



E-Marketplace Penjualan Ikan Cupang Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Berbasis Web

Candra Firstiyan Wijaya¹, Endang Supriyati^{2,3}, Tri Listiyorini³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Email: ¹201851125@std.umk.ac.id, ²endang.supriyati@umk.ac.id,

³trilistiyorini@umk.ac.id

Informasi Artikel

Diterima : 09-06-2022

Disetujui : 03-12-2022

Diterbitkan : 30-05-2023

ABSTRACT

This E-Marketplace emerged from observing the problems that exist in the Betta Kudus community, namely the expansion of the sales sector and also the ease of making purchases. Betta fish sales that are currently being carried out are still using conventional systems and also through Facebook groups which are very ineffective because of the strict provisions on Facebook that prohibit the sale of live animals, so that many sellers who have uploaded their sales have been deleted by Facebook. This makes sales made by traders less than optimal. To solve the existing problems, a website-based application for selling betta fish was made. It is hoped that this application can be developed and useful for sellers and buyers of holy betta fish.

Keywords: *E-Marketplace, Kudus Betta Community, Facebook, Betta Fish, Website*

ABSTRAK

E-Marketplace ini muncul dari pengamatan permasalahan yang ada di komunitas cupang kudu yakni perluasan sektor penjualan dan juga kemudahan dalam melakukan pembelian. Penjualan ikan cupang yang dilakukan saat ini masih menggunakan sistem konvensional dan juga melalui grup Facebook yang sangat kurang efektif karena ketatnya ketentuan Facebook yang melarang penjualan hewan hidup, sehingga banyak penjual yang telah mengunggah jualannya tetapi hilang terhapus oleh pihak Facebook. Hal tersebut membuat penjualan yang dilakukan oleh para pedagang kurang maksimal. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, maka dibuatlah aplikasi penjualan ikan cupang berbasis

website. Diharapkan aplikasi ini dapat dikembangkan dan berguna bagi para penjual dan pembeli ikan cupang kudus.

Kata kunci: *E-Marketplace, Komunitas Cupang Kudus, Facebook, Ikan cupang, Website*

1. PENDAHULUAN

Ikan Cupang memiliki banyak jenis seperti plakat, halfmoon, Crowntail, Double tail. Namun untuk yang banyak diminati di Indonesia adalah jenis plakat. Jenis plakat sendiri memiliki banyak serian seperti avatar, avatar copper, avatar yellow copper, koi, multi collar, dan koi copper. Serian ini banyak diminati masyarakat Indonesia karena hasil dari perkawinan yang dilakukan peternak Indonesia.

Salah satu daerah penghasil ikan cupang terbaik di Jawa Tengah berada di Kabupaten Kudus. Pemasaran ikan cupang oleh peternak saat ini masih dilakukan secara konvensional atau tradisional dengan menjualnya di halaman rumah masing-masing sehingga tidak terjangkau oleh masyarakat luar. Masyarakat yang ingin membeli ikan cupang harus datang langsung ke peternak. Biasanya pembeli hanya masyarakat sekitar saja yang mengetahui lokasi penjualan.

Masalah yang muncul disebabkan karena belum adanya sistem informasi berbasis online untuk layanan informasi pemasaran ikan cupang. Dengan adanya masalah tersebut, maka peneliti memutuskan untuk merancang dan membangun sebuah Marketplace Komunitas Penjual Ikan Cupang Kudus Berbasis Website sebagai media yang dapat digunakan peternak ikan cupang untuk mempromosikan dan memasarkan hasil perternakan cupangnya kepada masyarakat umum. Bahasa dasar untuk pengaksesan basis data yang populer digunakan adalah MySQL. Penelitian ini bertujuan untuk Mengembangkan potensi daerah khususnya di kota Kudus.

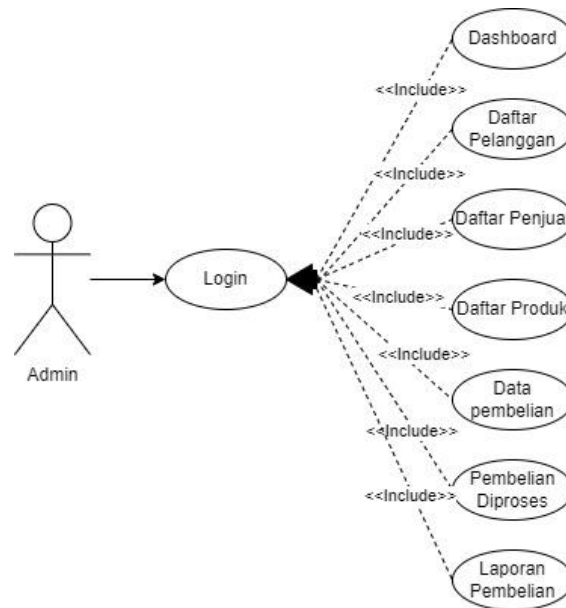
2. METODE

2.1. Tahapan Metode

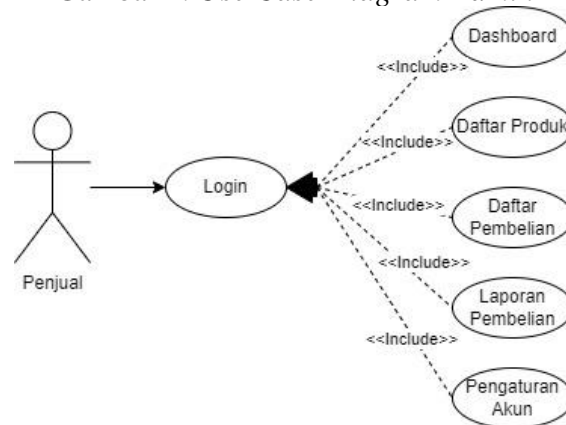
Dengan menggunakan metode *waterfall*, penelitian ini dikelompokkan dalam beberapa tahapan. Tahap pertama yakni tahap *requirement definition* dijabarkan menjadi dua, observasi dan wawancara. Dalam melakukan observasi, peneliti mendatangi langsung beberapa unit toko penjual ikan cupang yang masih aktif yang terletak di Kota Kudus. Peneliti kemudian melakukan wawancara dengan pemilik masing-masing unit mengenai penjualan ikan cupang.

Dalam tahapan kedua, system system yang kembangkan peneliti ini memanfaatkan Unified Modeling Language (UML), pemodelan software yang banyak dipakai untuk menyederhanakan masalah kompleks sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami. Seperti usecase diagram pada gambar 1, 2 dan 3 dimana mengacu pada admin, penjual serta pelanggan.

E-Marketplace Penjualan Ikan Cupang Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Berbasis Web

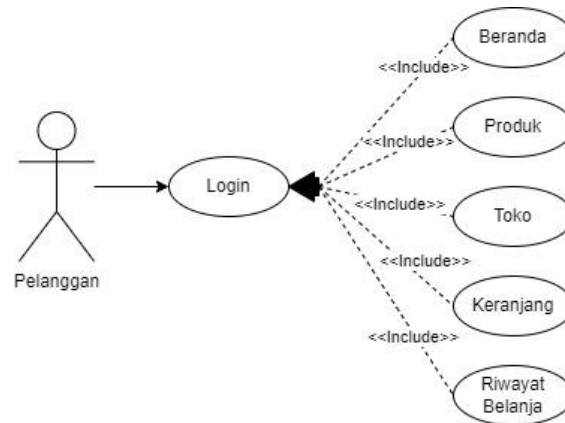


Gambar 1. Use Case Diagram Admin



Gambar 2. Use Case Diagram Penjual

E-Marketplace Penjualan Ikan Cupang Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Berbasis Web



Gambar 3. Use Case Diagram Pelanggan

Untuk membangun website yang menarik dan memudahkan pengembangan sistemnya, digunakanlah framework CodeIgniter agar tidak perlu membuat kode dari awal sehingga kerjanya terasa lebih cepat.

Implementasi sistem mencakup pula perancangan database, yang dijabarkan melalui beberapa tabel. Diantaranya adalah tabel-tabel berikut ini:

Tabel 1. Penjual

NAME	TYPE	SIZE	KETERANGAN
Id_toko	Int	11	Primary Key (Auto_Increment)
Nama_toko	Int	100	
Nama_pemilik_toko	Varchar	100	
Telepon_toko	Varchar	13	
Email_toko	Varchar	100	
Bank_toko	Varchar	50	
Rek_bank_toko	Varchar	25	
Deskripsi_toko	Text		
Foto_toko	Varchar	100	
Alamat_toko	Text		
Id_user_penjual	Int	11	

Tabel 2. Pelanggan

NAME	TYPE	SIZE	KETERANGAN
Id_pelanggan	Int	11	Primary Key (Auto_Increment)
Nama_pelanggan	Varchar	100	
Email_pelanggan	Varchar	100	
Tanggal_Lahir	Date		
Alamat_pelanggan	Text		
Telepon_pelanggan	Varchar	13	

<u>Id_user_pelanggan</u>	Int	11
--------------------------	-----	----

Tabel 3. Produk

NAME	TYPE	SIZE	KETERANGAN
Id_produk	Int	11	Primary Key (Auto_Increment)
Nama_produk	Varchar	100	
Harga_produk	Varchar	50	
Berat_produk	Varchar	50	
Foto_Produk	Varchar	100	
Deskripsi_produk	Text		
Stok_produk	Varchar	15	
Id_penjual_produk	Int	11	

Pengujian menggunakan black-box hanya berdasarkan hasil pengolahan data pengujian dan mengecek fungsi perangkat tanpa harus tahu mengenai proses detailnya. Tabel 4 berikut menunjukkan pengujian black-box pada tahap pemesanan produk.

Tabel 4. Pengujian Fitur Pemesanan

Fitur	Skenario	Hasil yang diharapkan	Hasil uji
Memilih barang	Memilih barang yang diinginkan, mengisi jumlah yang diinginkan, menekan ikon tambah keranjang	<i>Redirect</i> ke halaman keranjang	Berhasil
Keranjang	Sudah login lalu di halaman keranjang menekan ikon <i>checkout</i>	<i>Redirect</i> ke halaman <i>checkout</i>	Berhasil
	Belum login lalu di halaman keranjang menekan ikon <i>checkout</i>	<i>Redirect</i> ke halaman login	Berhasil
<i>Checkout</i>	Mengisi data <i>checkout</i> , memilih jasa pengiriman, menekan ikon kirim data pesanan	<i>Redirect</i> ke halaman transaksi berhasil	Berhasil
Pembayaran	Mengisi data pembayaran menekan ikon	<i>Redirect</i> ke halaman awal	Berhasil

kirim	data
pembayaran	

2.2. Penelitian sebelumnya

Pada tahun 2021 Aditya Surya Nanda, Fitriyani memberikan bantuan kepada seorang mitra dengan memberikan pelatihan pemasaran produk ikan cupang, memberikan bantuan pengelolaan keuangan sederhana, dan membantu melakukan penjualan secara langsung maupun melalui marketplace. Dengan bantuan tersebut akan bermanfaat untuk perkembangan usaha ikan cupang yang dikelola mitra. (Nanda & Fitriyani, 2021).

Pada tahun 2021 M. Taufik Purnama Putra membuat sebuah aplikasi sistem informasi penjualan ikan cupang pada *Rex Betta Gallery* Magetan. Program ini dapat memudahkan karyawan dalam pelaksanaan pengelolaan data dan pembuatan laporan. Sistem ini juga mempermudah pelanggan dalam akses informasi dan melakukan pemesanan secara online. Sistem ini juga diharapkan dapat mendongkrak kredibilitas *Rex Betta Gallery* dimata para pelanggan. (Putra, 2021).

Pada tahun 2019 Rachmat Destrana, M. Didin Rafiudin merencanakan sistem informasi *e-bisnis* penjualan ikan cupang yang dapat bermanfaat untuk perkembangan bisnis ikan cupang. Dengan adanya sistem informasi ini perdagangan dan transaksi penjualan ikan cupang mampu meningkat dan mencapai pasar global (Destrana & Rafiudin, 2019).

Pada Toga Aldila Cinderatama 2018, Ashafidz Fauzan Dianta membangun aplikasi *e-marketplace* di bidang penjualan ikan cupang. Sistem ini dapat dijadikan alternatif bagi para pembudidaya ikan untuk media promosi dan pemutus mata rantai distribusi pemasaran. Manfaat *e-marketplace* ini adalah petani bisa mendapatkan harga yang lebih kompetitif dan dapat langsung meningkatkan keuntungan, sedangkan keuntungan bagi pembeli bisa mendapatkan harga yang lebih rendah. Dengan fitur-fitur yang ada, transaksi akan lebih mudah. (Cinderatama & Dianta, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

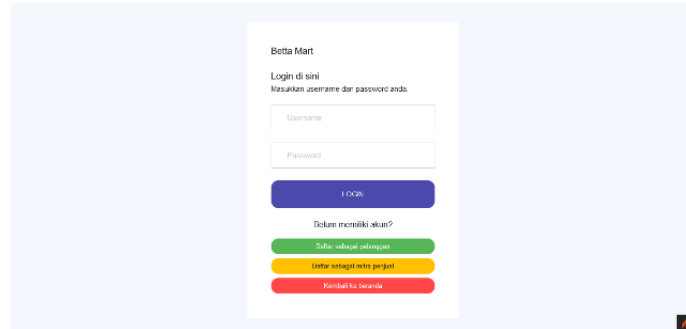
Tampilan Awal, dimana menampilkan halaman utama aplikasi dan terdapat menu yang bisa dipilih bisa dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Awal

E-Marketplace Penjualan Ikan Cupang Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Berbasis Web

Tampilan *Login*, menampilkan halaman login untuk login jika sudah memiliki akun, jika belum maka bisa memilih melakukan pendaftaran bisa dilihat pada gambar 5.



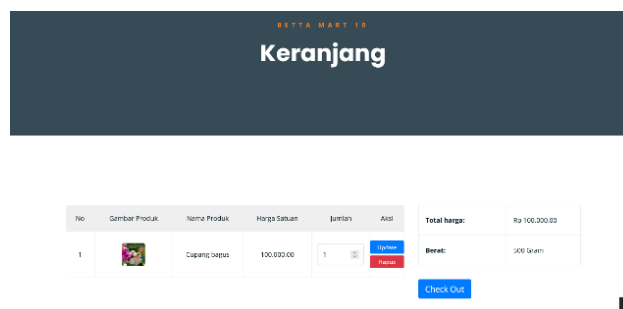
Gambar 5. Tampilan *Login*

Tampilan Produk, menampilkan data produk dijual yang nantinya bisa dipilih oleh pelanggan yang ingin melakukan pembelian bisa dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Produk

Tampilan Keranjang, menampilkan data produk yang dipilih dalam keranjang sebelum menuju checkout bisa dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Keranjang

E-Marketplace Penjualan Ikan Cupang Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Berbasis Web

Tampilan Identitas Penerima, menampilkan halaman checkout dimana pelanggan mengisi form dan memilih kurir pengiriman sebelum melakukan pemesanan bisa dilihat pada gambar 8.

Produk	Jumlah	Harga
Cupang gings	1	Rp 193.000,00
Subtotal		Rp 193.000,00
Total Berat		500 Gram
Ongkir		Rp 122.000,00
Total		Rp 222.000,00

Gambar 8. Tampilan Identitas Penerima

Tampilan Input Pembayaran, menampilkan pelanggan yang melakukan pembayaran dengan mengisi form yang ada, memilih foto bukti pembayaran dan memilih bank rekening bisa dilihat pada gambar 9.

Klikon transfer dengan nominal **Rp 222.000,00** ke nomor rekening yang tertera.

- Bank BCA (1224567890 a/n Beta Mart)
- Bank BRI (1234567890 a/n Beta Mart)
- Bank BNI (1234567890 a/n Beta Mart)
- Bank Mandiri (1234567890 a/n Beta Mart)

Nama Pemilik Rekening
Kiky gings
Bank
UCA
Nominal
222000
Ruang Pembayaran
Transfer Set J.D. and Turk screenshotting
Klik Di sini Pembelian

Gambar 9. Tampilan Input Pembayaran

Tampilan Penjual, menampilkan dashboard mitra toko dimana pemilik toko bisa mengelola data toko yang ada bisa dilihat pada gambar 10.

Adminmart

Hello, dafa

Selamat Datang dafa!

1 Jumlah Produk

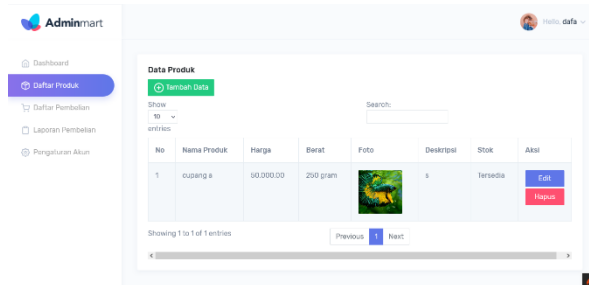
Rp 0 Total Pembelian

All Rights Reserved by Adminmart. Designed and Developed by WngPixel

Gambar 10. Tampilan Penjual

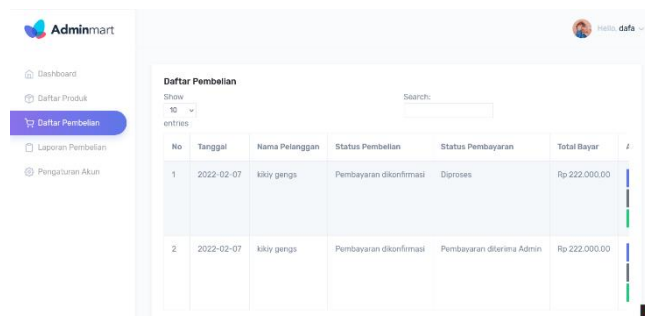
E-Marketplace Penjualan Ikan Cupang Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Berbasis Web

Tampilan Data Produk, menampilkan data produk mitra toko yang ada dan didalamnya pemilik toko bisa menambahkan, edit dan hapus data yang ada bisa dilihat pada gambar 11.



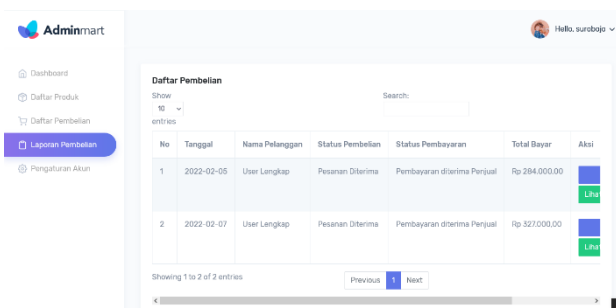
Gambar 11. Tampilan Data Produk

Tampilan Daftar Pembelian, menampilkan data pembelian yang dilakukan oleh pelanggan dan sudah terkonfirmasi admin pesanan sudah terbayar bisa dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Tampilan Daftar Pembelian

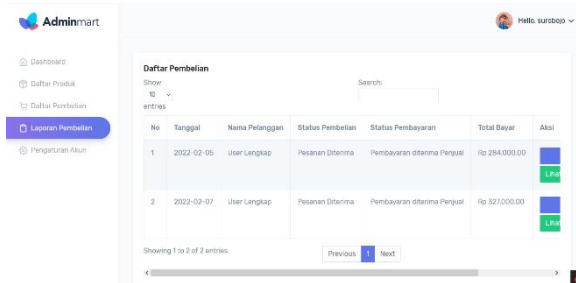
Tampilan Laporan Pembelian, menampilkan data laporan pembelian mitra toko yang sudah dilakukan bisa dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Tampilan Laporan Pembelian

E-Marketplace Penjualan Ikan Cupang Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Berbasis Web

Tampilan Laporan Pembelian , menampilkan data laporan pembelian mira toko yang sudah dilakukan bisa dilihat pada gambar 14.



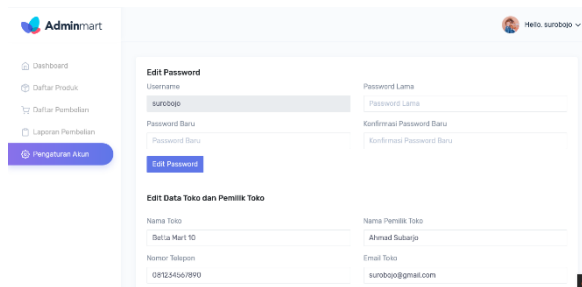
The screenshot shows the 'Daftar Pembelian' (Purchase List) section of the Adminmart dashboard. It features a search bar and a table with the following data:

No	Tanggal	Nama Pelanggan	Status Pembelian	Status Pembayaran	Total Bayar	Aksi
1	2022-02-05	Ular Lengkap	Pesanan Diterima	Pembayaran diterima Penjual	Rp.254.000,00	Detail
2	2022-02-07	Ular Lengkap	Pesanan Diterima	Pembayaran diterima Penjual	Rp.327.000,00	Detail

Below the table, it indicates 'Showing 1 to 2 of 2 entries' with 'Previous' and 'Next' navigation buttons.

Gambar 14. Tampilan Laporan Pembelian

Tampilan Pengaturan Akun Penjual, menampilkan data informasi mitra toko yang didalamnya mitra bisa mengubah data yang ada bisa dilihat pada gambar 15.



The screenshot shows the 'Edit Password' and 'Edit Data Toko dan Pemilik Toko' sections of the Adminmart dashboard. The 'Edit Password' section includes fields for Username (surobo), Password Lama, Password Baru, and Konfirmasi Password Baru. The 'Edit Data Toko dan Pemilik Toko' section includes fields for Nama Toko (Beta Mart 10), Nama Pemilik Toko (Ahmad Subarjo), Nomor Telepon (081234567890), and Email Toko (surobo@gmail.com).

Gambar 15. Tampilan Pengaturan Akun

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah *E-Markrtplace* pada komunitas penjual cupang kudu merupakan solusi dari permasalahan yang ada. Kemudahan fitur yang tersedia dapat membantu berbagai pihak dalam melakukan transaksi ikan cupang. Untuk melakukan pembelian tinggal melakukan pendaftaran sebagai pembeli. Dalam melakukan transaksi pembayaran transfer akan dikirimkan ke admin sehingga menghindari penjual yang tidak mengirimkan barangnya, transfer akan dilanjutkan ke penjual setelah penjual melakukan konfirmasi paket yang telah diterima. Dengan adanya sistem ini jangkauan penjualan akan lebih luas serta proses transaksi dapat dilakukan secara mudah dan aman. Dalam proses testing menggunakan black box testing belum ditemukan error dalam sistem ini.

4.2. Saran

Saran dari penelitian ini adalah dalam pengembangan sistem dapat didesain ulang agar kompatibel dengan platform Android dan iOS. dalam penelitian selanjutnya

diharapkan dapat dikembangkan sistem aplikasi selanjutnya agar penjual selain Kabupaten Kudus dapat berjualan dengan sistem ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Cinderatama, T. A., & Dianta, A. F. (2018). Aplikasi e-Marketplace untuk Penjualan Ikan Cupang Berbasis Web. *JURNAL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT INDEKS*.
- Destrana, R., & Rafiudin, M. D. (2019). Analisis dan perancangan e-bisnis dalam budidaya dan penjualan ikan cupang menggunakan metodologi overview. *Jurnal Teknik Informatika (JIKA) Universitas Muhammadiyah Tangerang*.
- Firdaus, A., & Novita, A. (2021). E-Marketplace Berbasis Web Untuk Pelayanan Jasa Pet Care Jakarta Timur. *EXPLORE*.
- Iwan et al. (2018). RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE BAGI USAHA MIKRO, KECIL, DAN MENENGAH BERBASIS WEB. *Jurnal Teknik Informatika*.
- Juliany et al. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI E-MARKETPLACE BANK SAMPAH BERBASIS WEB. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia*.
- Liaunardy et al. (2021). Rancang Bangun E-Marketplace Untuk Eskalasi Penjualan Ikan Cupang Di Tengah Pandemi Covid-19. *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Masyarakat 2021*.
- Nanda, A. S., & Fitriyani. (2021). PROGRAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT BUDIDAYA IKAN CUPANG (BETTA FISH) DALAM MENDORONG PERTUMBUHAN EKONOMI DITENGAH PANDEMI COVID-19. *Prosiding PKM-CSR*.
- Putra, M. T. (2021). Sistem Informasi Penjualan Ikan Cupang Berbasis E-Commerce Pada Rex Betta Gallery Magetan. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi-2021*.
- Sidiarta, P., Ardyanti, A. A., & Putra, I. J. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web. *Jurnal Teknologi & Manajemen Informatika - Vol.4 No.2 2018*, 190-198.
- Sofiani, I., & Nurhidayat, A. I. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI E-MARKETPLACE HASIL PERTANIAN BERBASIS WEBSITE DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*.