

Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Marketplace Stikom Surabaya Berbasis Android

Dita Astrina Maysaroh ¹⁾ Bambang Hariadi ²⁾ Tan Amelia ³⁾

Program Studi/Jurusan Sistem Informasi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl.Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email : 1)maysarohditastrina@gmail.com, 2)bambang@stikom.edu, 3)meli@stikom.edu

Abstract: *In accordance with the tri dharma of higher education and research, research and development, and community service, lecturers at Stikom Surabaya every year can produce works from research activities. In addition to lecturers, students can also produce works research work from courses and practical work. The work of lecturers and students Stikom Surabaya can have selling points. The establishment of the Marketplace Stikom Surabaya. By being a platform that can accommodate the work of lecturers and students that can help to offer their products. A marketplace requires management to limit the problems that occur. Based on the explanation above, it can be seen that the problems that occur in the Stikom Surabaya marketplace if it does not have good management such as shops making products that are prohibited in the available categories, stores that do not complete transactions and there are buyers who have not confirmed receipt of goods after the goods are taken. Management can also be used to control processes such as transaction processing, entry and exit of marketplace balances, feedback from users, receipt and delivery of goods at distribution points. Based on the existing problems, research will be carried out to design and build an Android-based marketplace management application for Stikom Surabaya. The design and build application marketplace management Stikom Surabaya based android platform that can manage standardization, distribution points, create voucher / promo features, manage premium members, manage complaint resolution, record cash flow, use push notifications in real time, store management in the marketplace, and transaction management so that transactions are monitored. In developing applications, the process of withdrawing balances can be made directly into the seller's account, adding vouchers for reward badges / levels, adding features for premium members, automatically developing checks on the names of products added, and using schedule tasks or the like to inspect goods that have not been taken at the distribution point.*

Keywords: *Design, Management of Marketplace, Android.*

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi di daerah Surabaya yang saat ini sedang membangun aplikasi marketplace yang digunakan oleh civitas stikom sebagai sarana untuk mempermudah dalam proses transaksi jual beli dengan harapan dapat meningkatkan minat kewirausahaan bagi seluruh civitas stikom. Marketplace yang akan dibangun pada stikom ini adalah marketplace global yang mana produk satu dengan yang lainnya tidak memiliki keterkaitan.

Sesuai dengan tri dharma perguruan tinggi yaitu pendidikan dan pengajaran, penelitian dan pengembangan, dan pengabdian masyarakat, dosen di Stikom Surabaya pada setiap semester atau setiap tahun dapat menghasilkan karya dari kegiatan penelitian. Selain dosen, mahasiswa juga dapat menghasilkan karya baik dari mata kuliah dan kerja praktek. Karya dari dosen dan mahasiswa ini dapat memiliki nilai jual sehingga dapat ditawarkan untuk menjadi peluang usaha. Maka, dengan didirikannya marketplace Stikom Surabaya diharapkan dapat menampung karya dari dosen dan mahasiswa. Marketplace tersebut menjadi platform bagi mahasiswa dan dosen untuk menawarkan produknya.

Pengelolaan diperlukan untuk membatasi permasalahan yang terjadi pada marketplace. Permasalahan yang terjadi pada marketplace seperti toko membuat produk yang dilarang pada kategori yang tersedia, toko yang tidak menyelesaikan transaksi dan terdapat pembeli yang belum mengkonfirmasi telah menerima barang setelah barangnya diambil. Pengelolaan juga dapat digunakan untuk mengontrol proses seperti proses transaksi yang sedang berlangsung, proses keluar masuknya saldo marketplace, proses feedback dari pengguna, proses penerimaan dan penyerahan barang di distribution point.

Dengan didirikan marketplace Stikom Surabaya dibutuhkan aplikasi yang dapat melakukan proses pengelolaan marketplace tersebut. Pengelolaan marketplace dibutuhkan untuk mengatur dan mengontrol hubungan transaksi antara penjual dan pembeli. Pengaturan dan pengontrolan yang dibutuhkan pada marketplace Stikom Surabaya adalah: maintenance standarisasi seperti data master kategori, data master badge/level, dan data master kurir, pembuatan voucher/promo, pengelolaan toko, pengelolaan transaksi, pengelolaan user pembeli maupun penjual, mediasi komplain dan feedback,

penerimaan dan penyerahan barang distribution point, transaksi penagihan ke Administrasi Umum, transaksi pembayaran ke penjual, dan pencatatan arus kas.

Pengelola menyiapkan data standarisasi/master sebelum marketplace digunakan, data standarisasi/master yang diperlukan untuk mendukung proses transaksi seperti daftar kategori produk, daftar kurir, dan master badge/level. Daftar kategori digunakan untuk membatasi produk yang dipasarkan oleh penjual, sehingga dapat menghindari produk yang tidak diperbolehkan untuk dijual secara bebas. Daftar kurir diberikan untuk mempermudah pembeli dalam menentukan metode pengiriman produk yang dibeli. Proses penyerahan barang yang digunakan pada marketplace Stikom Surabaya adalah dengan distribution point, yang nantinya penjual akan meletakkan barangnya ke tempat yang disediakan pengelola dan kemudian pembeli akan mengambil barang pada tempat tersebut. Badge/level digunakan untuk penjual atau toko. Penjual akan mendapatkan kepercayaan dengan diberinya bintang apabila penjual dapat menyelesaikan transaksi yang telah terjadi.

Pengelola juga dapat melakukan proses pemasaran marketplace yang dimiliki dengan pemberian diskon dari marketplace. Jadi, penjual tetap mendapatkan uang sesuai harga awal, namun pembeli mendapatkan harga diskon dan yang membayar diskon adalah pihak pengelola. Untuk dapat memberikan promo kepada pembeli pengelola akan menerapkan sistem member premium untuk penjual, sehingga pengelola memiliki dana yang akan digunakan untuk membayarkan transaksi promo.

Selain menyiapkan data standarisasi/master, pengelola juga melakukan pengelolaan voucher/promo, mengelola resolusi/komplain, pencatatan arus kas, dan penarikan ke deposit RFID dan pembayaran ke penjual. Voucher/promo dapat digunakan untuk mempermudah dalam pemasaran marketplace dan toko penjual. Resolusi/komplain digunakan untuk menangani komplain dari pembeli maupun penjual, sehingga komplain yang diajukan dari pengguna dapat dipantau apakah komplain sudah ditangani atau belum. Pencatatan arus kas digunakan untuk mencatat pemasukan, pengeluaran pihak pengelola marketplace, dan perhitungan saldo. Setelah menyelesaikan proses pembayaran, penjual akan menerima notifikasi jika pembeli telah menyelesaikan pembayaran. Uang yang dibayarkan akan disimpan di marketplace terlebih dahulu, dan marketplace akan membayarkan uang ke penjual ketika pembeli telah mengkonfirmasi barang telah diterima.

Aplikasi pengelolaan dengan platform android dibuat untuk mempermudah admin, bagian pembayaran, dan staff distribution point dalam melakukan pengelolaan marketplace stikom. Platform

android dipilih karena lebih interaktif, dibandingkan dengan website ataupun media lainnya. Salah satu fitur unggulan yang membuat aplikasi berbasis android menjadi interaktif adalah notifikasi. Fitur notifikasi memungkinkan sistem untuk dapat memberikan informasi kepada pengguna meskipun pengguna tidak sedang mengakses aplikasi tersebut. (Wangsaputra, Prasetya, Hery, & Widjaja, 2016). Notifikasi akan digunakan untuk bagian pengelolaan komplain dan bagian pembayaran.

Berdasarkan permasalahan di atas dibutuhkan aplikasi pengelolaan marketplace Stikom Surabaya berbasis android yang dapat membantu dalam pengelolaan marketplace stikom surabaya. Aplikasi ini ditujukan untuk bagian pengelola marketplace.

LANDASAN TEORI

Pengelolaan Marketplace

Menurut Imam (2018) marketplace adalah tempat bertemu antara penjual dan pembeli untuk dapat saling melakukan transaksi. Transaksi yang terjadi di dalam marketplace dikelola langsung oleh pihak pengelola marketplace. Marketplace menyediakan pengelolaan pembayaran dan informasi mengenai pembeli dan penjual yang telah diverifikasi. Pembeli akan melakukan pemesanan melalui marketplace, kemudian marketplace akan meneruskan ke penjual dan penjual akan mengirimkan produk yang dipesan kepada pembeli.

Marketplace hanya bertindak sebagai tempat transaksi antara penjual dan pembeli. Untuk menghindari pelanggaran yang dilakukan oleh pengguna marketplace membutuhkan pengelola marketplace, agar transaksi yang terjadi pada marketplace dapat diketahui dan pengguna dapat menaati aturan yang telah dibuat marketplace.

Distribution Point (Pick-up Point)

Menurut Zenezini dkk (2018) Collection and delivery point (CDP) adalah metode door-to-door yang digunakan sebagai solusi perusahaan logistik untuk mengurangi biaya pendistributian barang karena harus mengantarkan produk secara bergantian.

Pada penelitian ini distribution point yang digunakan adalah distribution point dengan model pick up point. Model pick up point digunakan sebagai tempat untuk menyalurkan produk yang diserahkan oleh toko/penjual dan pengambilan produk oleh pembeli.

Android Studio

Menurut Andi Juansyah (2015) android studio merupakan IDE (Integrate Development Environment) bersifat gratis dan resmi dalam pengembangan aplikasi android. Android Studio

merupakan perangkat lunak untuk mengembangkan aplikasi berbasis android.

Application Programming Interface (API)

Menurut Reddy (2011) Komponen perangkat lunak dapat berinteraksi dengan klien melalui abstraksi yang disediakan oleh *Application Programming Interface (API)*. Biasanya komponen tersebut akan dijadikan pustaka perangkat lunak sehingga dapat digunakan oleh aplikasi lainnya.

Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa yang digunakan mendefinisikan dan mendokumentasikan dalam pengembangan serta pembangunan sistem berorientasi objek dan perangkat lunak serta alat pendukung pengembangan sistem. (Gata & Gata, 2013). Beberapa *diagram* yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek, adalah :

- a. *Use Case Diagram*
- b. *Activity Diagram*
- c. *Class Diagram*
- d. *Sequence Diagram*

Black Box Testing

Menurut Luthfi (2017) tujuan dari penggunaan *Black Box Testing* sebagai metode untuk mengetahui *bugs* dan *error*. *Black box testing* berfokus untuk mengetahui apakah semua fungsi pada sistem telah berjalan semestinya sesuai dengan kebutuhan.

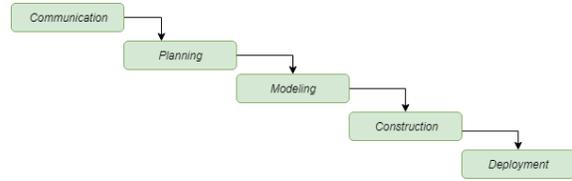
Arus Kas

Menurut Hery (2015) arus kas merupakan laporan arus kas masuk maupun laporan arus kas keluar pada perusahaan selama periode. Laporan arus kas dapat digunakan dalam proses evaluasi kegiatan operasional.

System Development Life Cycle (SDLC)

Metode pembuatan aplikasi pengelolaan marketplace Stikom Surabaya adalah metode SDLC, penggunaan metode SDLC bertujuan untuk menghasilkan *software* yang dapat memenuhi kebutuhan maupun keinginan pengguna. Pendekatan yang disediakan SDLC adalah sekuensial dan terurut.

Menurut Pressman (2015) SDLC adalah proses merancang sistem menggunakan metodologi dalam prosesnya. SDLC memiliki beberapa model seperti *Waterfall*, *Prototype*, *Agile Software Development*, *Rapid Application Development (RAD)*, dan masih banyak lagi.



Gambar 1 Metode Penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan dari model waterfall :

- a. *Communication*
- b. *Planning*
- c. *Modeling*
- d. *Construction*
- e. *Deployment*

Metode

Metode penelitian yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan aplikasi Pengelolaan Marketplace Stikom Surabaya Berbasis Android adalah metode SDLC dengan model waterfall. Proses yang akan dilakukan sesuai model *waterfall* adalah:

Communication		
Instrumen	Langkah-langkah	Luaran
Observasi, wawancara	Identifikasi masalah.	Informasi yang diperlukan, masalah yang terjadi, dan solusi yang akan diberikan.
Observasi, wawancara	Analisis kebutuhan	Kebutuhan fungsional dan non fungsional.
Observasi, wawancara	Identifikasi Data	Data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi.
Planning		
Instrument	Langkah-langkah	Luaran
-	Pembuatan Jadwal Kerja Penelitian	Jadwal Kerja Penelitian
Modeling		
Instrument	Langkah-langkah	Luaran
Draw.io, Astah UML	Perancangan desain proses fungsional.	a. Desain arsitektur, b. <i>Use case diagram</i> , c. <i>Activity diagram</i> , d. <i>Sequence diagram</i> e. <i>Class diagram</i> f. <i>Statechart diagram</i>
Draw.io	Perancangan antarmuka pengguna	Desain antarmuka pengguna
Microsoft Word	Perancangan uji coba	Dokumen perancangan uji coba
Construction		
Instrument	Langkah-langkah	Luaran
Android studio	Pembuatan program (coding)	Aplikasi
Android studio	Uji coba program	Hasil uji coba

Gambar 2 Tahapan SDLC

Communication

Pada tahap *communication* akan dilakukan proses pengumpulan data kepada pihak terkait serta akan dilakukan observasi secara langsung untuk mendapatkan informasi yang mendalam mengenai kondisi saat ini.

Identifikasi Masalah

Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap staff solusi sistem informasi (SSI) selaku pembuat aplikasi website marketplace Stikom Surabaya. Wawancara tersebut dilakukan agar mendapatkan informasi yang

diperlukan, masalah yang terjadi, dan solusi yang akan diberikan.

Observasi

Pengamatan dilakukan dengan mengamati dan melihat kegiatan warga dan lingkungan stikom. Tujuan melakukan observasi adalah untuk menghasilkan tambahan data yang selama wawancara tidak didapatkan.

Analisis Kebutuhan

Tabel 1 Tabel Kebutuhan Pengguna

No	Nama Pengguna	Kebutuhan Data Informasi
1	Admin Marketplace	Pembuatan Standarisasi Marketplace (Data Kategori, Data Kurir, Data badge/level)
		Pengelolaan User
		Pembuatan Voucher Promo
		Pengelolaan Toko & Produk
		Pengelolaan Member Premium
		Pengelolaan Resolusi Komplain
2	Bagian Pembayaran	Mencatat Arus Kas
		Pengelolaan transaksi marketplace
		Penagihan ke administrasi umum
		Pembayaran ke penjual
3	Staff Distribution Point	Penerimaan barang
		Pengeluaran Barang

Identifikasi Data

Setelah dilakukan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan pengguna, maka selanjutnya akan dilakukan identifikasi data. Berikut merupakan data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi :

- a. Data Kategori
- b. Data Badge/level
- c. Data Kurir
- d. Data Resolusi Komplain
- e. Data Distribution Point
- f. Data Arus Kas
- g. Data Pengguna

Planning

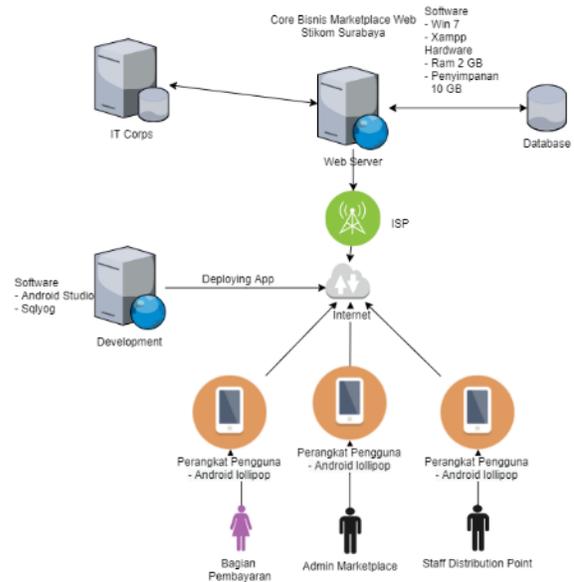
Penjadwalan dilakukan pada tahapan ini untuk menentukan aktifitas yang akan dilakukan pada saat

proses rancang bangun aplikasi Pengelolaan Marketplace Stikom Surabaya berbasis android.

Modeling

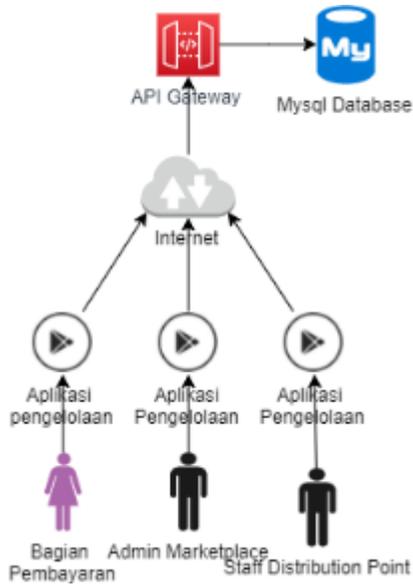
Tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan. Tahap perancangan adalah tahapan untuk merancang aplikasi. Tahapan SDLC yang akan dilakukan pada pembuatan aplikasi seperti pembuatan, diagram usecase, usecase sistem, desain arsitektur, diagram kelas, diagram activity, use case description, dan diagram statechart.

Desain Arsitektur



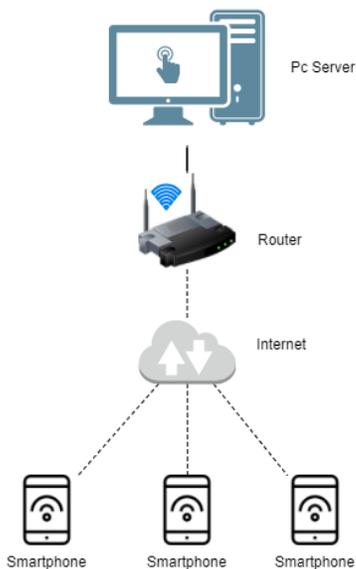
Gambar 3 Desain Arsitektur Perangkat Keras

Pada desain arsitektur di atas terdapat tiga pengguna pada aplikasi pengelolaan marketplace Surabaya yaitu admin, staff distribusi point, dan bagian pembayaran. Setiap pengguna menggunakan perangkat android yang terhubung dengan internet. Semua transaksi dan data yang terdapat pada aplikasi dikirimkan pada web server marketplace Stikom Surabaya dan akan disimpan pada database. Sedangkan, untuk transaksi yang berhubungan dengan saldo RFID akan disimpan pada database IT Cops.



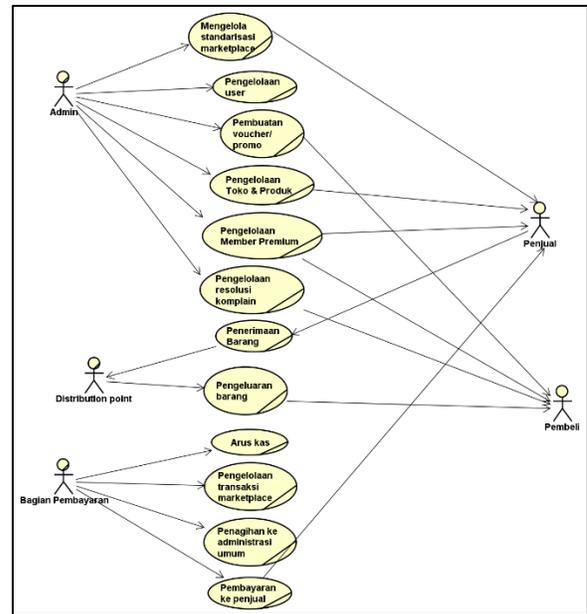
Gambar 4 Desain Arsitektur Perangkat Lunak

Pada desain arsitektur di atas masing-masing aplikasi terhubung dengan internet. Dengan menggunakan akses internet aplikasi akan memanggil API gateway yang terdapat pada server agar dapat mengambil dan mengirim data yang tersimpan pada database mysql.



Gambar 5 Desain Arsitektur Jaringan

Pada gambar 5 menggambarkan arsitektur jaringan yang digunakan. Router akan menghubungkan pc server pada jaringan internet sehingga smartphone yang terhubung dengan internet dapat menggunakan aplikasi.



Gambar 6 Use Case Bisnis

Proses bisnis yang terjadi pada pengelolaan Marketplace Stikom Surabaya :

- a. Mengelola standarisasi marketplace, adalah proses yang bertujuan untuk mengolah data master seperti master kategori, master badge/level, master kurir dan akan digunakan untuk penjual.
- b. Pembuatan voucher/promo, adalah proses yang bertujuan untuk membuat voucher/promo.
- c. Resolusi komplain, adalah proses untuk menangani keluhan dari pengguna.
- d. Mengelola member premium, adalah proses untuk mengolah data paket member premium yang dapat digunakan oleh penjual.
- e. Arus kas, adalah proses untuk melakukan pencatatan pengeluaran dan pemasukan.
- f. Penagihan ke administrasi umum, adalah proses untuk melakukan transaksi penagihan ke administrasi umum.
- g. Pembayaran ke penjual, adalah proses untuk melakukan proses pembayaran ke penjual.
- h. Penerimaan barang, adalah proses penerimaan barang dari penjual yang akan diberikan ke pembeli.
- i. Pengeluaran barang, adalah proses penyerahan barang kepada penjual.
- j. Pengelolaan user, adalah proses untuk melihat pengguna.

- k. Pengelolaan toko dan produk, adalah untuk mengelola toko dan produk yang oleh penjual dan dapat mensuspend toko.
- l. Pengelolaan transaksi marketplace, adalah proses mengelola transaksi yang terjadi pada marketplace.

Implementasi dan Evaluasi

Implementasi

Implementasi Kebutuhan Software dan Hardware

No	Kebutuhan	Client	Server
1.	Software	1. Minimal windows 7/8 2. Android studio 3. SQLyog 4. Minimal OS Android Lollipop (API 21)	1. Minimal windows 7 2. Database MySQL 3. Web Server Apache 4. Programming Language PHP
2.	Hardware	1. Minimal RAM 2 (Disarankan RAM 4) 2. Minimal hardisk tersedia 1 GB (Disarankan 2 GB)	1. Minimal RAM 2 GB (Disarankan RAM 4) 2. Minimal Kapasitas Harddisk yang tersedia 10 GB
3.	Network	Gigabit Network	

Implementasi Sistem

Bahasan selanjutnya yang akan dijelaskan pada bab ini yaitu tentang implementasi dan evaluasi dari rancang bangun aplikasi pengelolaan *marketplace* Stikom surabaya berbasis android. Tampilan antarmuka/*interface* akan dijelaskan untuk mempermudah pengguna mengenal fitur, cara kerja, dan alur dari aplikasi pengelolaan *marketplace* stikom surabaya berbasis android.

Tampilan Halaman Login

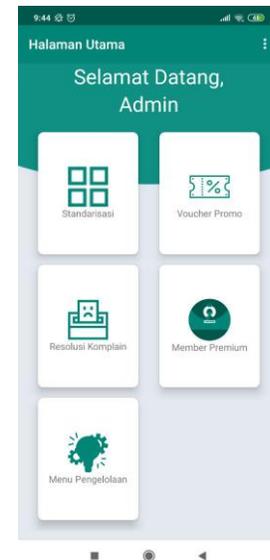
Pada halaman awal aplikasi pengelolaan marketplace stikom yaitu halaman login. Pengguna menggunakan halaman login untuk dapat mengakses halaman pada aplikasi dan juga sebagai proses autentikasi pengguna yang berhak mengakses aplikasi.



Gambar 7 Tampilan Login

Tampilan Halaman Utama

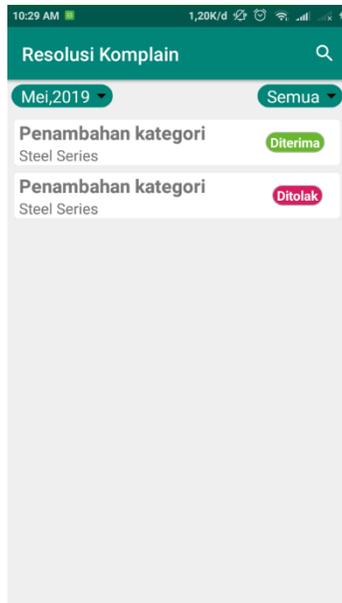
Halaman utama ditampilkan sesuai bagian *user* yang melakukan *login*. Kecuali untuk *distribution point* akan langsung diarahkan pada halaman utama *distribution point*.



Gambar 8 Tampilan Halaman Utama

Tampilan list resolusi komplain

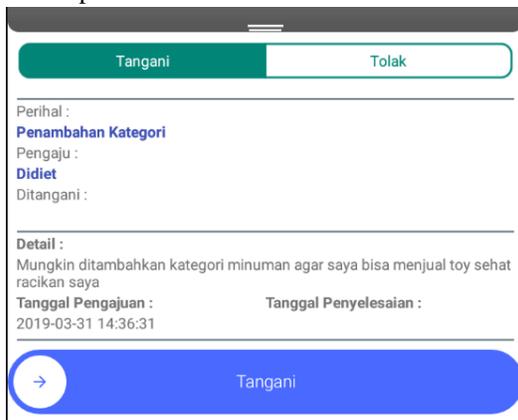
Tampilan halaman utama resolusi komplain menampilkan *list* data resolusi komplain. Pada masing-masing *list* terdapat perihal, nama pengaju, dan status resolusi komplain (diterima dan selesai).



Gambar 9 Tampilan *list* resolusi komplain

Tampilan Proses Tangani Komplain

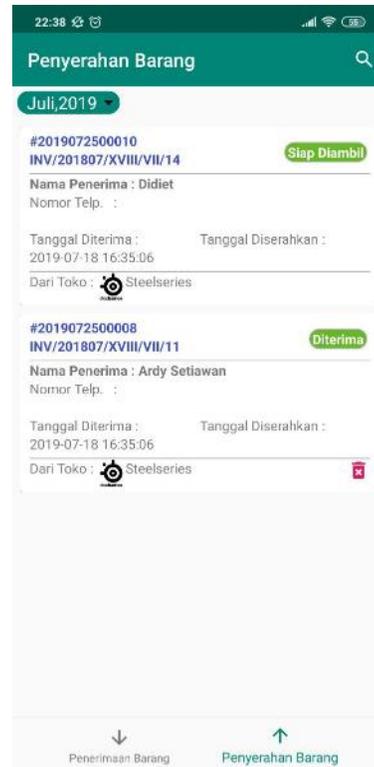
Tampilan proses tangani komplain akan tampil apabila pengguna memilih status tangani. Pengguna tinggal menggeser tombol tangani untuk menangani proses komplain.



Gambar 10 Tampilan proses tangani komplain

Tampilan *list distribution point* penyerahan

Tampilan halaman utama penyerahan menampilkan list data barang yang telah diterima oleh staff distribusi *point*. Tampilan halaman utama penyerahan berisi tentang nomer invoice penerimaan, nama penerima, nomer telephone pengirim, tanggal diterima, tanggal diserahkan, nama toko pengirim, dan status (diterima dan diserahkan).



Gambar 11 Tampilan *distribution point* penyerahan

Tampilan konfirmasi penyerahan barang

Tampilan penyerahan akan tampil apabila staff *distribution point* menekan salah satu list yang berstatus diterima. Tampilan penyerahan akan berisi foto dan detail penerimaan. Staff *distribution point* akan menggeser tombol konfirmasi penyerahan barang apabila barang akan diserahkan kepada pembeli.



Gambar 12 Konfirmasi Penyerahan

Tampilan Halaman Arus Kas

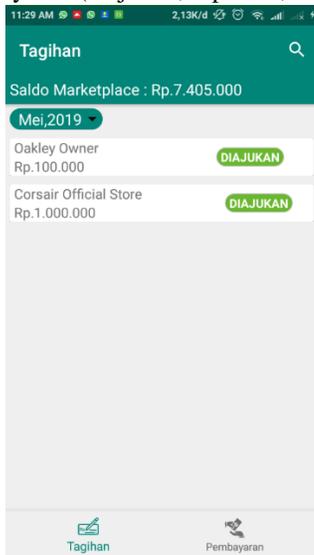
Tampilan halaman utama arus kas menampilkan periode bulan dan tahun, total saldo pada bulan dan tahun yang dipilih, total pemasukan dan pengeluaran pada bulan dan tahun yang dipilih serta *list* arus kas masuk dan arus kas keluar pada tahun dan bulan yang dipilih.



Gambar 13 Tampilan halaman arus kas

Tampilan Halaman Penagihan AU

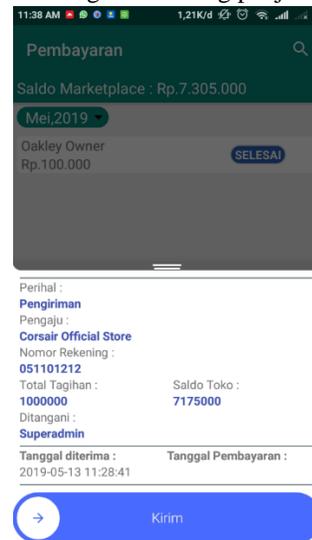
Tampilan halaman utama pembayaran berisi *list* data penagihan. Pada masing-masing *list* berisi tentang nama pengaju, nominal uang yang dicairkan, dan status pembayaran (diajukan, diproses, dan ditolak).



Gambar 14 Tampilan Halaman Penagihan AU

Tampilan Halaman Proses Pembayaran

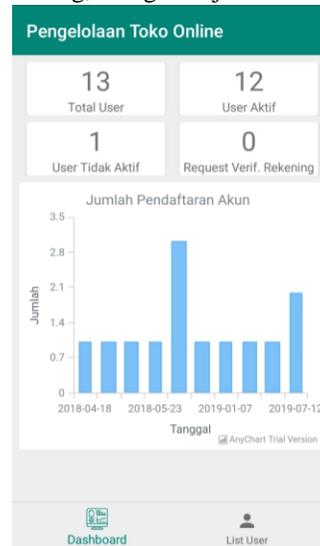
Tampilan halaman penyelesaian pembayaran akan tampil apabila bagian keuangan menekan salah satu *list* berstatus. Tampilan halaman penyelesaian pembayaran akan menampilkan informasi pengaju, nomer rekening, total tagihan dan tanggal diterima serta tanggal pembayaran. Bagian keuangan akan menggeser tombol kirim apabila bagian keuangan telah mengirim uang ke rekening penjual.



Gambar 15 Tampilan Halaman Proses Pembayaran

Tampilan halaman pengelolaan user

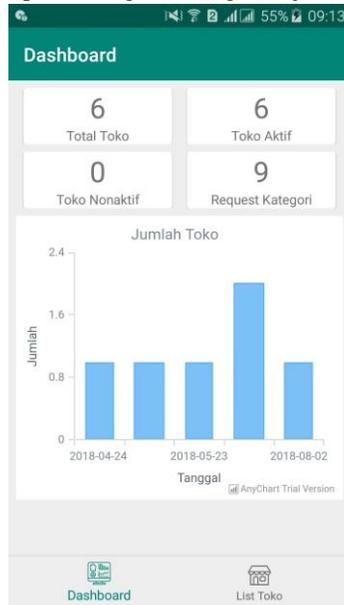
Tampilan halaman utama pengelolaan user berisi informasi total user, user aktif, user tidak aktif, request verifikasi rekening, dan grafik jumlah user.



Gambar 16 Tampilan halaman pengelolaan user

Tampilan halaman pengelolaan toko dan produk

Tampilan halaman utama pengelolaan toko dan produk berisi informasi total toko, toko aktif, toko tidak aktif, request kategori, dan grafik jumlah toko.



Gambar 17 Tampilan halaman pengelolaan toko dan produk

Tampilan halaman pengelolaan transaksi



Gambar 18 Tampilan halaman pengelolaan transaksi

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembuatan aplikasi Pengelolaan *Marketplace* Stikom Surabaya Berbasis Android, dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi dapat mengelola standarisasi seperti penambahan kategori agar dapat menyesuaikan kebutuhan penjual.
2. Dengan menerapkan *distribution point* dapat mempermudah dalam proses penyerahan barang dari penjual kepada pembeli tanpa adanya biaya pengiriman.
3. Aplikasi dapat membuat voucher/promo agar dapat menarik minat pembeli berbelanja pada marketplace stikom.
4. Aplikasi dapat mengelola member premium agar dapat membuat toko penjual memiliki fitur khusus.
5. Aplikasi dapat mengelola resolusi komplain agar komplain dari pembeli dapat langsung ditangani dan terkontrol.
6. Aplikasi dapat mencatat arus kas agar mempermudah pengelola mengetahui pemasukan, pengeluaran, dan saldo pengelola marketplace stikom.
7. Dengan menggunakan *push notification* secara *real time* pihak pengelola dapat segera mengetahui adanya komplain baru maupun permintaan penarikan baru. Sehingga permintaan baru tersebut dapat diproses secepatnya.

Saran

Sesuai dengan aplikasi yang dikembangkan saat ini, terdapat beberapa saran untuk pengembangan aplikasi selanjutnya adalah :

1. Penarikan yang dapat dilakukan penjual saat ini hanya dapat dilakukan ketika penjual memiliki saldo dari penjualan, dan pembayaran dari pihak pengelola dilakukan secara manual melalui *transfer*. Kedepannya diharapkan proses penarikan saldo dapat langsung masuk ke rekening penjual, sehingga pengelola tidak perlu melakukan *transfer* secara *manual*.
2. Badge/level kedepannya dapat memberikan voucher sebagai bonus kenaikan level.
3. Untuk saat ini member premium hanya memiliki dua fitur yang dapat digunakan kedepannya dapat ditambah fitur untuk pengguna member premium.

Daftar Pustaka

- Gata, W., & Gata, G. (2013). *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Jakarta: Elex Media Komputindo.

- Hery, S. (2015). *Pengantar akuntansi*. Jakarta: PT Grasindo, anggota Ikapi.
- Imam, R., & Nugraha, A. R. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web. *JUMANTAKA*, 1(1), 161-170.
- Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1-8.
- Luthfi, F. (2017). Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis.ID. *JISKA*, 2(1), 34-41.
- Pressman, R. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku 1*. Yogyakarta: Andi.
- Reddy, M. (2011). *API Design For C++*. Burlington: Elsevier.
- Wangsaputra, M., Prasetya, K., Hery, & Widjaja, A. E. (2016). Pengembangan Aplikasi Dengan Fitur Push Notification Untuk Mendukung Pendistribusian Informasi Di Fakultas. *SESINDO*.
- Zenezini, G., Lagorio, A., Pinto, R., Marco, A. D., & Golini, R. (2018). The Collection-And-Delivery Point Implementation Process From the Courier, Express and Parcel Operator's Perspective. *IFAC (International Federation of Automatic Control)*, 51(11), 594-599.