

***E-MARKETPLACE* KOMUNITAS PENJUAL KELAPA KOPYOR DI KABUPATEN PATI**

Khilyatus Sufriyah^{1*}, Endang Supriyati¹ dan Tri Listyorini¹

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Bae, Kudus 59327.

*Email: 201851123@std.umk.ac.id

Abstrak

Kelapa kopyor adalah tanaman kelapa yang mengalami mutasi genetik alami. Kelapa kopyor adalah varian kelapa yang ditemukan pada populasi kelapa normal. Kelapa kopyor merupakan produk andalan dengan nilai ekonomi tinggi, tekstur lembut dan berdaging yang sebagian besar tidak menempel pada tempurung. Tanaman kelapa kopyor ini tersebar di berbagai daerah di Indonesia. Salah satu daerah sentra produksi kelapa kopyor yaitu Kabupaten Pati. Tetapi saat ini masih banyak para konsumen kelapa kopyor yang belum mengetahui tempat penjualan kelapa kopyor sesuai dengan yang diinginkan. Melihat masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membangun marketplace serta membuat rancang bangun aplikasi komunitas penjual kelapa kopyor berbasis website yang diharapkan mampu memberikan informasi secara tepat kepada para konsumen dan penjual kelapa kopyor sebagai media penunjang komunitas penjual kelapa kopyor di Kabupaten Pati. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi E-Marketplace berbasis website yang dapat diakses melalui desktop maupun mobile.

Kata kunci: *e-marketplace, kelapa kopyor, website*

1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi akan terus berkembang pesat, memungkinkan kita untuk menciptakan aplikasi yang dirancang untuk melancarkan pekerjaan agar lebih mudah, lebih optimal, dan efisien. Pengguna teknologi dan informasi diharapkan bisa memperlancar kinerja pengguna aplikasi khususnya web. Berhubungan dengan hal tersebut, melihat usaha para pengusaha dalam memperluas produksi kelapa kopyor di Kabupaten Pati, yang semakin hari semakin banyak peminatnya. Teknik pemasaran kelapa kopyor di Kabupaten Pati masih dilakukan secara manual atau bertemu langsung. Para pengusaha kelapa kopyor masih belum bisa memanfaatkan kecanggihan teknologi masa kini. Oleh karena itu, sulit bagi pengusaha untuk lebih mengembangkan bisnis ini. Jika memungkinkan, dalam manajemen perusahaan, mengingat teknologi semakin berkembang dan maju, maka perlu dikembangkan lebih lanjut melalui kecanggihan teknologi. Melalui pemasaran secara *online*, para pengusaha dapat dengan mudah memasarkan produksi kelapa kopyor di berbagai daerah, khususnya di Kabupaten Pati. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti membuat skripsi penelitian yang berjudul “*E-Marketplace* komunitas penjual kelapa kopyor di Kabupaten Pati”. Penelitian ini akan menghasilkan *marketplace* berbasis *website* pada komunitas penjual kelapa kopyor di Kabupaten Pati yang dapat membantu memperluas pasar serta dapat memberi kemudahan kepada para konsumen kelapa kopyor untuk memperoleh informasi mengenai para penjual kelapa kopyor yang sesuai keinginan. Tujuan penelitian ini adalah dengan membuat sistem *website e-marketplace* untuk memudahkan para pengusaha kelapa kopyor menjual produknya secara *online*. Memperluas informasi produk kelapa kopyor kepada masyarakat luas agar lebih dikenal. Serta pula dapat melakukan kegiatan transaksi jual-beli secara *online* tanpa harus datang ke toko dan dapat meningkatkan potensi daerah sentra produksi kelapa kopyor di Kabupaten Pati.

Dalam penelitian ini menggunakan rujukan dari jurnal maupun sumber lainnya dengan mengacu pada penelitian terdahulu sebagai berikut:

Penelitian menurut (Juliany, Salamuddin, and Dewi 2018) membahas mengenai penelitian Perancangan Sistem Informasi *E-Marketplace* pada Bank Sampah Berbasis Web. penelitian ini memperoleh sistem yang dapat menangani update inventaris dari bank sampah sehingga pemulung

mencari sampah yang mereka butuhkan tanpa harus datang ke bank sampah dan bisa mengeceknya pada *website* yang tersedia.

Penelitian menurut (Tyas 2019) membahas mengenai *E-Marketplace* untuk Penjual Kios-kios Helm. Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mempromosikan pemasaran dan penjualan *online* dealer helm, yang selanjutnya dapat meningkatkan volume penjualan dan meningkatkan keuntungan.

Penelitian menurut (Karmila and Rusda 2019) membahas mengenai *E-Marketplace* Penjualan dan Pemasaran Barang Furniture Pada Toko Mebel Menggunakan PHP dan MySql Server. penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah aplikasi *e-marketplace* yang memudahkan dalam pengelolaan data. Ini memberi pelanggan pemrosesan transaksi pesanan dan pengiriman, dan menyediakan pendaftaran pengguna baru, verifikasi pesanan, pengiriman, dan presentasi laporan penjualan. Menyampaikan informasi mengenai produk furniture yang dikategorikan sehingga konsumen bisa mencari informasi barang tersebut tanpa mengakses toko furniture secara individual.

Penelitian menurut (Fathimah 2019) membahas mengenai penelitian tentang *Sistem E-Marketplace* Batu Permata Martapura Kalimantan Selatan. Hasil penelitian ini adalah *E-Marketplace* yang dapat memperluas jaringan batu permata di seluruh wilayah Indonesia. *Sistem E-Marketplace* ini cara yang efektif untuk meningkatkan penjualan batu permata Martapura. Dengan adanya sistem *E-Marketplace* ini berbagai penjualan batu permata secara *offline* dapat teratasi dengan baik.

Penelitian menurut (Fardiansha, Listyorini, and Supriyati 2022) membahas mengenai *E-Marketplace* Sentra Kerajinan Pandai Besi Tahunan. Hasil dari penelitian ini berupa *e-marketplace* berbasis *website* yang bisa menjadi tempat jual beli produk pandai besi yang bernuansa modern serta memberdayakan para pengrajin dan pelaku usaha pandai besi agar berjalan lebih efektif dan efisien serta memberikan informasi lebih cepat kepada pelanggan.

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan potensi daerah di Kabupaten Pati melalui UMKM kelapa kopyor, membuat *E-Marketplace* sebagai wadah para penjual kelapa kopyor di Kabupaten Pati untuk memasarkan produksi kelapa kopyor, serta untuk memudahkan proses transaksi jual-beli.

2. METODOLOGI

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang sesuai dilakukan dengan metode pengumpulan data yang terdiri dari:

- a. Studi Pustaka
Penulis mengumpulkan informasi dengan mengambil materi dari penelitian sebelumnya.
- b. Observasi
Penulis meninjau langsung ke tempat penjual kelapa kopyor yang ada di wilayah Kabupaten Pati.
- c. Wawancara
Penulis melakukan wawancara dengan penjual kelapa kopyor. Adapun hasil wawancaranya yaitu penjualan menurun, terutama sejak pandemi covid-19 berkembang pesat dan masyarakat tidak mengetahui penjual kelapa kopyor yang sesuai keinginan. Dengan adanya *website e-marketplace* agar dapat membantu penjualan secara *online* untuk meningkatkan pendapatan.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Untuk membangun sistem baru, kita perlu menjalankan proses pengembangan sistem dan membuat sistem yang terperinci sesuai dengan metode waterfall. Fase-fasenya terdiri dari:

1. *Requirement* (Analisis Kebutuhan)
Dalam tahapan ini peneliti menganalisis data yang dibutuhkan yang akan dimuat ke dalam sistem *e-marketplace* dengan hasil yang didapat dalam wawancara dengan salah satu penjual kelapa kopyor.
2. *Design System* (Desain Sistem)
Tahapan desain dilakukan dengan cara membuat rancangan tampilan untuk *website*, dan *website* dirancang untuk memudahkan pengguna user.
3. *Implementasi and Unit Testing* (Penulisan kode program / implementasi)

Pada tahapan ini penulis menerjemahkan desain dalam bentuk bahasa pemrograman PHP dan MySQL dengan aplikasi pendukung seperti Visual Studio Code dan Xampp.

4. *Integration and System Testing* (pelaksanaan dan pengujian sistem)

Tahapan ini program diuji coba untuk menjamin kinerja sistem yang sesuai. Uji coba sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*.

5. *Operation and Maintenance* (Perawatan)

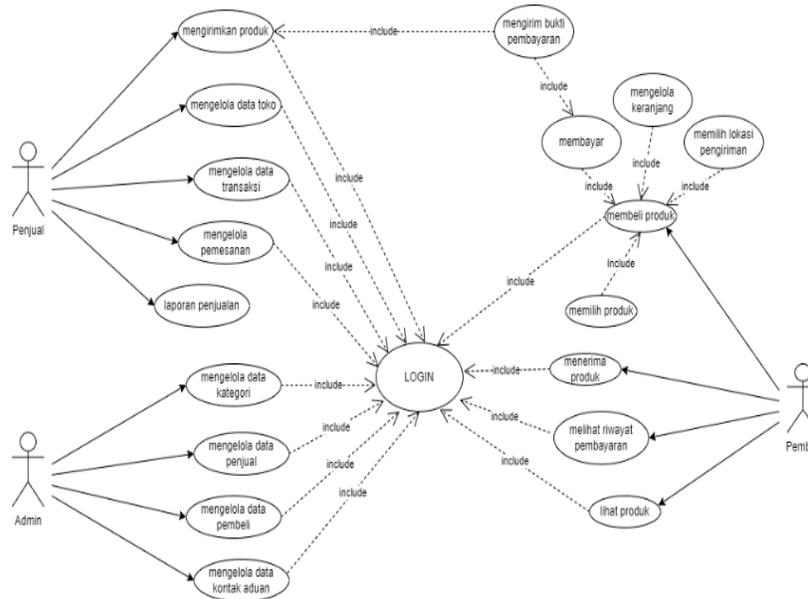
Tahapan ini dilakukan dengan cara memantau aplikasi yang diuji apakah ada kendala atau tidak. Serta juga apakah ada keinginan untuk menambah fitur dari pengguna.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan UML

a. *Use Case Diagram*

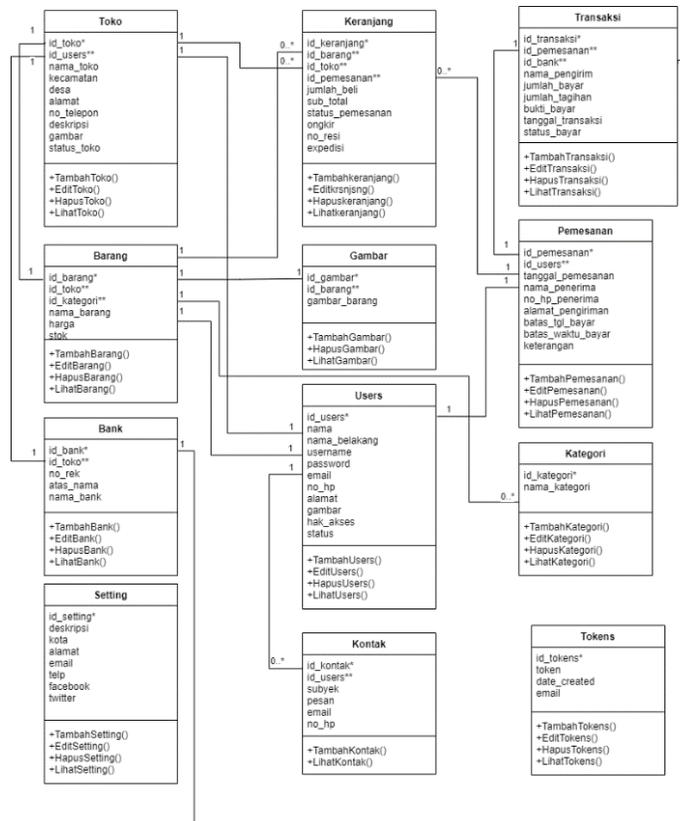
Pada *use case diagram* berikut admin dapat mengakses data kategori barang, data penjual, data pembeli serta data kontak aduan. Penjual dapat mengakses data toko, data transaksi, data laporan penjualan, data pemesanan hingga mengirimkan produk. Sedangkan pembeli dapat melihat produk, melihat riwayat pembayaran, menerima produk, membayar pesanan, mengelola keranjang, memilih lokasi pengiriman, memilih produk, dan mengirim bukti pembayaran.



Gambar 1. Use Case Diagram

b. *Class Diagram*

Class diagram merupakan database yang menggambarkan tabel database dan hubungannya. Karena setiap pengguna memiliki satu alamat, hubungan antara tabel pengguna, penjual, dan pembeli adalah 1-1. Tabel penjualan berelasi *many-to-many* tercantumkan dalam Gambar 2.

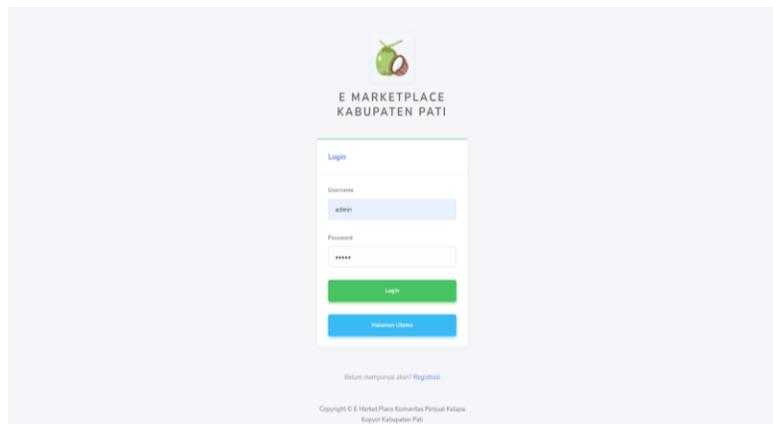


Gambar 2. Class Diagram

3.2. Tampilan Interface Aplikasi

1. Tampilan Login Admin dan Penjual

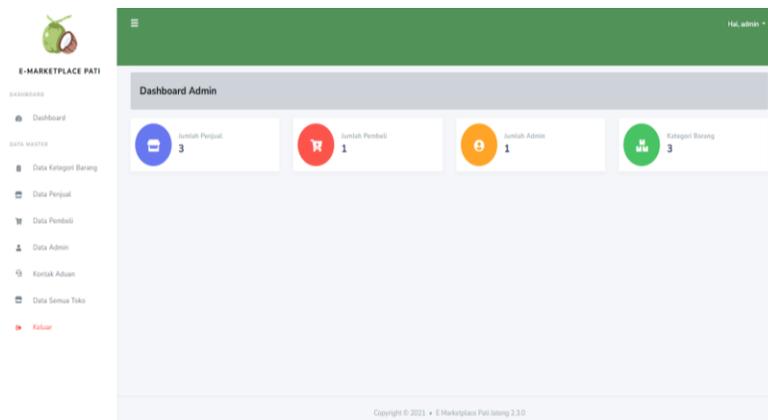
Dalam tampilan login mengharuskan administrator dan penjual untuk memasukkan username serta password mereka tercantumkan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Login Admin dan Penjual

2. Tampilan Dashboard Admin

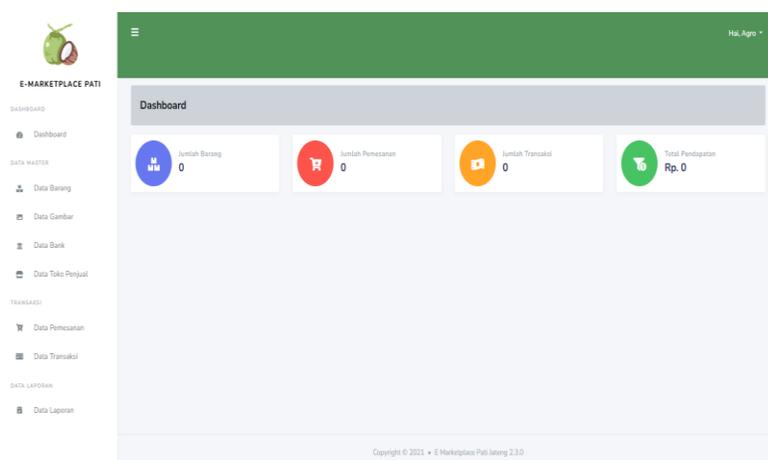
Pada Tampilan ini setelah berhasil login akan tampil beberapa menu seperti kategori, data user, kontak aduan dan data semua toko tercantumkan dalam Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Dashboard Admin

3. Tampilan Dashboard Penjual

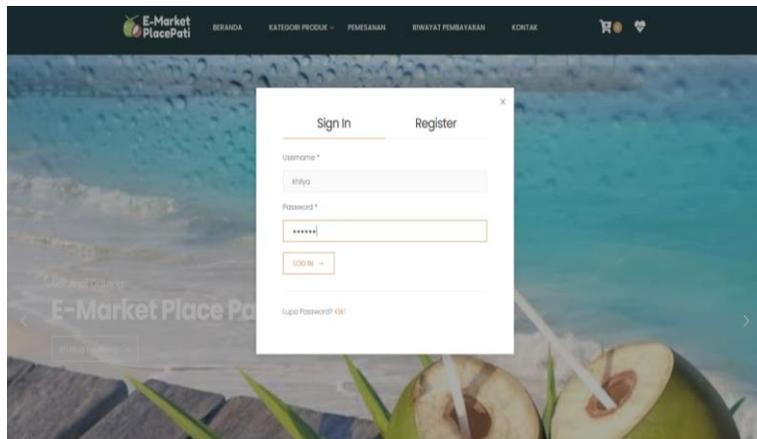
Dalam tampilan ini terdapat beberapa menu seperti master data, data transaksi dan data laporan tercantumkan dalam Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Dashboard Penjual

4. Tampilan Login Pembeli

Pada tampilan ini pembeli dapat mengisi username dan password saat login tercantumkan dalam Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Login Pembeli

5. Tampilan Utama Web

Pada tampilan ini terdapat menu home, kategori produk, pemesanan, riwayat pembayaran, kontak, checkout, profil pembeli dan logout tercantumkan dalam Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Utama Web

6. Tampilan Data Checkout

Tampilan ini pembeli harus mengisi nama penerima, no hp penerima, alamat lengkap, provinsi, distrik, ekspedisi dan paket tercantum pada Gambar 8.

Jumlah Barang	Nama Barang	Harga	Sub Total	Bank Barang
1	Kopi Kapsul Gajah Gajah	40000	Rp. 40.000	500 Gram
		Total	Rp. 40.000	500 Gram

Gambar 8. Tampilan Data *Checkout*

7. Tampilan Data Pembayaran

Pada tampilan ini pembeli dapat melengkapi data pembayaran dengan mengisi nama pengirim, nama bank, jumlah transfer dan foto bukti pembayaran tercantumkan dalam gambar 9.

No	Nama Bank	No Rekening
1	BNI	003802028988432
2	BNI	0257689088

Harga Barang	Harga Ongkir	Harga Total
40.000	15.000	55.000

Gambar 9. Tampilan Data Pembayaran

4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan berupa:

- Telah dibuatnya *website e-marketplace* untuk membantu penjual kelapa kopyor memperluas pasar dan pembeli dengan mudah melakukan transaksi yang awalnya konvensional menjadi *online* tanpa harus datang ke toko.
- Pengguna aplikasi dibedakan menjadi tiga, yakni admin, penjual dan pembeli. Data admin, penjual dan pembeli sepenuhnya menjadi tanggung jawab admin. Untuk bagian pengelolaan data penjual sepenuhnya menjadi tanggung jawab pemilik toko/penjual.
- Dengan adanya *e-marketplace* ini dapat mempermudah penjual dalam mengelola data yang sebelumnya masih menggunakan laporan manual menjadi laporan penjualan secara digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Fardiansha, Ricky, Tri Listyorini, and Endang Supriyati. 2022. "E-MARKETPLACE SENTRA KERAJINAN PANDAI BESI TAHUNAN (Studi Kasus Sentra Kerajinan Pandai Besi Tahunan Desa Putatsari Kecamatan Grobogan Kabupaten Grobogan Jawa Tengah)." : 91–99.
- Fathimah, S. 2019. "E-Marketplace Batu Permata Martapura Kalimantan Selatan." *Progresif: Jurnal Ilmiah Komputer*: 35–44. <http://ojs.stmik-banjarbaru.ac.id/index.php/progresif/article/view/324>.
- Juliany, Irma Kurnia, Muhammad Salamuddin, and Yuni Kristina Dewi. 2018. "Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web." *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2018*: 19–24.
- Karmila, Desi, and Depi Rusda. 2019. "E-Marketplace Penjualan Dan Pemasaran Barang Furniture Pada Toko Mebel Menggunakan Php Dan Mysql Server." *Jurnal Penelitian Dosen Fikom (UNDA)* 10(1).
- Tyas, W. 2019. "Rancang Bangun E-Marketplace Sebagai Media Penjualan Pada Kios-Kios Helm." : 2019. <http://eprints.uty.ac.id/4179/>.