

Jurnal Dita.docx

Date: 2019-05-24 06:41 UTC

* All sources 58 | Internet sources 26 | Own documents 2 | Organization archive 30

- ✓ [0] "Jurnal Nanda.docx" dated 2019-05-23
3.1% 14 matches
- ✓ [1] "Jurnal Djoohari Revisi.docx" dated 2019-02-08
0.8% 4 matches
- ✓ [2] "(v3) JURNAL JSIKA - Citra Devi Pra...ot; dated 2019-02-14
0.6% 4 matches
- ✓ [3] https://id.123dok.com/document/7qv8e7dz-...latform-android.html
0.8% 3 matches
- ✓ [4] ejournal.uin-suka.ac.id/saintek/JISKA/article/view/1225
0.8% 3 matches
- ✓ [5] "jurnal-diah-2401.docx" dated 2018-01-24
0.6% 3 matches
2 documents with identical matches
- ✓ [8] jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/471
0.7% 3 matches
- ✓ [9] "jurnal (1).pdf" dated 2017-07-11
0.5% 3 matches
- ✓ [10] "Jurnal Rancang Bangun Aplikasi Adm...ot; dated 2018-09-05
0.5% 2 matches
- ✓ [11] "Jurnal Toni.docx" dated 2018-07-19
0.5% 3 matches
1 documents with identical matches
- ✓ [13] "Jurnal(1).docx" dated 2017-08-25
0.6% 3 matches
- ✓ [14] "Jurnal_11410100052.pdf" dated 2017-08-10
0.5% 3 matches
- ✓ [15] "Jurnal Afnan 10410100268.pdf" dated 2017-07-05
0.5% 3 matches
- ✓ [16] "Jurnal 15410100030.docx" dated 2019-02-18
0.4% 2 matches
- ✓ [17] "Jurnal-Agit Anggriawan-13410100050.pdf" dated 2017-07-11
0.4% 3 matches
- ✓ [18] "Jurnal valdy fix 1.3.pdf" dated 2019-04-24
0.4% 2 matches
1 documents with identical matches
- ✓ [20] "Jurnal 13410100085 Putra Yoga Dwiangga.pdf" dated 2018-01-25
0.5% 3 matches
- ✓ [21] "Jurnal Selly Terbaru.docx" dated 2017-12-21
0.4% 2 matches
- ✓ [22] "JURNAL 3 (1).docx" dated 2017-07-24
0.5% 3 matches
- ✓ [23] "13410100041-2017-MAKALAH-IN.doc" dated 2017-07-13
0.4% 2 matches
- ✓ [24] "Jurnal TA Ismail v.2.docx" dated 2018-08-01
0.4% 2 matches
- ✓ [25] "14410200009-2017-JURNAL fix.docx" dated 2018-01-04
0.4% 2 matches
- ✓ [26] "jurnal fix 2 v2.docx" dated 2019-01-07
0.4% 2 matches
- ✓ [27] "12410100136-2018-MAKALAH-EN (1).docx" dated 2018-08-16
0.4% 2 matches
- ✓ [28] journal.uir.ac.id/index.php/ITJRD/article/view/1605

✓	[<0]	0.5% 2 matches
✓	[29]	"Jurnal TA Daud.docx" dated 2019-02-12 0.3% 2 matches 6 documents with identical matches
✓	[36]	https://www.academia.edu/6551975/SISTEM_...DERA_CABANG_SURABAYA 0.3% 1 matches 1 documents with identical matches
✓	[38]	"JSIKA-Jurnal Nur Qoriah-14410100124.docx" dated 2019-02-06 0.3% 2 matches 8 documents with identical matches
✓	[47]	https://id.123dok.com/document/4yr6vp8y-...er-berbasis-gps.html 0.4% 1 matches
✓	[48]	"11410100039-Jurnal v1.3.docx" dated 2019-02-12 0.3% 2 matches 4 documents with identical matches
✓	[53]	https://jurnal.uns.ac.id/itsmart/article/view/18756 0.4% 1 matches 2 documents with identical matches
✓	[56]	ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/evolusi/article/view/3538/0 0.4% 1 matches
✓	[57]	https://www.researchgate.net/profile/Arie_Saputra 0.4% 1 matches
✓	[58]	https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/220277/File_18-Daftar-Pustaka.pdf 0.4% 1 matches
✓	[59]	https://www.researchgate.net/publication...integral_dan_tracker 0.3% 1 matches
✓	[60]	https://repository.bsi.ac.id/index.php/repo/viewitem/18361 0.4% 1 matches
✓	[61]	https://www.researchgate.net/publication...RAN_PRODUK_PERTANIAN 0.4% 1 matches
✓	[62]	jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/36/20 0.4% 1 matches
✓	[63]	e-journal.unipma.ac.id/index.php/JPFK/article/view/2068 0.3% 1 matches
✓	[64]	jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/36 0.4% 1 matches
✓	[65]	"RANCANG BANGUN APLIKASI PENILAIAN ...ot; dated 2019-02-18 0.3% 1 matches 1 documents with identical matches
✓	[67]	https://docplayer.info/120160060-Ratih-dwi-zaningsih-npm.html 0.3% 1 matches
✓	[68]	https://www.academia.edu/8233170/PEMBANG...SI_SISTEM_SMART_HOME 0.2% 1 matches
✓	[69]	https://www.researchgate.net/publication...s_Perancangan_Sistem 0.2% 1 matches 1 documents with identical matches
✓	[71]	ejournal.stmikdumai.ac.id/index.php/path/article/view/114 0.3% 1 matches
✓	[72]	e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/view/331 0.3% 1 matches 1 documents with identical matches
✓	[74]	https://jtsiskom.undip.ac.id/index.php/jtsiskom/article/download/12697/12314 0.2% 1 matches
✓	[75]	ejournal.kopertis10.or.id/index.php/jit/article/download/1118-6418/pdf2 0.2% 1 matches
✓	[76]	"Jurnal - Budi Prasetyo.docx" dated 2019-03-02 0.2% 1 matches
—	—	"Jurnal TA Daud.docx" dated 2019-02-14

✓	[/]	0.2%	1 matches
✓	[78]	0.2%	1 matches 6 documents with identical matches
✓	[85]	0.2%	1 matches
✓	[86]	0.2%	1 matches
✓	[87]	0.2%	1 matches
✓	[88]	0.1%	1 matches
✓	[89]	0.1%	1 matches
✓	[90]	0.1%	1 matches
✓	[91]	0.1%	1 matches

10 pages, 3372 words

⚠ A very light text-color was detected that might conceal letters used to merge words.

PlagLevel: 4.0% selected / 4.0% overall

18 matches from 92 sources, of which 31 are online sources.

Settings

Data policy: *Compare with web sources, Check against my documents, Check against my documents in the organization repository, Check against organization repository, Check against the Plagiarism Prevention Pool*

Sensitivity: *Medium*

Bibliography: *Consider text*

Citation detection: *Reduce PlagLevel*

Whitelist: --

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 semester or 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, it is hoped that it can help students and lecturers to offer their products. Regulating and controlling the transaction relationship between seller and buyer is a problem that can be taken from the description above. The settings and controls needed are : maintenance master data such as master data (categories, badges/levels, couriers), making vouchers/promos, premium members complaint mediation, billing transaction to the Public Administration, payment transactions to sellers, and cash flow records. Designing and building the Management Marketplace Stikom Surabaya android-based is a research that will be carried out in accordance with the existing problems. applications that can manage standardization are expected to be the result of the design of Surabaya-based stomom marketom management management applications. Application of distribution points to facilitate the process of delivering products and receiving products. Vouchers/promos to attract buyers, while premium members to get special features, the cash flow feature is used to record expenses, income, and know the monthly balance. The resolution of complaints and new withdrawal requests uses push notification in real time so that the manager can immediately find out about new complaints or new withdrawal requests. In the future for application development can be added vouchers for reward badges/levels, the withdrawal process can be done directly without passing through the manager, and premium member features can be added.

Keywords: Design, Management of Marketplace, Android.

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya merupakan salah satu perguruan tinggi teknologi dan bisnis swasta di daerah Surabaya yang berlokasi di Jl. Raya Kedung Baruk No 98, Surabaya, Jawa Timur. Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya memiliki dua fakultas yaitu yang pertama, terdapat Fakultas Teknologi dan Informasi (FTI) yang terdiri dari program studi Sistem Informasi, Sistem Komputer, Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, dan Manajemen Informatika. Kedua, terdapat Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) yang terdiri dari program studi Akuntansi, Manajemen, dan Komputerisasi Perkantoran & Kesekretariatan.

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 nantinya akan menjadi platform bagi mahasiswa dan dosen untuk menawarkan produknya.

Menurut Ridhoni (2018) tempat yang dapat membantu penjual dalam menjual barang dagangannya dan menawarkan jasa disebut marketplace. Marketplace biasanya memiliki sistem sendiri yang dapat mengatur ratusan bahkan jutaan produk yang akan dijual maupun dibeli. Saat ini marketplace sudah menjamur dikalangan masyarakat Indonesia maupun luar negeri. Karena, saat ini penjual tanpa membuka lapak offline pun dapat berjualan tanpa perlu kesulitan untuk membayar sewa lapak. Marketplace yang akan dibangun pada Stikom Surabaya ini adalah marketplace global yang mana produk satu dengan yang lainnya tidak memiliki keterkaitan.

Aplikasi pengelolaan marketplace diharapkan dapat memenuhi kebutuhan dari aplikasi marketplace Stikom Surabaya yang telah didirikan sebelumnya. Pengelolaan marketplace dibutuhkan untuk mengatur dan mengontrol hubungan transaksi antara penjual dan pembeli. Pengaturan dan pengontrolan yang dibutuhkan pada marketplace Stikom Surabaya adalah: maintenance data master seperti data master

kategori, data master badge/level, dan data master kurir, transaksi pembuatan voucher/promo, mediasi komplain, transaksi penagihan ke Administrasi Umum, transaksi pembayaran ke penjual, dan pencatatan arus kas. Selain itu dengan adanya aplikasi pengelolaan marketplace Stikom Surabaya diharapkan dapat meningkatkan transaksi jual beli yang ada pada marketplace Stikom Surabaya.

Agar marketplace dapat segera digunakan, pihak pengelola sebelumnya sudah harus menyediakan data-data utama 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. Menurut Kardanawati, Haryanto, & Umi (2016) pengembangan sistem transaksi online dapat dilakukan dengan metode gamifikasi yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi, brand awareness, loyalty, dan pengalaman dalam transaksi jual beli yang dilakukan. Cara kerja badge/level yang akan digunakan pada marketplace Stikom Surabaya adalah ketika pembeli semakin banyak melakukan transaksi maka level pembeli akan meningkat dan mendapatkan potongan harga/diskon sesuai dengan tingkatan level yang diperoleh, diskon yang diperoleh hanya dapat digunakan beberapa kali sesuai ketentuan dari pihak pengelola.

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 member premium pengelola juga mendapat dana dari proposal (rencana kerja/program kerja) yang telah disetujui oleh kampus untuk dapat mengelola marketplace Stikom Surabaya.

Selain data-data utama yang diperlukan untuk marketplace, pengelola juga mengelola 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 pengelola marketplace perbulan. Jika pembeli akan melakukan pembayaran dengan cara tapping kartu RFID pembeli dapat melakukannya dengan dua cara yaitu: melalui NFC yang terdapat pada masing-masing handphone pembeli, dan melalui user id dan password dengan kode verifikasi yang dikirim melalui OTP (one time password). Untuk menyelesaikan proses transaksi, 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.

Untuk mempermudah admin, bagian pembayaran, dan staff distribution point dalam melayani pembeli dan penjual secara cepat maka akan dibuat aplikasi pengelolaan dengan platform android. 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 maka akan dibuat rancang bangun aplikasi pengelolaan marketplace Stikom Surabaya berbasis android. Sehingga proses transaksi jual beli dapat dikontrol dan diatur dengan harapan dapat meningkatkan transaksi jual beli. Dengan adanya aplikasi ini nantinya diharapkan juga mahasiswa FEB maupun dosen FEB selaku end-user dapat belajar mengelola marketplace dan bagaimana bisnis marketplace dapat berjalan.

LANDASAN TEORI

Pengelolaan Marketplace

Menurut Fory A Naway (2016) Pengelolaan adalah proses penataan kegiatan yang akan dilaksanakan melalui fungsi manajemen. Tentu gunanya sebagai bentuk dari pencapaian tujuan bersama yang telah disepakati.

Menurut Wahyu Ridhoni (2018) toko internet pada mall internet yang digunakan merchant

untuk melakukan aktifitas menjual barang dan jasa adalah marketplace online .

Aplikasi Back End

Menurut Akhmad Dharma Kasman (2013) Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh yang berbasis linux. Saat ini android merupakan pilihan yang menguntungkan karena memiliki biaya lisensi yang lebih murah dan sifatnya yang semi-open source, selain itu android juga akan support dengan berbagai layanan google.

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)

Menurut Gata & Gata (2013) untuk mendefinisikan dan mendokumentasikan pengembangan sistem berorientasi objek dan perangkat lunak dapat menggunakan Unified Modeling Language (UML). Beberapa diagram yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek, adalah :

- Use Case Diagram
- Activity Diagram
- Class Diagram
- Sequence Diagram

Black Box Testing

Menurut Luthfi (2017) untuk dapat mengetahui error dan bugs dari aplikasi dapat menggunakan metode Black Box Testing. Sistem yang telah berjalan akan diperiksa apakah sudah sesuai dengan kebutuhan dengan menggunakan metode Black box testing.

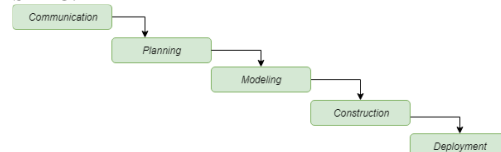
Arus Kas

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)

Dengan tujuan untuk menghasilkan software yang dapat memenuhi kebutuhan maupun keinginan pengguna dapat menggunakan metode SDLC. Metode ini akan digunakan untuk membantu pembuatan aplikasi Pengelolaan Marketplace Stikom Surabaya.

Menurut Pressman (2015) SDLC adalah proses merancang sistem menggunakan metodologi dalam prosesnya. Agile Software Development, Waterfall, Rapid Application Development (RAD), Prototype merupakan beberapa contoh dari model yang ada pada SDLC.



Gambar 1 Metode Penelitian

Berikut adalah tahapan-tahapan dari model waterfall :

- Communication
- Planning
- Modeling
- Construction
- 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 Pengguna	Kebutuhan Pengguna
Observasi, wawancara	Identifikasi Data	Data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi
Planning		
Instrumen	Langkah-langkah	Luaran
-	Pembuatan jadwal kerja penelitian	Jadwal kerja penelitian
Modeling		
Instrumen	Langkah-langkah	Luaran
Draw.io	Perancangan desain proses fungsional	a. Desain arsitektur, b. Use case diagram, c. Activity diagram, d. Sequence diagram, e. Class diagram, f. Statechart diagram.
Draw.io	Perancangan antarmuka pengguna	Wireframe
Microsoft Word	Perancangan uji coba	Dokumen Perancangan Uji Coba
Construction		
Instrumen	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 Pengguna

Tabel 1 Tabel Kebutuhan Pengguna

No	Pengguna	Kebutuhan Sistem
1	<i>SuperAdmin</i>	Mengawasi jalannya aplikasi.
2	<i>Admin Marketplace</i>	Melakukan Pengelolaan Terhadap <i>Marketplace</i> Stikom Surabaya
3	Bagian Pembayaran	Melakukan Proses Pembayaran Terhadap <i>User</i> Yang Melakukan Penarikan
4	<i>Staff Distribution Point</i>	Mencatat pemasukan dan pengeluaran baang

Identifikasi Data

Data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan aplikasi akan diketahui setelah melakukan proses identifikasi data yang merupakan proses setelah identifikasi masalah dan identifikasi pengguna. Data yang didapatkan ada pross identifikasi data adalah :

- Data Badge/level
- Data Kurir
- Data Resolusi Komplain
- Data Distribution Point
- Data Arus Kas

f. Data Pengguna

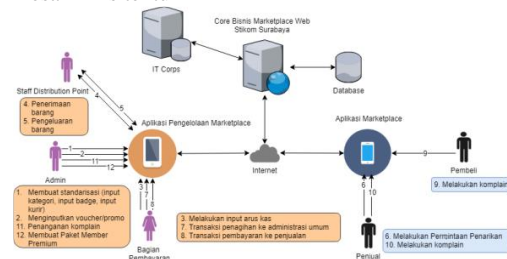
Planning

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. Pembuatan diagram usecase, usecase sistem, desain arsitektur, diagram kelas, diagram activity, use case description, dan diagram statechart akan dilakukan pada tahapan ini.

Desain Arsitektur



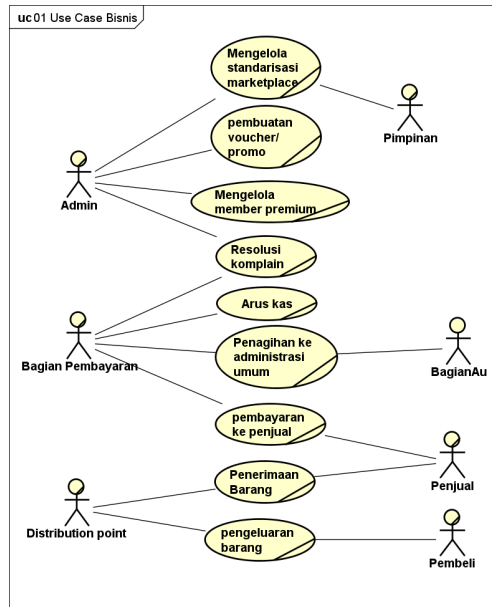
Gambar 3 Desain Arsitektur

Terdapat tiga pengguna aplikasi pengelolaan marketplace Surabaya yaitu admin, staff distribusi point, dan bagian pembayaran. Jika pengguna login sebagai admin maka dapat melakukan proses penginputan data kategori, menginputkan data kurir, menginput data badge/level, menginputkan voucher/promo, melakukan proses penanganan komplain, dan membuat paket member premium. Apabila pengguna login sebagai staff distribution point, maka pengguna dapat melakukan penerimaan dan pengeluaran barang. Sedangkan, jika pengguna login sebagai bagian pembayaran maka pengguna dapat melakukan input arus kas, transaksi penagihan ke administrasi umum, dan transaksi pembayaran ke penjual.

Jika bagian pembayaran menerima permintaan penarikan dari aplikasi marketplace Stikom Surabaya melalui internet yang nantinya akan dikonfirmasi oleh bagian pembayaran dan akan diproses transaksi penagihan ke saldo RFID pengguna. Setelah itu, bagian keuangan akan melakukan transaksi

pembayaran ke penjual jika produk yang dibeli oleh pembeli sudah diterima.

Pada aplikasi Pengelolaan Marketplace Stikom Surabaya akan disimpan semua transaksi dan data lainnya yang akan dikirim ke web server marketplace Stikom Surabaya dan kemudian akan disimpan pada database. Sedangkan, untuk transaksi yang berhubungan dengan saldo RFID akan disimpan pada database IT Cops.



Gambar 4 Use Case Bisnis

Pada aplikasi Pengelolaan Marketplace Stikom Surabaya terdapat beberapa proses bisnis yang terjadi adalah :

- Mengelola standarisasi marketplace, adalah proses yang bertujuan untuk mengolah data master seperti master kategori, master badge/level, master kurir.
- Pembuatan voucher/promo, adalah proses yang bertujuan untuk membuat voucher/promo.
- Resolusi komplain, adalah proses untuk menangani keluhan dari penjual maupun pembeli.
- Mengelola member premium, adalah proses untuk mengolah data paket member premium.
- Arus kas, adalah proses untuk melakukan pencatatan pengeluaran dan pemasukan.

- Penagihan ke administrasi umum, adalah proses untuk melakukan transaksi penagihan ke administrasi umum.
- Pembayaran ke penjual, adalah proses untuk melakukan proses pembayaran ke penjual.
- Penerimaan barang, adalah proses penerimaan barang dari penjual yang akan diberikan ke pembeli.
- Pengeluaran barang, adalah proses penyerahan barang kepada penjual.

Implementasi dan Evaluasi

Implementasi

Implementasi Kebutuhan Software dan Hardware

Tabel 2 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 4 (Disarankan RAM 8) 2. Minimal hardisk 2 GB (Disarankan 4 GB) 3. Minimal RAM 1 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

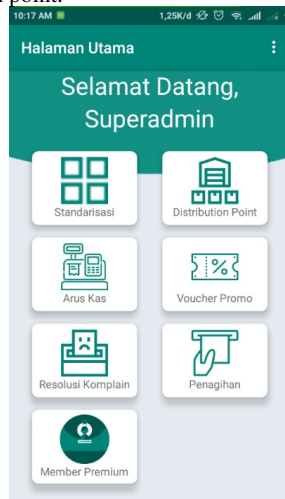
Pada halaman awal aplikasi pengelolaan marketplace stikom yaitu halaman login. Authentikasi pengguna yang berhak mengakses aplikasi akan di proses pada halaman ini.



Gambar 5 Tampilan Login

Tampilan Halaman Utama

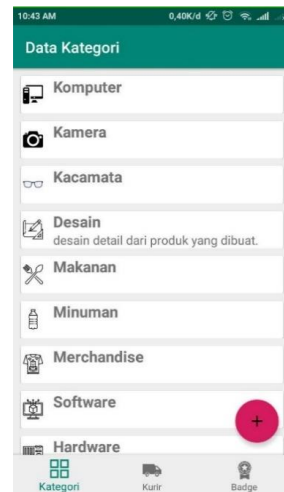
Halaman utama ditampilkan sesuai bagian user yang melakukan login. Kecuali untuk distribution point akan langsung diarahkan pada halaman utama distribution point.



Gambar 6 Tampilan Halaman Utama

Tampilan Halaman Standarisasi

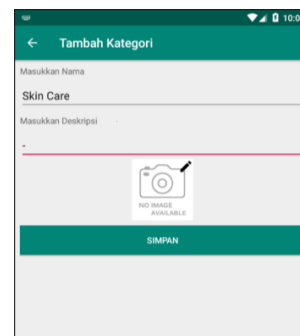
Halaman standarisasi merupakan halaman untuk menampilkan halaman kategori, kurir, dan badge. Navigasi pada halaman ini menggunakan bottom navigation dan halaman ini hanya dapat diakses oleh admin.



Gambar 7 Tampilan halaman Standarisasi

Tampilan Input Kategori

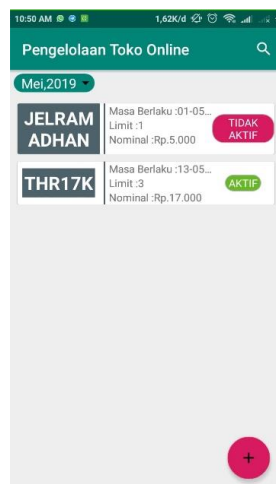
Dengan menekan tombol tambah pengguna dapat menampilkan form input kategori. Terdapat dua kolom inputan yaitu nama kategori dan deskripsi kategori dengan 1 tombol simpan, serta tombol untuk memilih gambar yang ada pada galeri handphone.



Gambar 8 Tampilan Input Kategori

Tampilan Voucher Promo

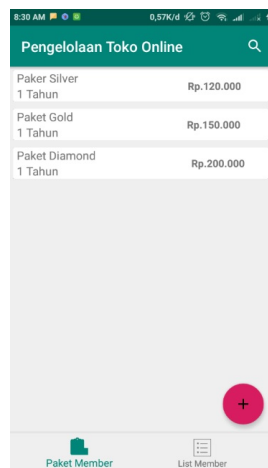
Halaman utama kurir menampilkan list data voucher, dan pada halaman ini terdapat tombol tambah data pada bagian kanan bawah. Pada masing-masing list menampilkan kode voucher, masa berlaku voucher, status voucher (aktif/tidak aktif), limit voucher, dan nominal voucher.



Gambar 9 Voucher/ Promo

Tampilan Paket Member Premium

Tampilan halaman utama member premium menampilkan list data paket member premium. Pada masing-masing list terdapat nama paket, harga paket, dan durasi paket.



Gambar 10 Tampilan Paket Member Premium

Tampilan Detail list paket member premium

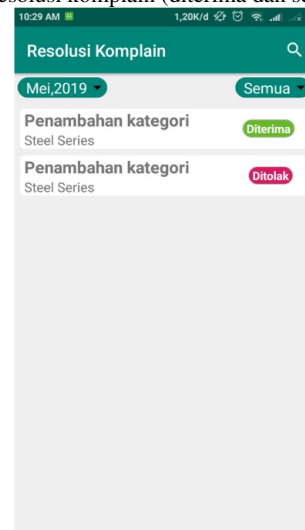
Tampilan detail list paket member premium akan tampil ketika pengguna menekan salah satu list paket yang ada. Tampilan detail list paket member premium berisi tentang informasi paket member premium.



Gambar 11 Detail list paket member premium

Tampilan list resolusi komplain

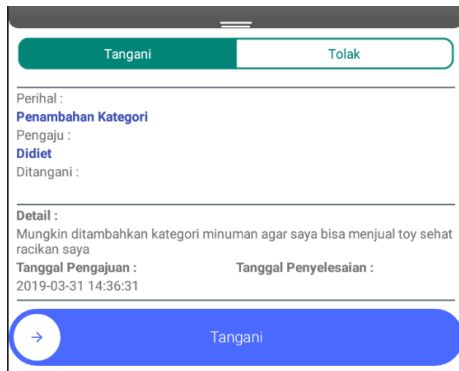
Tampilan halaman utama resolusi komplain menampilkan list data resolusi komplain. Pada masing-masing list terdapat perihal, nama pengaju, dan status resolusi komplain (diterima dan selesai).



Gambar 12 Tampilan list resolusi komplain

Tampilan Proses Tangani Komplain

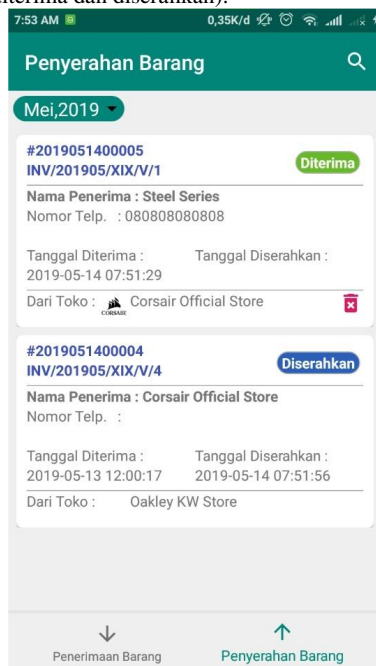
Tampilan proses tangani komplain akan tampil apabila pengguna memilih status tangani. Pengguna tinggal menggeser tombol tangani untuk menangani proses komplain.



Gambar 13 Tampilan proses tangani complain

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 14 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 15 Konfirmasi Penyerahan Tampilan Halaman Arus Kas

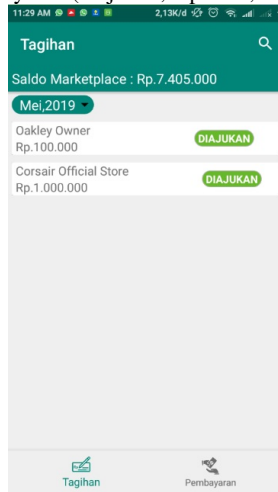
Tampilan halaman utama arus kas menampilkan periode bulan dan tahun, total saldo pada bulan dan tahun yang dipilih, total pemasukan dan pengeluaran pada bulan dan tahun yang dipilih serta list arus kas masuk dan arus kas keluar pada tahun dan bulan yang dipilih.



Gambar 16 Tampilan halaman arus kas

Tampilan Halaman Penagihan AU

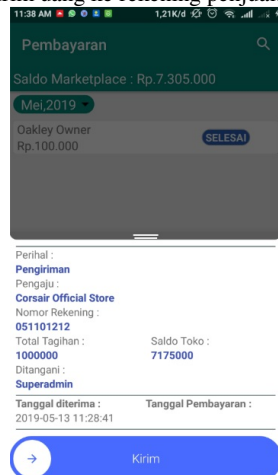
Tampilan halaman utama pembayaran berisi list data penagihan. Pada masing-masing list berisi tentang nama pengaju, nominal uang yang dicairkan, dan status pembayaran (diajukan, diproses, dan ditolak).



Gambar 17 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 18 Tampilan Halaman Proses Pembayaran

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

- Apriadi, D., & Saputra, A. Y. (2017). ^[56] **E-Commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian**. Jurnal RESTI (Rekayasa

- Sistem dan Teknologi Informasi), 1(2), 132.
- Gata, W., & Gata, G. (2013).^[0] **Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java**. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Hery, S. (2015). Pengantar akuntansi. Jakarta: PT Grasindo, anggota Ikapi.
- Indra Bastian, S. A. (2006). Akuntansi Pendidikan. Penerbit Erlangga.
- Juansyah, A. (2015).^[0] **Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android**.^[0] **Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)**, 1(1), 1-8.
- Kardianawati, A., Haryanto, H., & Umi, R. (2016). PENERAPAN KONSEP GAMIFIKASI APPRECIATIVE PADA E-MARKETPLACE UMKM. *Techno.COM*, 15(4), 343-351.
- Kasman, A. D. (2013). Kolaborasi Dahsyat Android dengan PHP & MYSQL. Yogyakarta: Lokomedia.
- Luthfi, F. (2017). Penggunaan Framework Laravel Dalam Rancang Bangun Modul Back-End Artikel Website Bisnisbisnis.ID. *JISKa*, 2(1), 34-41.
- Naway, F. A. (2016). Strategi Pengelolaan Pembelajaran. Gorontalo: Ideas Publishing.
- Pressman, R. (2015). Rekayasa Perangkat Lunak.^[0] **Pendekatan Praktisi Buku 1**. Yogyakarta: Andi.
- Raharjo, B. (2011). Belajar Otodida Membuat Database Menggunakan MySQL. Bandung: Informatika Bandung.
- Reddy, M. (2011). API DESIGN FOR C++. Burlington: Elsevier.
- Reddy, M. (2011).^[0] **API Design For C++**. Burlington: Elsevier.
- Ridhoni, W. (2018).^[0] **Rancang Bangun Website Responsif untuk Marketplace Online Berbasis Koperasi**.^[0] **PHASTI Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur**, 4(1), 25-35.
- Romeo, S. (2003).^[5] **Testing Dan Implementasi Sistem, Edisi Pertama**. Surabaya: STIKOM.
- Safaat, N. (2012).^[4] **Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android**. Bandung: Informatika Bandung.
- Saputra, A. (2012). Web Tips PHP, HTML 5 dan CSS3. Jakarta: Jasakom.
- Suprianto, D., & Agustina, R. (2012). Pemograman Aplikasi Android. Yogyakarta: MediaKom.
- Wangsaputra, M., Prasetya, K., Hery, & Widjaja, A. E. (2016). Pengembangan Aplikasi Dengan Fitur Push Notification Untuk Mendukung Pendistribusian Informasi Di Fakultas. *SESINDO*.