

SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE BENDA SENI PADA KELOMPOK PEDAGANG SIGERTENGAH

Caca Arif Herdian¹, Rakhmayudhi²
Ilmu Komputer, Universitas Subang

cacaarifherdian@gmail.com¹, rakhmayudhi@unsub.ac.id²

Abstrak

Sampai saat ini banyak e-marketplace yang telah bermunculan di Indonesia, namun tidak ada yang dikhususkan untuk komunitas atau kelompok dengan hobi yang sama di bidang seni. Kelompok pedagang sigertengah merupakan organisasi yang bergerak di bidang seni dengan memproduksi dan menjual benda-benda seni. Permasalahan yang sering terjadi dalam proses penjualan benda seni hasil produksinya sering mengalami ketidakpastian dari pembeli yaitu tidak pastinya ketersediaan uang yang dimiliki oleh pembeli serta pedagang yang tidak ingin menampilkan nominal harga dari benda seni yang ditawarkan, hal ini menyebabkan rendahnya kepastian pembelian. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan konsep proses penjualan. Dalam menyelesaikan masalah tersebut penulis membangun sistem informasi e-marketplace dan merubah konsep tata cara pembayaran dengan menerapkan cara pembayaran escrow atau rekening bersama yang disimpan oleh pihak ketiga dalam hal ini pengelola marketplace. Sistem informasi ini dibangun menggunakan metode pengembangan sistem Unified Process, bahasa pemrograman PHP dengan Framework Codeigniter, database MySQL serta bahasa pemodelan UML. Kata Kunci : Sistem Informasi, E-Marketplace, Escrow, Unified Process, PHP,

Framework, Codeigniter, MySQL, UML.

Pendahuluan

Penjualan merupakan kegiatan yang dilakukan manusia sejak awal peradabannya. Sejalan dengan perkembangan manusia, cara dan sarana yang digunakan untuk berjualan senantiasa berubah. Bentuk penjualan terbaru yang kian memudahkan penggunaannya kini ialah e-commerce sering disebut juga penjualan online. E-commerce merupakan penerapan dari e-business yang berkaitan dengan transaksi komersial seperti transfer dana secara elektronik, pemasaran elektronik (e-marketing) pemrosesan transaksi online (online transaction processing) dan pertukaran data elektronik (electronic data interchange/EDI). Secara umum dapat didefinisikan sebagai bentuk transaksi jual beli barang atau jasa dengan menggunakan media elektronik. Jenis e-commerce yang berkembang saat ini adalah e-marketplace. E-marketplace merupakan sebuah tempat dimana penjual dan pembeli bertemu secara online dan tentu saja membuat transaksi menjadi lebih aman karena adanya penengah. Maka tidak heran di zaman sekarang persaingan antar e-marketplace ini semakin ramai dengan beragam pelayanan terbaiknya demi memuaskan penggunaannya. Meskipun banyak e-marketplace yang telah bermunculan di Indonesia, namun tidak ada yang dikhususkan untuk komunitas atau kelompok dengan hobi yang sama di bidang seni. Kelompok pedagang sigertengah merupakan organisasi yang bergerak di bidang seni dengan memproduksi dan menjual benda-benda seni, tempat pemasarannya berada di Bandung tepatnya di daerah Cilaki. Hubungan antara kelompok pedagang sigertengah dengan pembeli sudah saling mengenal satu sama lain. Hal ini dapat memberikan rasa aman baik penjual maupun pembeli dalam proses jual

beli. Permasalahan yang terjadi dalam proses penjualan benda seni hasil produksinya sering mengalami ketidakpastian dari pembeli yaitu tidak pastinya ketersediaan uang yang dimiliki oleh pembeli serta pedagang yang tidak ingin menampilkan nominal harga dari benda seni yang ditawarkan, hal ini menyebabkan 1 – 2 rendahnya kepastian pembelian. Oleh karena itu, perlu dilakukan perubahan konsep proses penjualan. Dalam menyelesaikan masalah tersebut penulis membangun sistem informasi e-marketplace dan merubah konsep tata cara pembayaran dengan menerapkan cara pembayaran escrow atau rekening bersama yang disimpan oleh pihak ketiga dalam hal ini pengelola marketplace untuk berperan sebagai mediator transaksi antara penjual dan pembeli yang diharapkan akan lebih menjamin kepada penjual terhadap penjualan produknya sehingga kepastian terjualnya benda seni menjadi tinggi. Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas penulis bermaksud mengambil judul penelitian yaitu “Sistem Informasi E-Marketplace Benda Seni Pada Kelompok Pedagang Sigertengah”

Kajian Pustaka.

E-Marketplace

Electronic marketplace adalah sebuah pasar virtual dimana pasar tersebut menjadi tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi. *E-marketplace* mempunyai fungsi yang sama dengan sebuah pasar tradisional, hanya saja yang menjadi perbedaannya adalah *e-marketplace* ini lebih terkomputerisasi dengan menggunakan bantuan sebuah jaringan dalam mendukung sebuah pasar adar dapat dilakukan secara efisien dalam menyediakan update informasi dan layanan jasa untuk penjual dan pembeli yang berbeda-beda (Zwass, 1996).^[1]

Unified Process

Menurut (Jim Arlow & Ila Neustadt, 2002), Unified Process (UP) merupakan sebuah proses pengembangan perangkat lunak (SDP), dikenal juga sebagai software engineering process, mendefinisikan siapa, apa, kapan dan bagaimana mengembangkan perangkat lunak.^[2]

Komunitas

Komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa (Wenger, 2002:4).^[3]

Seni

Sumanto (dikutip oleh Septian Nurfatoni, 2013), Seni adalah hasil atau proses kerja dan gagasan manusia yang melibatkan kemampuan terampil, kreatif, kepekaan indera, kepekaan hati dan pikir untuk menghasilkan suatu karya yang memiliki kesan indah, selaras, bernilai seni, dan lainnya. Dalam penciptaan/ penataan suatu karya seni yang II – 7 dilakukan oleh para seniman dibutuhkan kemampuan terampil kreatif secara khusus sesuai jenis karya seni yang dibuatnya. Bentuk karya seni yang ada sekarang ini cukup beragam dilihat dari bentuk kreasi seni, proses dan teknik berkarya serta wujud media yang digunakannya. Adapun karakteristik dan ciri-ciri karya seni, yaitu :

1. Karya manusia
2. Mengandung makna yang berasal dari pengalaman batin

3. Memiliki unsur estetika
4. Dapat merangsang pengalaman batin pula bagi yang menghayatinya. ^[3]

Karya Seni

Karya seni adalah suatu hasil seni ciptaan yang dapat menimbulkan rasa indah bagi orang yang melihat, mendengar, atau merasakannya (Aulia Akbar, 2013).

Benda Seni

Benda Seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian dan kreativitas manusia yang memiliki nilai-nilai seni (Aulia Akbar, 2013). ^[11]

Benda seni adalah titik pertemuan komunikasi antara seniman dan publiknya atau masyarakat, dalam arti lain dimana pesan yang disampaikan oleh seniman itu dapat tersalurkan kepada masyarakat atau penikmatnya melalui karya seninya. Benda seni adalah sesuatu yang mewujudkan, dan dengan demikian dapat dilihat atau didengar sekaligus oleh penikmat seni (Saniman Andikafri, 2012). ^[12]

Benda Antik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, Benda antik adalah benda kuno, tetapi tetap bernilai sebagai hasil karya seni atau benda budaya (tentang barang – barang).

Suatu barang dikatakan antik jika memiliki beberapa faktor yaitu:

- a. Faktor sejarah, suatu barang yang disebut antik, jika memiliki sejarah bermacam-macam. Sebagai contoh : keramik dinasti yang sempat dipakai pejabat salah satu dinasti yang berada di cina.
- b. Faktor usia, biasanya barang antik memiliki usia yang cukup tua untuk dikatakan antik sekitar 50 tahun keatas.
- c. Faktor kuantitas, barang antik jumlahnya di jagat raya tentunya hanya satu, yang membedakan adalah jenis, ukuran, warna, motif, dll.
- d. Faktor mistis, memiliki kekuatan magis atau gaib sehingga dipercaya dapat memberikan kekuatan bagi pemiliknya. Contohnya : merah delima, mummy, buntat temiang, rantai babi, samban babi, buntat temberan, dll. (Sin Saini, 2009). ^[4]

Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Umum Sistem

Sistem informasi e-marketplace benda seni ini merupakan sistem informasi berbasis website yang akan dibangun untuk meningkatkan kepastian pembelian benda seni yang ditawarkan oleh pedagang. Dimana pada sistem ini pengelola website menjadi perantara antara pedagang dan pembeli.

Kebutuhan Fungsional

Tabel 1 Kebutuhan Fungsional

Nomor SRS	Deskripsi
Pengunjung	
SRS-F-1	Sistem dapat menyediakan form pendaftaran
Member, Pedagang, Admin	
SRS-F-2	Sistem dapat memproses login dengan username dan password yang telah terdaftar di dalam basis data
Member, Admin	
SRS-F-3	Sistem dapat mengelola data deposit
Pedagang, Admin	
SRS-F-4	Sistem dapat mengelola data rekomendasi
SRS-F-5	Sistem dapat mengelola data produk
Pengunjung, Member, Pedagang, Admin	
SRS-F-6	Sistem dapat menampilkan katalog produk berdasarkan kategori
Pengunjung, Member	
SRS-F-7	Sistem dapat memproses pemesanan produk
Pengunjung	
SRS-F-8	Sistem dapat memproses konfirmasi pembayaran
Member	
SRS-F-9	Sistem dapat memproses konfirmasi setor deposit

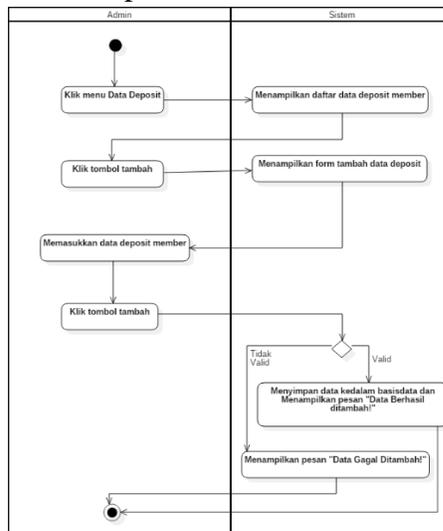
Implementasi Kebutuhan Fungsional

a. Use Case Diagram



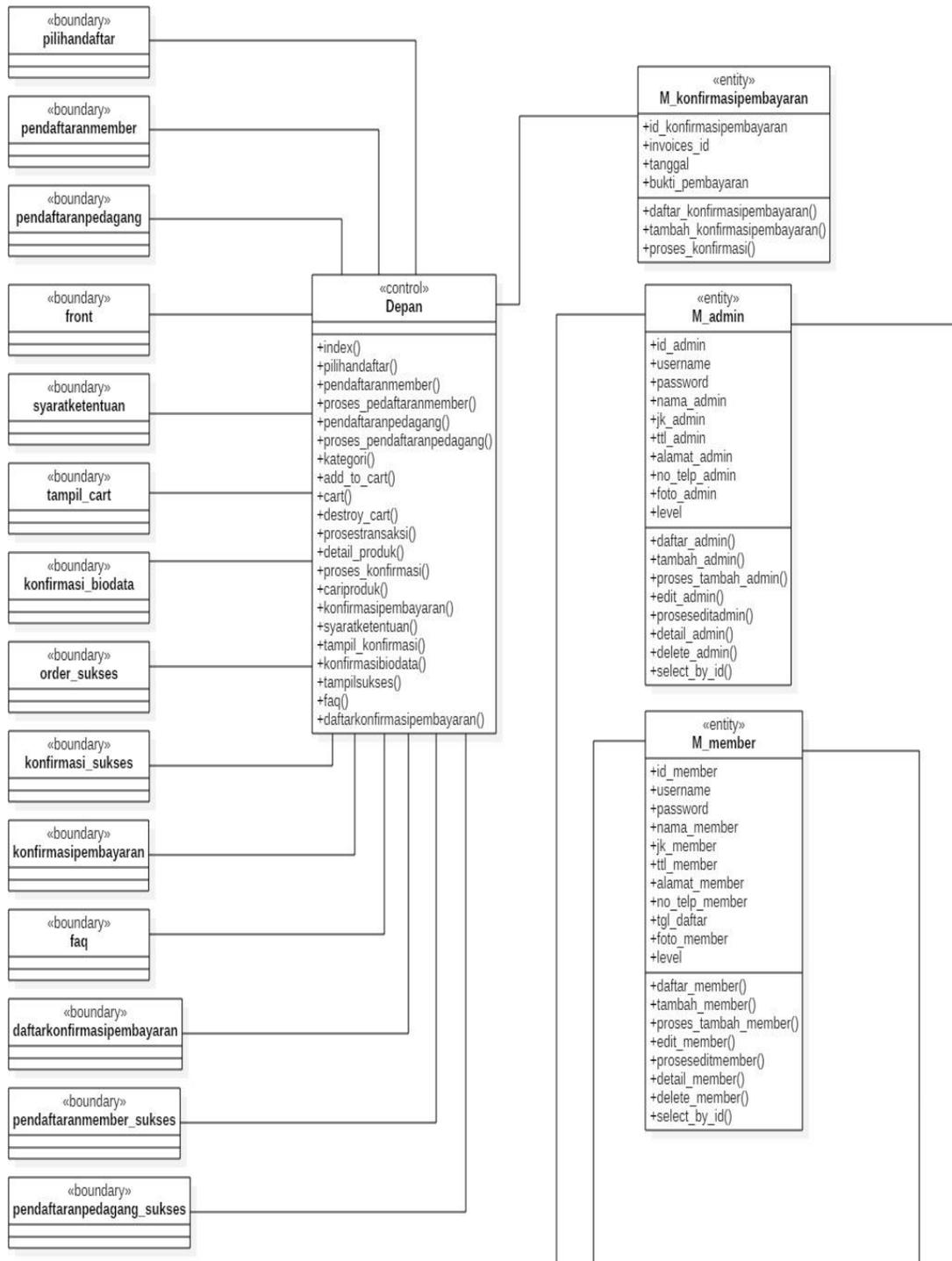
Gambar 1 Use Case Diagram Sistem Informasi E-Marketplace Benda Seni

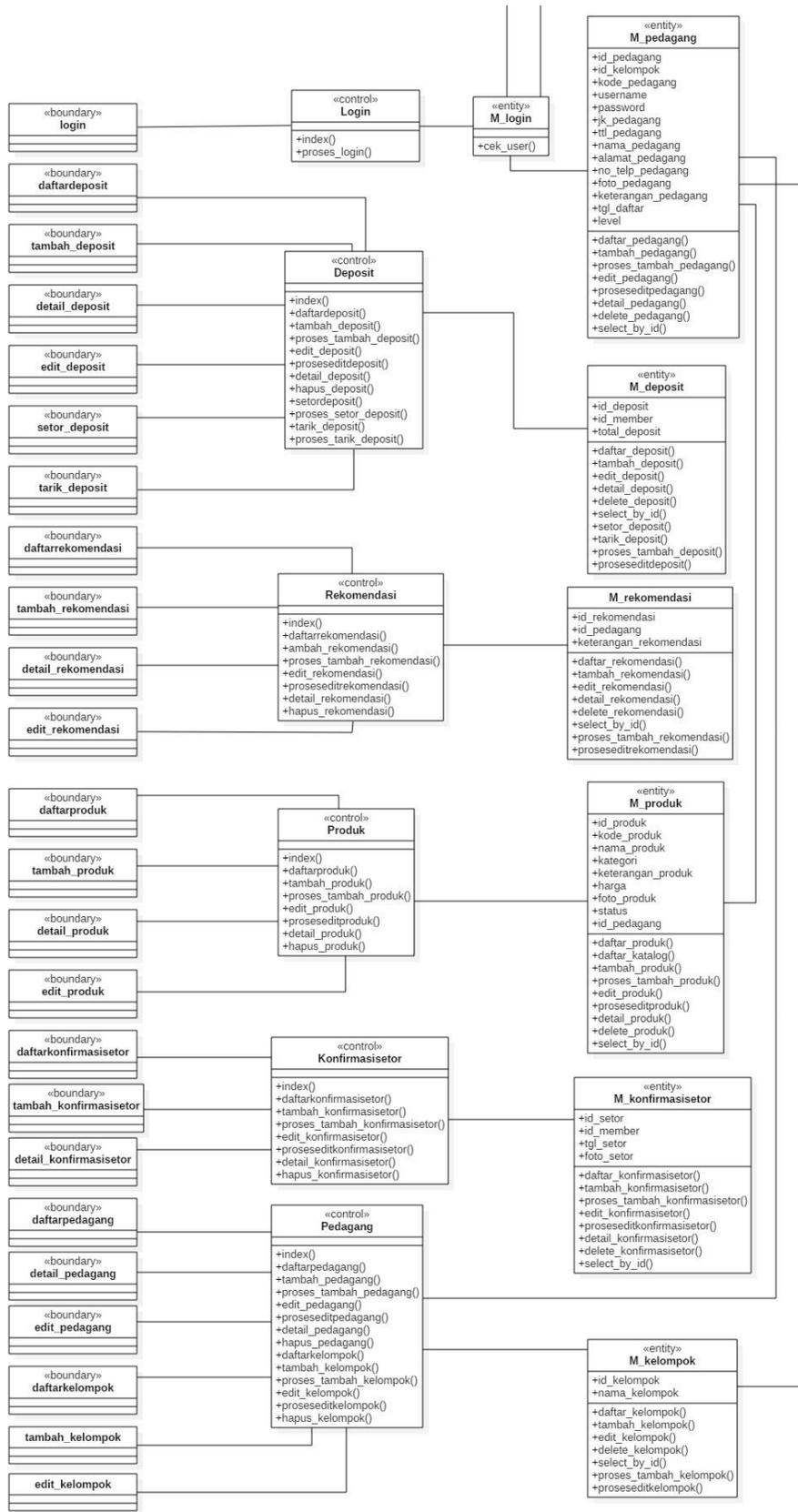
b. Activity Diagram Tambah Data Deposit

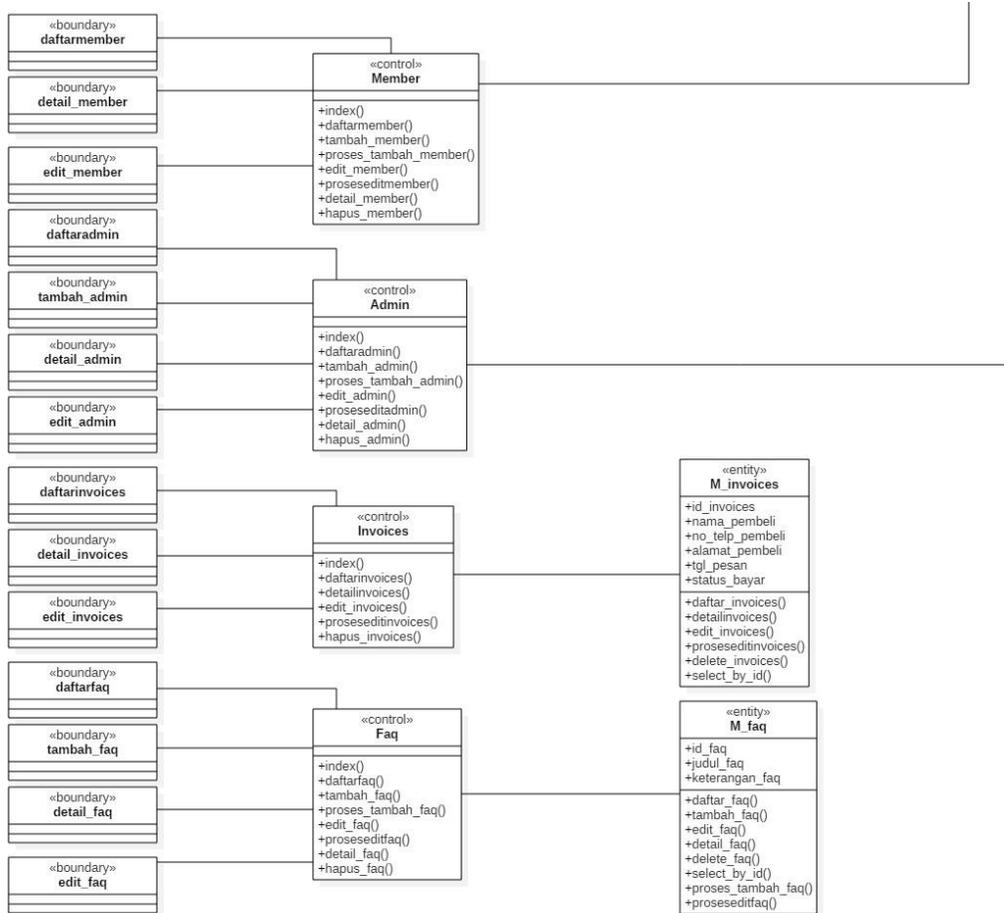


Gambar 2 Activity Diagram Tambah Data Deposit

c. Class Diagram

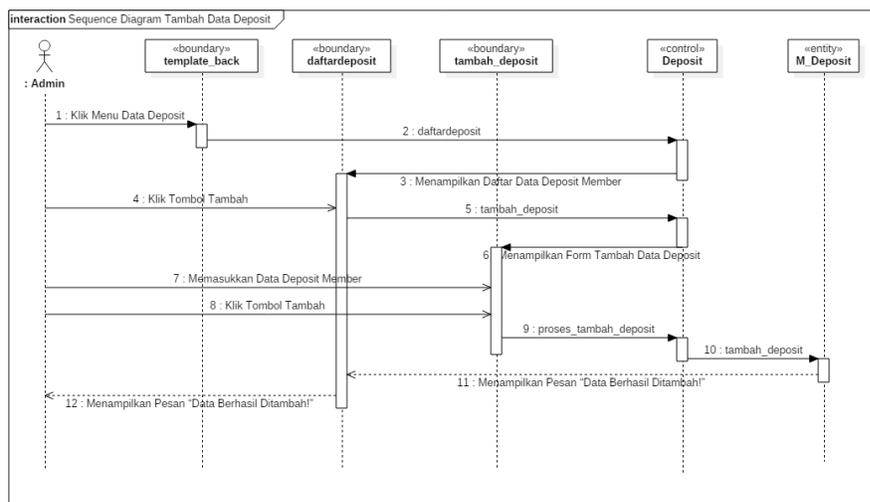






Gambar 3 Class Diagram Sistem Informasi E-Marketplace Benda Seni

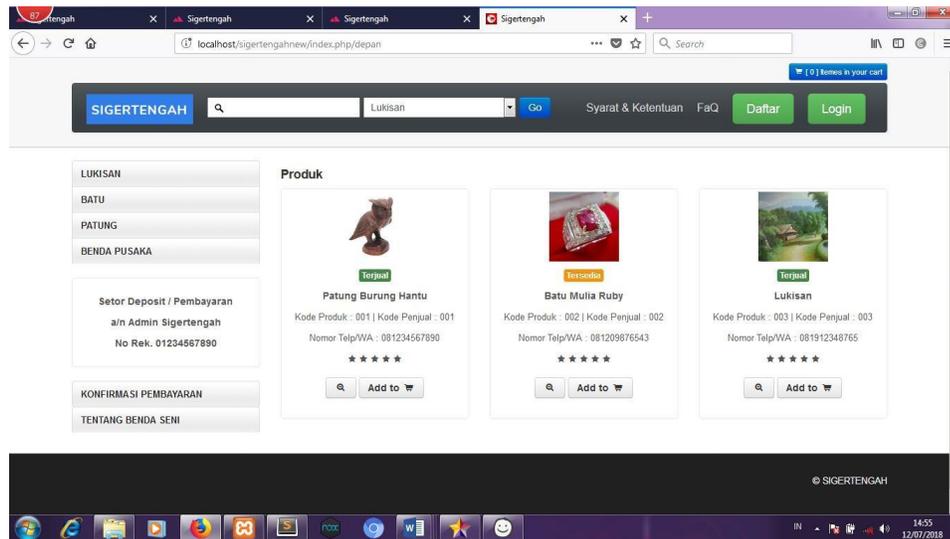
d. Sequence Diagram Tambah data deposit



Gambar 4 Sequence Diagram Tambah Data Deposit

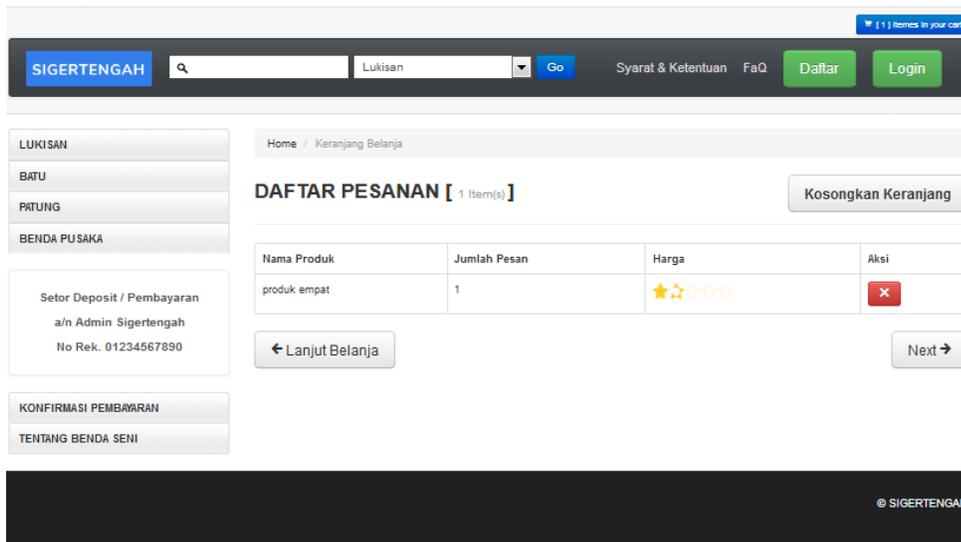
Implementasi Antar Muka Sistem Informasi E-Marketplace Benda Seni

a. Antarmuka Melihat Katalog Produk



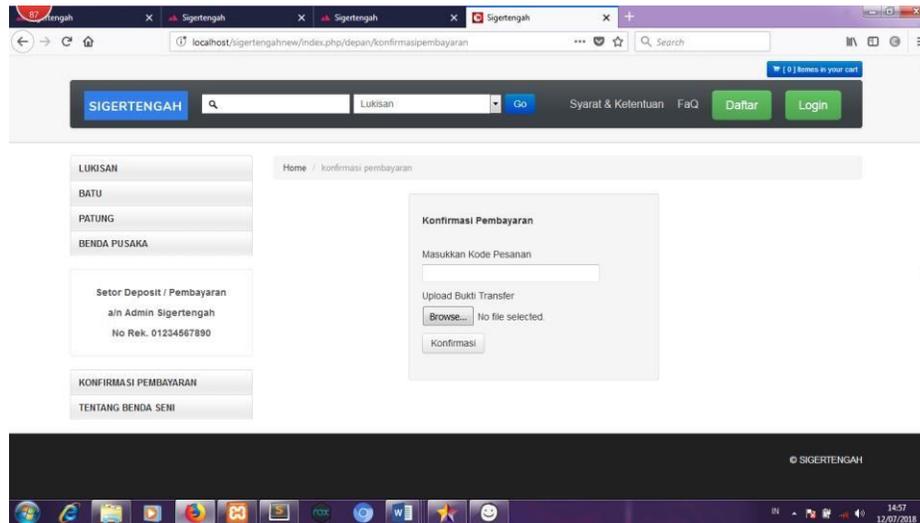
Gambar 5 Antarmuka melihat katalog produk

b. Antarmuka memesan produk



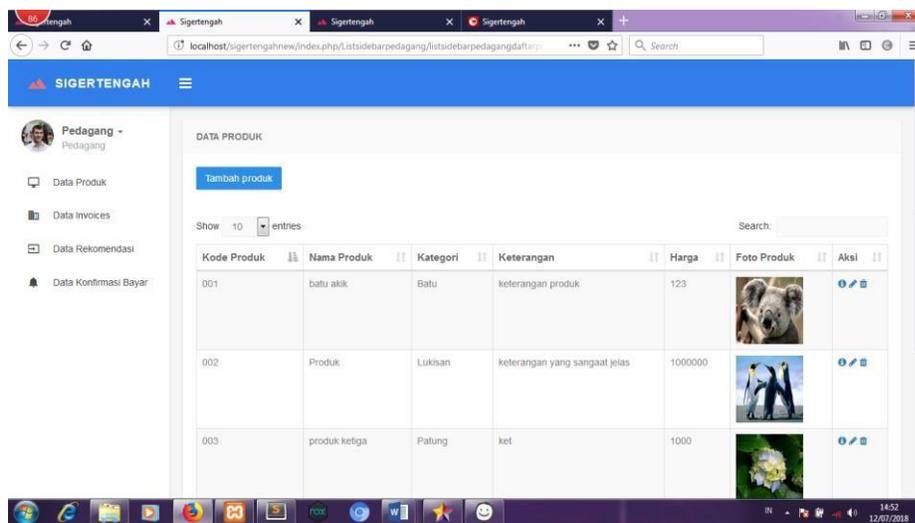
Gambar 6 Antarmuka memesan produk

c. Antarmuka Konfirmasi Pembayaran



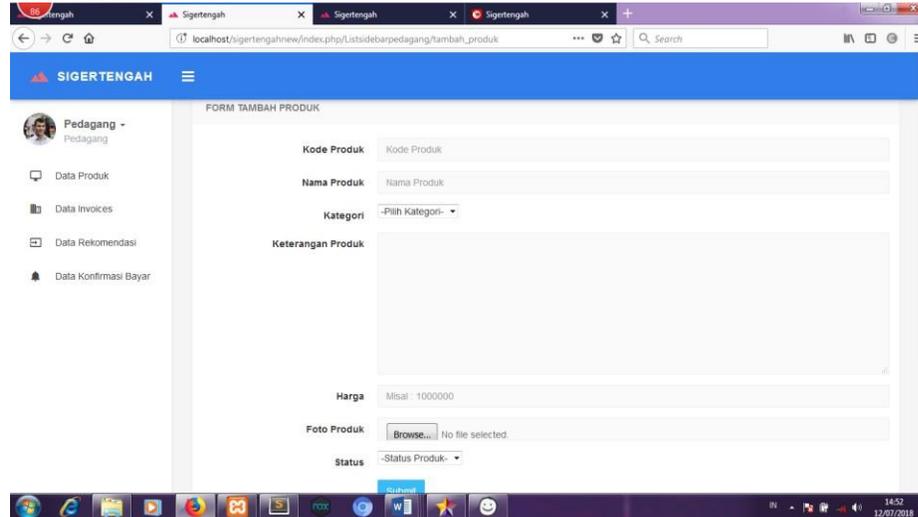
Gambar 7 Antarmuka konfirmasi pembayaran

d. Antarmuka daftar data produk



Gambar 8 Antarmuka daftar data produk

e. Antarmuka tambah data produk



Gambar 9 Antarmuka tambah data produk

Simpulan

Sistem informasi e-marketplace benda seni telah dapat dibangun dengan berbasis website. Sehingga dapat mempermudah pedagang dalam menjual benda seni, mempermudah pembeli melakukan pemesanan benda seni yang ditawarkan pedagang. Aktor yang terdapat dalam sistem ini terbagi menjadi empat diantaranya pembeli lepas, pembeli yang terdaftar sebagai member yang mendapatkan pelayanan deposit untuk memberikan kemudahan dalam bertransaksi, pedagang dan admin sebagai pihak ketiga dari proses jual beli.

Daftar Pustaka

- [1] Zwass, V. 1996. Electronic Commerce: Structures and Issues. *International Journal of Electronic Commerce*. Vol. 1: 3 – 23.
- [2] Jim Arlow, Ila Neustadt. 2002. UML AND THE UNIFIED PROCESS : PRACTICAL OBJECT-ORIENTED ANALYSIS & DESIGN, Addison-Wesley Object Technology Series.
- [3] Wenger, Etienne. 2002. *Cultivating Communities of Practice*. Boston: Harvard Business School Press.
- [4] Saini, Sin. 2009. Barang – barang antik. Available at : <http://saini-indoemistic.blogspot.co.id/2009/10/barang-barang-antik-barang-antik.html> diakses 26 maret 2018