

## RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS PENJUAL MEBEL JEPARA BERBASIS WEB

Ihham Dika Permana<sup>1</sup>, Endang Supriyati<sup>2</sup> dan Tri Listyorini<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus  
Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kecamatan. Bae,  
Kabupaten Kudus, Jawa Tengah 59327

\*Email : 201851132@std.umk.ac.id

### Abstrak

Zaman digital berkembang semakin pesat. Dengan internet masyarakat dapat melakukan berbagai hal menggunakan internet salah satunya adalah belanja online. Rancang bangun aplikasi penjual mebel Jepara merupakan suatu sistem yang dibuat untuk memudahkan guna penjual dapat memasarkan, mempromosikan produk lebih mudah melalui internet dan pembeli lebih mudah dalam membeli barang melalui internet. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySql dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan studi pustaka. Sistem ini dirancang menggunakan metode pengembangan sistem waterfall yang diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem yang dapat lebih efektif dan efisien dalam pengelolaan data-data yang ada.

**Kata kunci :** Furniture, Marketplace, PHP, Mysql, Waterfall

### 1. PENDAHULUAN

Salah satu sumber daya alam yang melimpah adalah kayu yang terdapat pada hutan alam yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia di antara wilayah tersebut adalah hutan yang ada di kota Jepara, kota Jepara memiliki hutan yang begitu luas, kota Jepara juga daerah yang memiliki industri furnitur yang cukup besar sekitar 19.982 unit usaha dalam bidang furnitur, selain bahan furnitur hasil hutan yang ada di Jepara juga bisa digunakan sebagai bahan utama dalam pembuatan triplek dan sebagainya (Listyorini & Meimaharani, 2015).

Dengan berkembangnya teknologi, transaksi jual beli di pasar tradisional kini semakin berkurang orang tertarik dan beralih ke toko *online* dan *e-marketplace*. Ada sistem *online* dan jaringan internet penulis mengimplementasikan dan mengimplementasikan *e-marketplace*. Rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah peningkatan potensi daerah (Hanifatusya'adah et al., 2022).

*Website* adalah media virtual yang dikembangkan untuk menyebarkan informasi baik dalam bentuk Gambar maupun teks. Situs web terdiri dari kumpulan halaman yang saling terkait sehingga menjadi satu kesatuan yang utuh dapat diakses secara statis atau dinamis (Nurdin & Darwati, 2017).

*Website e-marketplace* dapat mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi pembelian yang dapat dilakukan (tanpa harus datang langsung ke toko) sehingga berpotensi meningkatkan jumlah penjualan produk (Winnarto et al., 2021).

Menurut Rosa A.S dan M. Salahudin (2015:133), UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu dari bahasa baku yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan persyaratan, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur di pemrograman berorientasi objek (Josi, 2017).

*Database* atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut (Andaru, 2018).

*Hypertext Markup Language* atau HTML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan konten atau kerangka pada halaman *website* (Mariko, 2019).

PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk membuat *website* dinamis maupun aplikasi web. PHP bisa berinteraksi dengan *database*, file dan folder, sehingga membuat PHP bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah *website* (Yuliano, 2007).

Peneliti tertarik untuk mencari jawaban atas kesulitan saat ini dan melakukan penelitian berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Komunitas Penjual Mebel Jepara” berdasarkan informasi yang ada dan dengan tujuan membuat media pengenalan dan promosi mebel Jepara.

Pada tahun 2018 Juliany dkk melakukan penelitian Sistem *Informasi E- Marketplace* Bank Sampah Berbasis Website. Proses jual-beli antara bank sampah dan pengepul terkendala oleh update stok dan informasi real time mengenai sampah-sampah yang dibutuhkan oleh pihak pengepul, oleh sebab itu sebuah sistem yang dapat mengakomodasi setiap update stok dari bank sampah sangat dibutuhkan agar pengepul tidak perlu datang ke bank sampah untuk mencari sampah yang mereka butuhkan dan hanya perlu melihatnya dari situs website yang tersedia. Berdasarkan hal tersebut setelah adanya Perancangan Sistem Informasi *E- Marketplace* Bank Sampah Berbasis Website ini kedepannya bank sampah dan pengepul dapat bekerja sama untuk membangun mitra secara luas dan lebih efisien (Juliany et al., 2018).

## 2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, sumber data yang digunakan adalah para penjual mebel dari Jepara. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dengan melakukan studi pustaka dan wawancara.

### 1. Studi Pustaka

Pembuatan laporan penelitian dilakukan oleh penulis dengan mengutip dari jurnal, *e-book* dan artikel tentang perencanaan dasar dan konsep awal pembuatan web penjualan mebel Jepara. Daftar Pustaka berisi tinjauan pustaka keseluruhan.

### 2. Wawancara

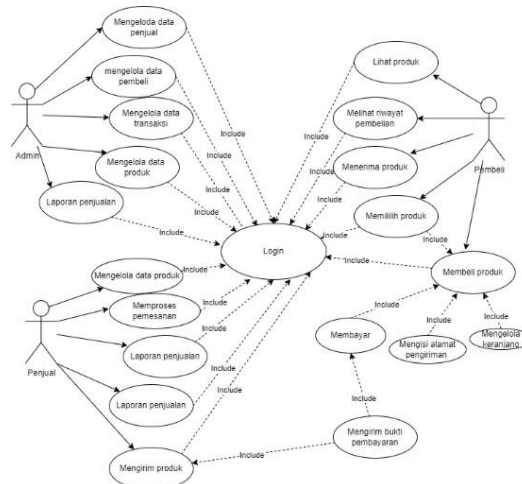
Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara lisan kepada penjual mebel di Jepara yang sudah dipilih oleh peneliti serta mengetahui tentang penjualan mebel secara *online*. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan hasil Gambaran yang jelas tentang sistem penjualan mebel secara *online*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1. Perancangan Sistem

Perancangan UML (*Unified Modeling Language*) pada sistem ini bertujuan untuk membuat kinerja lebih efisien, mudah dipahami dan memberikan Gambaran yang tepat untuk mendesain sistem. Penulis akan memperkenalkan komunitas penjualan mebel Jepara berbasis *website* agar dapat diakses pengguna.

Dari Analisa yang telah dilakukan sebelumnya, penulis berhasil melakukan perancangan sistem sebagai berikut.



Gambar 1. Use Case Diagram

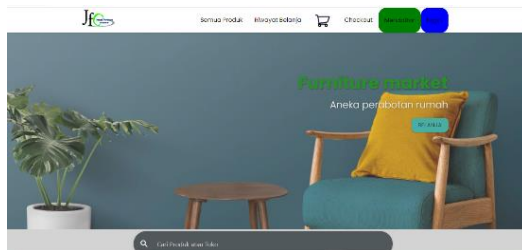
*Use case diagram* ini memberikan Gambaran interaksi antara *admin*, penjual, pembeli yang ada di Gambar 1. Dalam Gambar 1 aktor penjual dapat menggunakan fitur mengelola data produk, melihat

laporan penjualan, memproses pemesanan, mengirim produk. Aktor pembeli dapat menggunakan fitur melihat produk, melihat riwayat belanja, memilih produk, membeli produk, menerima produk. Sedangkan aktor admin mengelola data penjual, mengelola data pembeli, mengelola data transaksi, mengelola data produk, laporan penjualan.

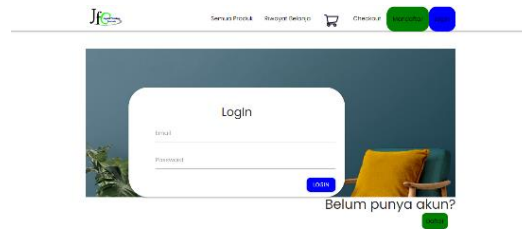
### 3.2. Hasil dan Implementasi

Hasil dan implementasi yang dibuat peneliti terhadap perancangan sistem yang diuraikan sebelumnya. Berikut penjelasan hasil dari sistem rancang bangun komunitas penjual mebel Jerpara berbasis *website*.

Halaman awal *website* merupakan halaman awal saat kita mengunjungi *website*, atau juga disebut dengan *landing page*. Halaman login masuk sebagai *member*, *website* ini menggunakan fitur member yang di mana bila kita ingin membeli ataupun menjual kita harus terdaftar sebagai *member*.

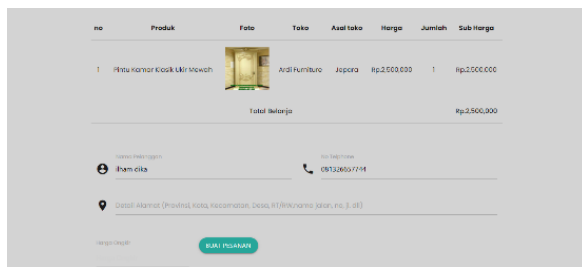


Gambar 3. 2 Landing Page

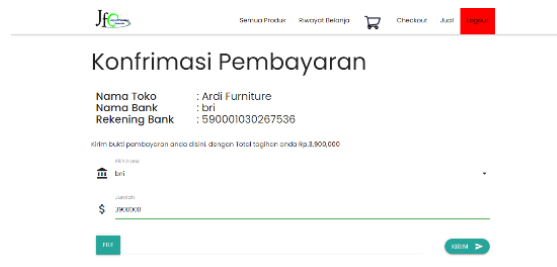


Gambar 3. 3 Halaman Login

Halaman pembelian berisi tentang produk yang akan di beli oleh pembeli, di halaman pembelian pembeli di haruskan mengisi data yang di perlukan untuk pengiriman. Halaman pembayaran adalah halaman pembeli mengkonfirmasi produk yang dibeli, di halaman konfirmasi pembayaran berisi salah satunya *upload* bukti transfer pembayaran.

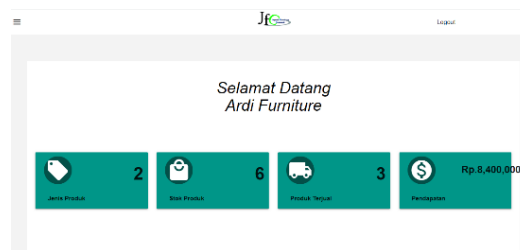
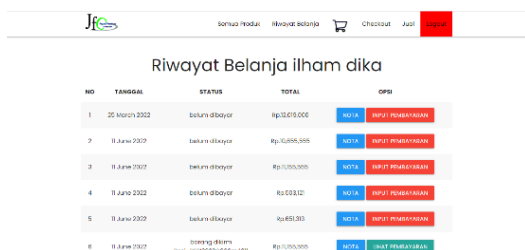


Gambar 3. 4 Halaman Pemesanan



Gambar 3. 5 Halaman Pembayaran


Halaman riwayat belanja dari pembeli berisi daftar belanja yang dilakukan oleh pembeli. Dashboard penjual. Pada dashboard penjual menampilkan beberapa informasi data penjual dan menu untuk mengelola data toko, data produk, data pemesanan, data transaksi dan laporan penjualan



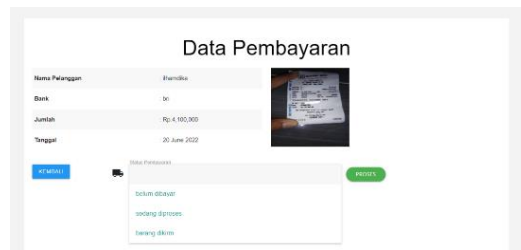
**Gambar 3. 6 Halaman Riwayat Belanja**

**Gambar 3. 7 Halaman Dashboard Penjual**

Halaman data penjualan adalah halaman untuk mengelola pembelian dari pelanggan dan berisi dari produk yang di dibeli oleh pembeli. Halaman data pembayaran adalah halaman detail dari pembelian dan pembayaran dari pelanggan, di halaman ini penjual dapat memproses pesanan pembeli mengubah status pesanan menjadi diproses, dikirim maupun dibatalkan.



No	Nama Pelanggan	Tanggal	Nama Toko	Pengiriman	Status Pengiriman	Total	Aksi
1	Ahli itipari	15 Jan 2022	Ardi Furniture	Belanja online	Belanja online	Rp 7.000.000	SELESAI
2	Itipari itipari	15 Jan 2022	Ardi Furniture	Belanja online	Belanja online	Rp 3.000.000	SELESAI
3	Itipari itipari	14 Jan 2022	Ardi Furniture	Belanja online	Belanja online	Rp 3.000.000	SELESAI
4	Itipari itipari	20 Jan 2022	Ardi Furniture	Belanja online	Belanja online	Rp 4.000.000	SELESAI



**Gambar 3. 8 Data Pesanan**

**Gambar 3. 9 Halaman Data Pembayaran Pembeli**

*Dashboard* admin setelah melakukan *login*. Pada *dashboard* admin menampilkan beberapa informasi data admin dan menu untuk mengelola *website*. Menu di antaranya yaitu menu untuk mengelola data penjual, mengelola data pembeli, mengelola data transaksi, mengelola data produk, laporan penjualan.



**Gambar 3. 10 Halaman Dashboard Admin**

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian ini penulis menyimpulkan bahwa aplikasi komunitas penjual Jepara telah diterima sebagai wadah penjual untuk meningkatkan potensi daerah. Sistem ini dikembangkan dengan metode *waterfall* dan diimplementasikan ke bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*. Saran penelitian ini dapat dikembangkan pada penelitian berikutnya. Serta dapat dikembangkan kembali dengan sistem operasi android maupun iOS

#### DAFTAR PUSTAKA

Andaru, A. (2018). Pengertian database secara umum. *OSF Prepr*, 1(1), 6.

Hanifatusya'adah, L., Supriyati, E., & Listyorini, T. (2022). E-Marketplace Komunitas Penjual Produk Olahan Buah Parijoto Muria Di Kabupaten Kudus. *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT*, 1, 27–39.

Josi, A. (2017). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pembangunan Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang). *Jurnal Teknologi Informasi Mura*, 9(1).

Juliany, I. K., Salamuddin, M., & Dewi, Y. K. (2018). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Bank Sampah Berbasis Web. *Semnasteknomedia Online*, 6(1), 2–10.

Listyorini, T., & Meimaharani, R. (2015). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PERSEDIAAN

- HASIL HUTAN RAKYAT KOTA JEPARA. *Prosiding SNATIF*, 381–388.
- Mariko, S. (2019). APLIKASI WEBSITE BERBASIS HTML DAN JAVASCRIPT UNTUK MENYELESAIKAN FUNGSI INTEGRAL PADA MATA KULIAH KALKULUS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 80–91. <https://doi.org/10.21831/jitp.v6.1.22280>
- Nurdin, A., & Darwati, I. (2017). Perancangan Web E-Commerce Pada Penjualan Jam Tangan. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 3(1), 74–79.
- Winnarto, M. N., Yulianti, I., & Rahmawati, A. (2021). Penerapan Framework Codeigniter Pada Pengembangan Website E-Commerce Batik Tulis HR Ambar. *JURNAL SWABUMI*, 1–8.
- Yuliano, T. (2007). Pengenalan Php. *IlmuKomputer. Com*.