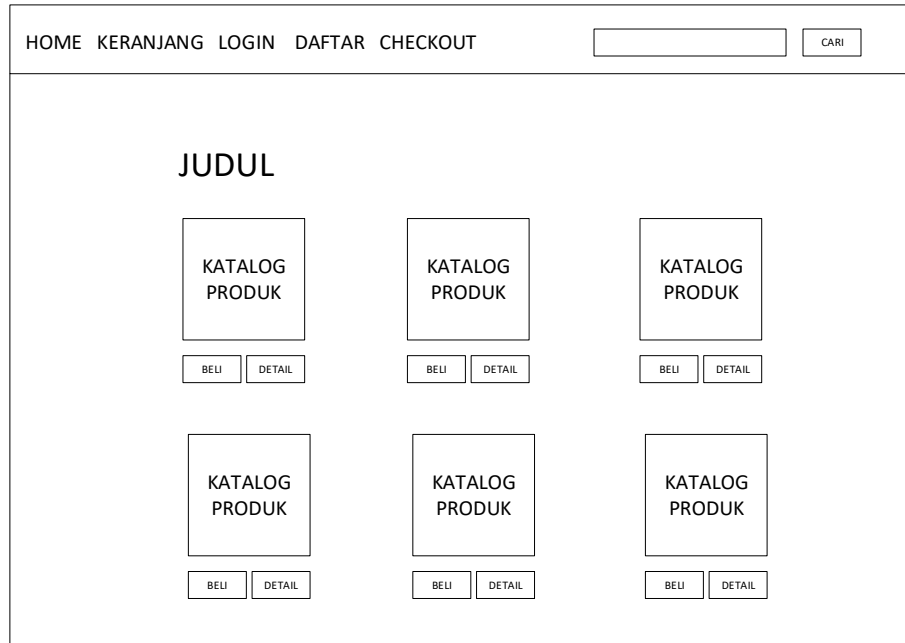
6. Struktur Program

Desain struktur program merupakan suatu desain yang menggambarkan suatu hubungan modul program dengan modul program yang lainnya. Desain struktur program dari yang diusulkan oleh penulis dapat dilihat pada gambar berikut:

a. Admin

C. Desain Terinci

1. Desain Dashboard



Gambar 3. 9
Desain Dashboard

2. Desain Output

a. Desain Data Pelanggan

HEADER			
DATA PELANGGAN			
NO	NAMA PELANGGAN	EMAIL	NO TELEPON
X(5)	X(20)	X(50)	X(100)
X(5)	X(20)	X(50)	X(100)

Gambar 3. 10
Desain Pelanggan

b. Desain Data Produk

HEADER						
DATA PRODUK						
NO	NAMA PRODUK	KATEGORI	HARGA	BERAT	FOTO	STOK
X(5)	X(50)	X(50)	X(10)	X(10)	X(40)	X(3)
X(5)	X(50)	X(50)	X(10)	X(10)	X(40)	X(3)

Gambar 3. 11
Desain Data Produk

c. Desain Data Pembelian

HEADER				
DATA PEMBELIAN				
NO	NAMA PELANGGAN	TANGGAL PEMBELIAN	STATUS PEMBELIAN	TOTAL
X(5)	X(50)	X(20)	X(50)	X(20)
X(5)	X(50)	X(20)	X(50)	X(20)

Gambar 3. 12
Desain Data Pembelian

d. Desain Data Keranjang

HEADER				
KERANJANG BELANJA				
NO	PRODUK	HARGA	JUMLAH	SUBHARGA
X(5)	X(50)	X(20)	X(10)	X(20)
X(5)	X(50)	X(20)	X(10)	X(20)

Gambar 3. 13
Desain Data Keranjang

3. Desain Input

a. Desain Daftar Pelanggan

HEADER	
Daftar Pelanggan	
NAMA	<input type="text"/>
EMAIL	<input type="text"/>
PASSWORD	<input type="text"/>
ALAMAT	<input type="text"/>
TELEPON/HP	<input type="text"/>
	<input type="button" value="DAFTAR"/>

Gambar 3. 14
Desain Daftar Pelanggan

b. Desain Input Produk

HEADER	
TAMBAH PRODUK	
Nama <input type="text"/>	
Kategori <input type="text"/>	
Berat <input type="text"/>	
Deskripsi <input type="text"/>	
Foto <input type="button" value="Choose File"/>	
Stok <input type="text"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

Gambar 3. 15
Desain Input Produk

c. Desain Pembelian/*Checkout*

HEADER				
Halaman Checkout				
No	Produk	Harga	Jumlah	Subharga
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text" value="Nama Pelanggan"/>		<input type="text" value="No HP"/>		
Alamat Lengkap Pengiriman <input type="text"/>				
Provinsi <input type="text"/>	Kabupaten <input type="text"/>	Ekspedisi <input type="text"/>		
<input type="button" value="Checkout"/>				

Gambar 3. 16
Desain Pembelian/*Checkout*

d. Desain Pembayaran

HEADER	
	<p style="text-align: center;">Konfirmasi Pembayaran</p> <p>Nama Penyetor <input type="text"/></p> <p>Bank <input type="text"/></p> <p>Jumlah <input type="text"/></p> <p>Foto Bukti <input type="button" value="Choose File"/></p> <p><input type="button" value="Kirim"/></p>

Gambar 3. 17
Desain Pembayaran

4. Desain File

a. Tabel Admin

Nama database : tokoonline
 Nama tabel : admin
 Primary key : id_admin

Tabel 3. 2
Admin

Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
id_admin	Varchar	15	Id Admin
username	Varchar	100	Username
Password	Varchar	40	Password
Nama_lengkap	Integer	13	Nama Lengkap

b. Tabel Pelanggan

Nama database : tokoonline
 Nama tabel : pelanggan
 Primary key : id_pelanggan

Tabel 3.3
Pelanggan

Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
id_pelanggan	Varchar	15	Id pelanggan
Email_pelanggan	Varchar	30	Email Pelanggan
Password_pelanggan	Varchar	25	Password
nama_pelanggan	Varchar	50	Nama Lengkap
Telepon_pelanggan	Varchar	13	Nomor Telepon
Alamat_pelanggan	Varchar	50	Alamat Pelanggan

c. Tabel Produk

Nama database : tokoonline
 Nama tabel : produk
 Primary key : id_produk

Tabel 3.4
Produk

Nama Field	Type	Lebar	Keterangan
id_produk	Varchar	25	Id Produk
nama_produk	Varchar	100	Nama Produk
Harga_produk	Varchar	5	Harga Produk
Berat_produk	Varchar	5	Berat Produk
Deskripsi_produk	Varchar	20	Deskripsi Produk
Stok_produk	Varchar	20	Stok Produk
Id_admin	Varchar	20	Id Admin

d. Tabel Pembelian

Nama database : tokoonline
 Nama tabel : pembelian
 Primary key : id_pembelian

Tabel 3. 5
Pembelian

Nama field	Type	Lebar	Keterangan
id_pembelian	varchar	20	Id Pembelian
Tanggal_pembelian	Varchar	20	Tanggal Pembelian
Alamat_pengiriman	Varchar	40	Alamat Pengiriman
Status_pembelian	Varchar	20	Status Pembelian
Resi_pengiriman	Date	-	Resi Pengiriman
Total_berat	Int	20	Total Berat
provinsi	Varchar	50	Provinsi
kabupaten	Varchar	50	Kabupaten
ekspedisi	Varchar	20	Ekspedisi
Id_pelanggan	Varchar	20	Id Pelanggan

e. Tabel Pembayaran

Nama database : tokoonline
 Nama tabel : pembayaran
 Primary key : id_pembayaran

Tabel 3. 6
Pembayaran

Nama field	Type	Lebar	Keterangan
id_pembayaran	varchar	20	Id Pembayaran
Nama_bank	Varchar	20	Nama Bank
jumlah	Varchar	40	Jumlah
tanggal	Date	-	Tanggal Pembayaran
bukti	Varchar	5	Bukti Pembayaran
Id_pelanggan	Varchar	20	Id Pelanggan

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil perancangan Sistem Informasi Marketplace Thrifting pada Butik Payobada Import Berbasis WEB, dihasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan penerapan sistem baru ini penjualan bisa dilakukan secara online melalui web yang telah dibuat.
2. Dengan rancangan sistem baru yang terkomputerisasi, diharapkan dapat membantu meningkatkan penjualan di butik payobada import.
3. Keunggulan sistem informasi ini adalah proses percepatan sistem yang dapat mempercepat kinerja dalam melakukan pengelolaan data penjualan dan membuat laporan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, didapatkan saran bahwa Sistem yang dirancang saat ini masih memiliki beberapa kekurangan yang dapat dikembangkan pada penelitian selanjutnya, data yang dimiliki akan lebih terpusat dan akan lebih relevan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adani, Muhammad Robith. 2020. "Strategi dan Manfaat Digital Marketing untuk Mempromosikan Bisnis". <https://www.sekawanmedia.co.id/belajar-digitalmarketing/> . Diakses tanggal 6 Juni 2021.
- Aditya, Iip. 2020. "5 Raksasa Startup Indonesia, Nomor 1 Berstatus Decacorn". <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/12/16/5-raksasa-startupindonesia-no-1-berstatus-decacorn> . Diakses tanggal 5 Juni 2021.
- Andriatie, Noor Hastuti. 2020. "Pemanfaatan E-Commerce Dalam Upaya Meningkatkan Penjualan Bunga Hias Komunitas Lestari Cyclop di Jayapura". *The Community Engagement Journal*, Vol 3 No 2, Juni 2020
- Antara News. 2021. "Kemenkop Pastikan UMKM Kuliner Mampu Bertahan di Tengah Pandemi." <https://www.antarane.ws.com/berita/2179410/kemenkop-pastikanumkm-kuliner-mampu-bertahan-di-tengah-pandemi> . Diakses 10 Juni 2021.
- Artaya, I Putu dan Tubagus Purwotusmiadi. 2019. "Efektifitas Marketplace Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pemasaran dan Penjualan Produk Bagi UMKM di Jawa Timur".
- Damayanti, Weni Andika. 2021. "Kondisi Perekonomian Indonesia di Tengah Pandemi Covid19". <http://bem.fmipa.unej.ac.id> Diakses tanggal 5 Juni 2021.
- <https://soulofren.com/apa-itu-marketplace/> . 2020. "Apa itu Marketplace? Ini Kegunaannya Untuk Bisnis Makanan". Diakses tanggal 5 Juni 2021.
- <https://www.pranataprinting.com/sejarah-singkat-tokopedia-di-indonesia/> . 2020. "Sejarah Singkat Tokopedia di Indonesia". Diakses tanggal 5 Juni 2021.