

Rancang Bangun UI/UX Aplikasi *E-commerce* Berbasis Framework CodeIgniter Menggunakan Model Lean User Experience

Tukino^a, Nurul Azwanti^b, Narti Eka Putria^c

^aUniversitas Putera Batam, Jalan R. Soeprpto Muka Kuning, Kibing, Kec. Batu Aji, Kota Batam, Kepulauan Riau 29434

^{b,c}Universitas Nagoya Indonesia, Jl. Wan Sri Beni, Komp Widya Bina Ummah Kibing Batu Aji, Kota Batam, Kepulauan Riau 29434

INFORMASI ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: 10 Januari 2024

Revisi Akhir: 05 Maret 2024

Diterbitkan Online: 12 Maret 2024

KATA KUNCI

Marketplace

Design

Website

KORESPONDENSI

No HP: 081364813278

E-mail: tukino@puterabatam.ac.id

A B S T R A C T

In today's era, some people require more specialized *marketplaces* for selling items such as driving equipment or automotive-related products. Individuals need consignment services to sell their driving gear like helmets, driving jackets, and other related items. Many people face difficulties in finding suitable and secure storage spaces for their belongings. This study explores the rapid expansion of internet usage, which has spurred the emergence of new business models, notably online *marketplaces* for buying and selling goods. The research focuses on developing a simple yet effective online store platform, particularly tailored for sellers at the Indonesian Helmet Shop. Employing the prototype method, this research constructs the application through various modeling techniques including use case diagrams, class diagrams, activity diagrams, and sequence diagrams. The primary objective is to create a lightweight, web-based *marketplace* application that enhances the transaction process between consignment providers and consumers. Preliminary findings suggest that the application facilitates efficient user interactions and transactions. However, further development is required in the areas of user interface (UI) and user experience (UX) to ensure greater consumer satisfaction and engagement. This study underscores the potential of tailored digital solutions in optimizing *e-commerce* platforms, particularly in specialized market sectors.

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penjualan barang secara online menjadi tren yang populer di berbagai lapisan masyarakat. Dengan bertambahnya jumlah *marketplace*, banyak pelaku usaha beralih dari metode penjualan tradisional menjadi online untuk memaksimalkan keuntungan. *Marketplace* merupakan platform *e-commerce* tipe *Consumer to Consumer* (C2C) yang menyediakan ruang bagi penjual dan pembeli untuk bertransaksi secara online. Platform ini tidak hanya terbatas pada transaksi barang, tetapi juga meliputi penyediaan layanan dan jasa yang sebelumnya tersedia secara offline. Kemajuan ini menunjukkan bahwa fungsi *marketplace* telah berkembang, tidak hanya sebagai tempat jual beli barang, tetapi juga sebagai sarana pelayanan jasa, memudahkan transaksi di mana saja dan kapan saja.

Penjualan online telah menjadi tren yang dominan dan dianggap sebagai metode berdagang yang efisien, mencerminkan pergeseran ke era digital dalam *marketplace*. Tidak terikat oleh batasan geografis, metode ini memungkinkan penjual untuk menjangkau pembeli dari berbagai lokasi, memperluas cakupan pasar mereka secara signifikan. Dalam model bisnis *Consumer to Consumer* (C2C), konsumen dapat menjual barang atau jasa mereka langsung kepada konsumen lain melalui platform online,

Tukino

memudahkan interaksi langsung antara pembeli dan penjual tanpa perlu perantara tradisional seperti toko atau distributor. Selain itu, *marketplace* telah berevolusi dari sekadar tempat untuk transaksi barang fisik menjadi platform yang juga menyediakan berbagai jasa, seperti konsultasi, layanan pendidikan, dan perbaikan. Fasilitas online ini memperluas jangkauan dan meningkatkan aksesibilitas penyedia jasa. Kemudahan dalam melakukan transaksi online, yang hanya membutuhkan koneksi internet, memberikan kemudahan bagi pengguna untuk melakukan pembelian atau pemesanan jasa dari lokasi mana pun, memfasilitasi kegiatan ekonomi meskipun dari jarak jauh, dan mendukung pertumbuhan ekonomi digital yang lebih inklusif.

Di zaman sekarang ini, sebagian orang membutuhkan *marketplace* yang lebih spesifik dalam hal wadah untuk berjualan seperti perlengkapan kendaraan atau seputar otomotif. Orang yang membutuhkan jasa penjualan barang (konsinyasi) untuk barang-barang mengemudinya seperti helm, jaket mengemudi, dan sebagainya. Sebagian orang kesulitan mencari tempat penyimpanan barang yang cocok dan aman untuk barangnya.

Toko Helm Indonesia, sebuah usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) yang berlokasi di Kota Batam, beroperasi di sektor penjualan perlengkapan kendaraan, meliputi helm, jaket riding, dan sepatu riding. Selain fungsi penjualan, toko ini juga

Rancang Bangun UI/UX Aplikasi E-Commerce Berbasis...

menawarkan layanan pengiriman untuk perlengkapan tersebut, memudahkan pelanggan yang tidak bisa berkunjung langsung ke toko. Dalam operasional sehari-harinya, Toko Helm Indonesia masih mengandalkan sistem manual dalam pengelolaan inventaris. Setiap item yang diterima atau dijual dicatat secara manual ke dalam lembar kerja Excel. Proses ini melibatkan pencatatan setiap transaksi penjualan dan pembelian untuk memastikan akurasi stok barang. Meskipun efektif, metode manual ini bisa cukup memakan waktu dan berisiko tinggi terhadap kesalahan pencatatan, yang dapat mengakibatkan ketidaksesuaian data stok yang sebenarnya dengan data yang tercatat.

Oleh karena itu, Toko Helm Indonesia sering mengalami ketidaksesuaian antara catatan manual dan stok fisik yang sebenarnya. Ketidakkuratan ini bisa menyebabkan berbagai masalah, seperti kekurangan stok tanpa sepengetahuan manajemen atau kelebihan pembelian barang. Untuk mengatasi masalah ini, sangat penting bagi UMKM ini untuk beralih ke sistem inventarisasi yang otomatis. Sistem otomatis akan memungkinkan Toko Helm Indonesia untuk secara akurat memantau masuk dan keluarnya stok secara real-time. Sistem ini juga bisa terintegrasi dengan fungsi transaksi, sehingga setiap penjualan atau pembelian langsung memperbarui data stok. Dengan demikian, toko dapat mengurangi risiko kesalahan pencatatan, meningkatkan efisiensi operasional, dan memastikan data yang lebih akurat untuk pengambilan keputusan yang lebih baik dalam pengelolaan bisnis. Implementasi teknologi semacam ini tidak hanya akan memudahkan manajemen stok tetapi juga akan meningkatkan kepuasan pelanggan dengan memastikan ketersediaan produk yang lebih handal.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Secara umum sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Sistem sebagai seperangkat elemen yang dibangun satu dengan lainnya untuk suatu tujuan bersama [1].

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya [2]. Kualitas informasi tergantung pada tiga hal yaitu: [3]

- Akurat, berarti informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan.
- Tepat waktu, informasi yang diterima harus tepat pada waktunya.
- Relevan, informasi harus mempunyai manfaat bagi penerima.

Sistem informasi adalah suatu alat untuk menyajikan informasi dengan sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerima. Tujuan dari sistem informasi yaitu menyediakan informasi yang dipergunakan dalam perencanaan, pengendalian, pengevaluasian serta dalam pengambilan keputusan [4].

Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah sebuah sistem atau teknologi berbasis komputer yang dibangun dengan tujuan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menganalisa, serta menyajikan data dan informasi dari suatu obyek atau fenomena yang berkaitan dengan letak atau keberadaannya di permukaan bumi [5].

MySQL merupakan sistem database yang sangat handal dan sangat cepat karena menggunakan SQL. Pada awalnya SQL berfungsi sebagai bahasa penghubung antara program database dengan bahasa pemrograman yang akan digunakan [6]. Dengan SQL maka pemrograman jaringan dan aplikasi tidak mengalami

kesulitan di dalam menghubungkan aplikasi yang dibuat, setelah itu SQL dikembangkan lagi menjadi sistem database dengan memunculkan MySQL. MySQL adalah salah satu *software* gratis yang dapat di *download* melalui situs MySQL [7].

Menurut [8], perintah yang sering digunakan dalam MySQL adalah *SELECT* (mengambil), *INSERT* (menambah), *UPDATE* (mengubah), dan *DELETE* (menghapus). Selain itu, SQL juga menyediakan perintah untuk membuat *database*, *field*, ataupun *index* untuk menambah atau menghapus data.

Menurut [9], HTML merupakan singkatan dari *Hyper Text Markup Language*. HTML bisa disebut bahasa paling dasar dan penting yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola tampilan pada halaman *website*. [10], saat ini html versi 5 yang paling marak dibicarakan didunia maya. Html 5 layaknya sebuah html biasa yang sering kita gunakan dalam membangun aplikasi *web*, hanya saja html 5 ini memiliki keunggulan dibanding versi terdahulunya. Html 5 mampu menyederhanakan kode-kode html terdahulu menjadi lebih ringkas [11].

Menurut [12], PHP adalah bahasa *server-side* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di *server* kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML.

Menurut [13], PHP merupakan bahasa pemrograman *web* yang bersifat *server-side HTML=embedded scripting*, di mana *scripting* menyatu dengan HTML dan berada di *server*. Artinya adalah sintaks dan perintah-perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan di *server* tetapi disertakan HTML biasa. Seluruh aplikasi berbasis *web* dapat dibuat dengan PHP. Namun kekuatan yang paling utama PHP adalah pada konektivitasnya dengan sistem *database* di dalam *web* [14].

Framework aplikasi adalah desain dan program kerangka aplikasi yang digunakan untuk membangun aplikasi-aplikasi yang sejenis. *Framework* memiliki banyak pustaka tingkat tinggi yang dapat digunakan secara berulang. Umumnya *framework* perangkat lunak didesain secara berorientasi objek sehingga desain dan programnya tersedia sebagai class-class abstract [15]. *Framework* aplikasi mendefinisikan arsitektur aplikasi sehingga penambahan fungsi-fungsi lain dapat dilakukan dengan menambah modul-modul tanpa perlu memodifikasi kode program yang sudah ada kecuali *file-file* konfigurasi [16].

CodeIgniter adalah sebuah *framework* PHP yang dapat mempercepat pengembang untuk membuat sebuah aplikasi *web*. Dilengkapi banyak *library* dan *helper* yang berguna di dalamnya dan tentunya mempermudah proses development. Sedangkan *Twitter Bootstrap* adalah sebuah alat bantu (*framework*) HTML dan CSS untuk membuat sebuah tampilan halaman *website* yang elegan dan *support* segala macam *device*. Dengan implementasi *Twitter Bootstrap* pada *framework CodeIgniter* akan mempermudah dan mempercepat pembuatan maupun pengembangan *website* dinamis tanpa harus kesulitan membuat desain [17].

Perdagangan elektronik, atau *e-commerce*, merupakan model bisnis yang revolusioner yang mengizinkan baik perusahaan maupun individu untuk menjalankan pembelian dan penjualan barang serta jasa melalui internet. Model ini telah membuka peluang luas di berbagai sektor ekonomi, memungkinkan hampir setiap jenis produk dan jasa tersedia secara online. Konsumen dapat dengan mudah membeli bahan makanan, menikmati musik, membaca buku, mendapatkan perlengkapan rumah tangga, memesan tiket pesawat, dan bahkan berinvestasi, semua dari kenyamanan rumah mereka. Keberadaan *e-commerce* telah mengubah cara orang berbelanja dan bertransaksi, memberikan kemudahan akses yang belum pernah ada sebelumnya dan membuat pasar global lebih terjangkau.

Aplikasi *e-commerce* memiliki dampak yang signifikan terhadap penjual yang sebelumnya hanya bergantung pada penjualan fisik atau offline. Platform *e-commerce* memberi kesempatan kepada penjual untuk memperluas jangkauan mereka secara signifikan, memungkinkan mereka untuk menjangkau konsumen dari berbagai daerah, bahkan secara internasional. Ini sangat menguntungkan bagi produk-produk yang memiliki niche atau pasar dengan jumlah pembeli yang terbatas. Melalui *e-commerce*, produk seperti barang koleksi, barang khusus, atau produk yang sangat spesifik dapat menemukan pembeli yang tepat di seluruh dunia, tidak hanya terbatas pada lingkup lokal. Sebagai contoh, penjual yang spesialisasi dalam produk kerajinan tangan atau barang antik mungkin hanya memiliki pasar kecil jika mereka menjualnya secara lokal, namun mereka bisa mendapatkan pasar yang jauh lebih besar dengan menjualnya secara online. *E-commerce* tidak hanya membuka pasar yang lebih luas tetapi juga menyediakan berbagai alat dan analitik yang dapat membantu penjual memahami preferensi konsumen, meningkatkan strategi pemasaran mereka, dan mengoptimalkan operasi penjualan mereka untuk mendukung pertumbuhan bisnis jangka panjang [2].

Marketplace merupakan model *e-commerce*. Secara khusus, *marketplace* adalah platform di mana penjual dan pembeli bertemu dan bertransaksi. Banyak pemangku kepentingan yang terlibat di pasar ini, tidak hanya perusahaan penyedia platform dan aplikasi. Pemangku kepentingan termasuk penyedia layanan pengiriman, penyedia jasa keuangan seperti bank dan dompet digital. Melalui platform *marketplace*, perusahaan *marketplace* dapat membantu mempromosikan produk, sehingga proses jual beli menjadi lebih mudah dan efisien. Sederhananya, *marketplace* sebenarnya memiliki konsep yang sama dengan pasar tradisional, hanya saja yang membedakan *marketplace* dilakukan sepenuhnya melalui internet atau media *online*.

Marketplace sebagai model *e-commerce* memang mirip dengan pasar tradisional dalam konsep dasarnya, yaitu sebagai tempat bertemunya penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi. Namun, *marketplace* memodernisasi konsep tersebut dengan memanfaatkan teknologi internet, memungkinkan interaksi dan transaksi yang dilakukan sepenuhnya secara online. Ini menciptakan kemudahan dan efisiensi dalam proses jual beli, serta membuka peluang yang lebih luas baik untuk penjual maupun pembeli.

Di dalam ekosistem *marketplace*, banyak pemangku kepentingan yang terlibat. Selain penjual dan pembeli, terdapat perusahaan-perusahaan teknologi yang mengembangkan dan mengelola platform. Perusahaan-perusahaan ini menyediakan infrastruktur digital yang memungkinkan transaksi dilakukan dengan aman dan lancar. Penyedia layanan pengiriman juga memegang peranan penting, menghubungkan penjual dengan pembeli melalui pengiriman barang yang efisien. Selain itu, penyedia jasa keuangan seperti bank dan dompet digital memfasilitasi pembayaran yang aman dan mudah, sehingga transaksi dapat dilakukan tanpa hambatan uang tunai.

Marketplace tidak hanya menguntungkan dalam memudahkan proses jual beli, tetapi juga berperan dalam mempromosikan produk. Platform-platform ini seringkali memiliki algoritma yang canggih untuk menampilkan produk yang paling relevan kepada pengguna berdasarkan data browsing dan pembelian sebelumnya, meningkatkan kemungkinan penjualan. Ini memberikan nilai tambah yang signifikan dibandingkan dengan pasar tradisional, di mana penjual mungkin tidak memiliki akses ke alat pemasaran dan analitik yang serupa. Dengan demikian, Tukino

marketplace modern membawa dimensi baru ke dalam dinamika pasar, mengintegrasikan teknologi untuk menciptakan lingkungan jual beli yang lebih dinamis dan terhubung.

Marketplace adalah sebuah *website* atau aplikasi yang menyediakan tempat bagi para pebisnis *online* yang ingin menjual produknya. *Marketplace* adalah cara para penjual memesan dan menjual secara *online* [3]. Di *marketplace*, pembeli dapat menemukan berbagai jenis produk dari toko *online* yang berbeda.

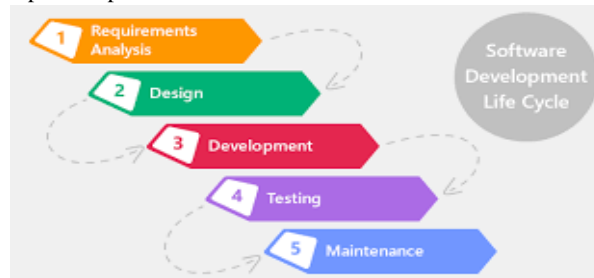
3. METODOLOGI

Metode ini menjelaskan penelitian teknik pengumpulan data yang digunakan di dalam penelitian ini.

3.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak.

Sebuah *prototype* adalah versi awal dari sistem perangkat lunak yang digunakan untuk mendemonstrasikan konsep-konsep, percobaan rancangan, dan menemukan lebih banyak masalah dan solusi yang memungkinkan [4]. Sistem dengan model *prototype* memperbolehkan pengguna untuk mengetahui bagaimana sistem berjalan dengan baik.

Metode *prototyping* yang digunakan di dalam penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran aplikasi yang akan dibangun melalui rancangan aplikasi *prototype* terlebih dahulu kemudian akan dievaluasi oleh user. Aplikasi *prototype* yang telah dievaluasi oleh user selanjutnya akan dijadikan acuan untuk membuat aplikasi yang dijadikan produk akhir sebagai output dari penelitian ini.



Gambar 1 Prototyping Model oleh Khosrow-Pour [5].

3.2.UML (Unified Modelling Language)

Pada Perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncul sebuah standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. *Unified Modeling Language (UML)* muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *Unified Modeling Language (UML)* merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks - teks pendukung. *UML* hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek [6]

3.3. Metode Pengumpulan data

Pengumpulan data adalah rangkaian kegiatan penelitian yang mencakup pencarian data-data atau sumber yang menjadi acuan

dalam mendukung penelitian terkait. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah:

1. Studi Literatur

Studi literatur adalah pengumpulan data dengan cara mencari referensi yang relevan dengan permasalahan yang ditemukan. Referensi ini berasal *paper* yang berkaitan dengan penelitian.

2. Observasi

Teknik pengumpulan dengan observasi adalah pengumpulan data dengan mengadakan tinjauan *platform online*

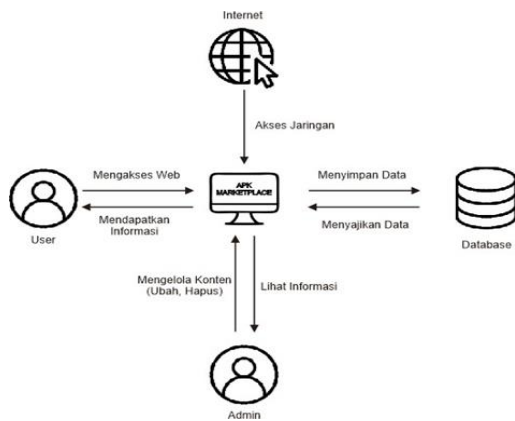
3. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data melalui pertanyaan secara langsung/lisan kepada responden melalui wawancara semi terstruktur dan angket.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

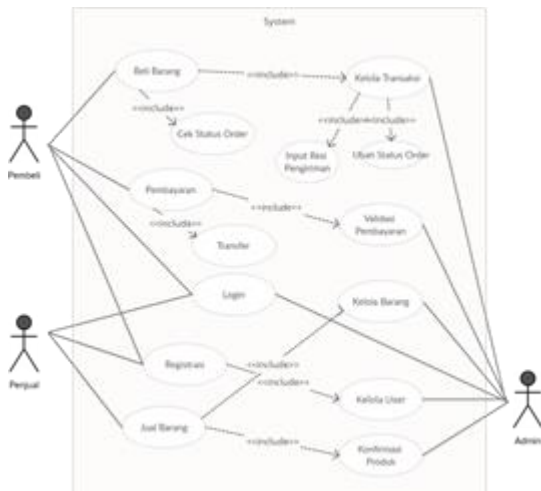
4.1. Arsitektur Sistem

Arsitektur sistem adalah cara untuk menyatakan bagaimana mendefinisikan komponen-komponen yang lebih spesifik secara teratur. Desain arsitektur sistem ini melibatkan *User* dan *Admin* dimana *User* dan *Admin* dapat tersambung ke aplikasi *marketplace* menggunakan *internet*, kemudian data yang ada di dalam aplikasi *marketplace* disimpan di dalam database.



Gambar 2 Arsitektur Sistem

4.2. Use Case Diagram

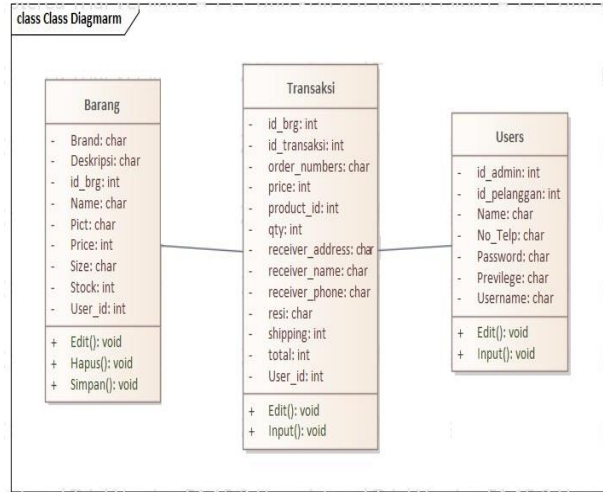


Gambar 3. Use Case Diagram

Terdapat 3 aktor dalam usecase diagram, yaitu Pembeli, Penjual dan Admin. Pembeli dapat melakukan Registrasi/Daftar, Login,

Beli Barang dan Pembayaran. Penjual dapat melakukan Login, Registrasi/Daftar dan Jual Barang. Admin dapat melakukan Login, Kelola Transaksi, Validasi Pembayaran, Kelola Barang, Kelola user dan konfirmasi produk.

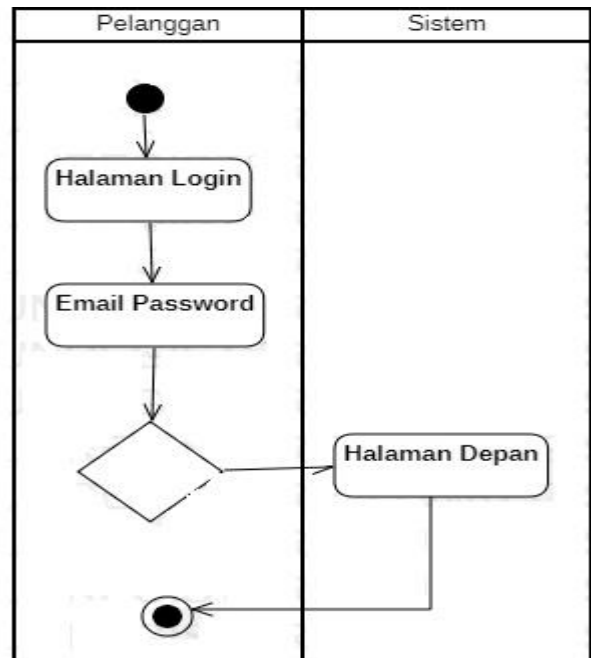
4.3. Class Diagram



Gambar 4. Use Case Diagram

Class Diagram aplikasi *Marketplace* Helmet Indonesia Store dapat dilihat pada Gambar 4. Class *Barang* berelasi dengan Class *Transaksi* dan Class *Transaksi* berelasi dengan Class *Users*.

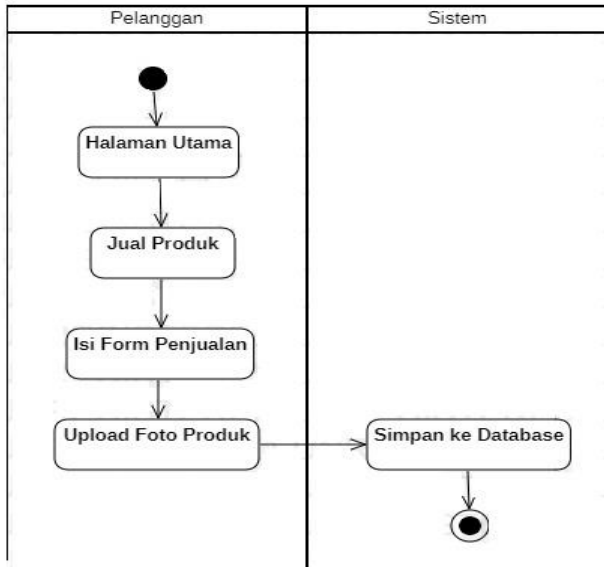
4.4. Activity Diagram Login



Gambar 5. Activity Diagram Login

Login dimulai dari halaman Login, kemudian user memasukkan email dan *password* yang telah di registrasi. Kemudian sistem melakukan verifikasi email dan password untuk user masuk ke halaman utama.

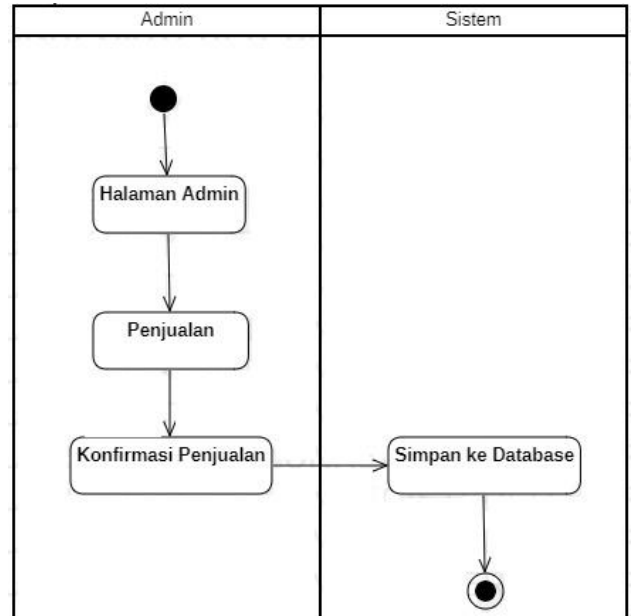
4.5. Activity Diagram Jual



Gambar 6 Activity Diagram Jual

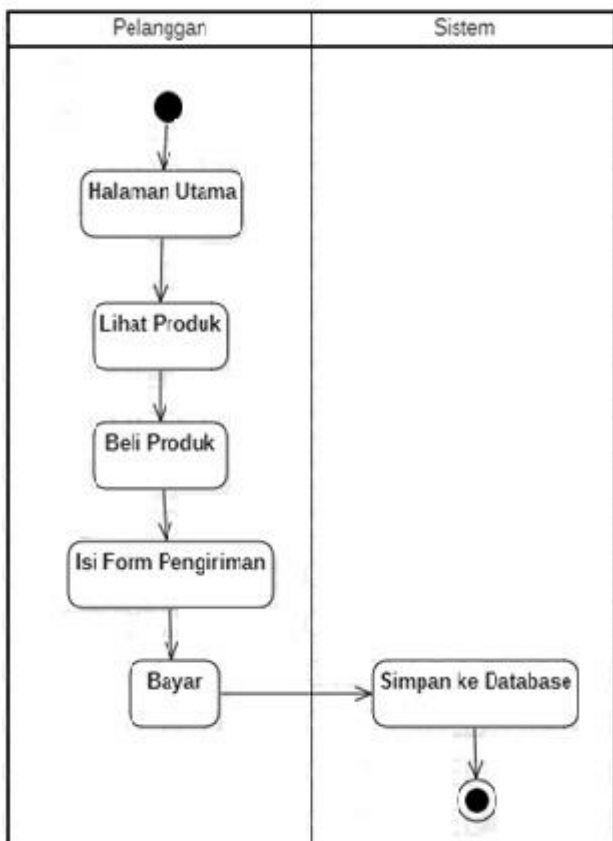
Proses jual barang dimulai dari halaman utama kemudian *user* memilih opsi jual barang lalu mengisi form penjualan dan upload foto barang yang akan dijual. Data *user* kemudian akan disimpan ke database oleh sistem.

4.6. Activity Diagram Validasi Penjualan



Gambar 8. Activity Diagram Validasi Penjualan

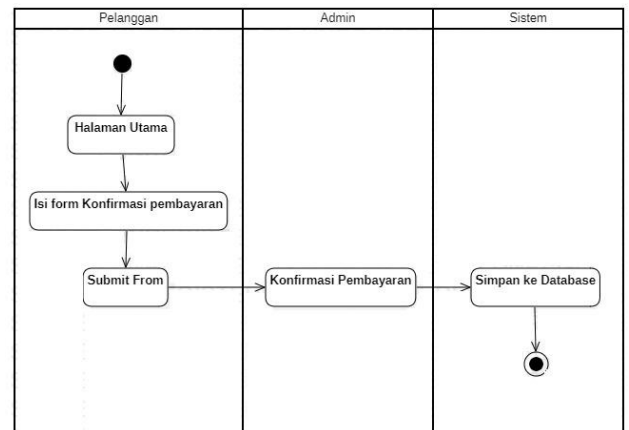
Proses validasi penjualan dilakukan dari Halaman Admin kemudian Admin melakukan Konfirmasi Penjualan dan akan disimpan oleh sistem kedalam *Database*.



Gambar 7. Activity Diagram Order

Order dimulai dari halaman utama, kemudian *user* bisa melihat produk yang tersedia, lalu melakukan order produk dan mengisi form pengiriman. Setelah itu *user* melakukan proses pembayaran. Proses pembayaran yang berhasil akan disimpan ke *Database*.

4.7. Activity Diagram Konfirmasi



Gambar 9. Activity Diagram Konfirmasi

Proses konfirmasi pembayaran dimulai dari halaman utama lalu *user* mengisi form konfirmasi pembayaran. Setelah mengisi form, admin akan memverifikasi pembayaran *user* kemudian sistem akan menyimpan data ke database.

4.8. Perancangan Database

Database aplikasi *Marketplace* Helm Indonesia Store terdiri dari:

- Tabel Barang, tabel barang digunakan untuk menyimpan data barang.
- Tabel transaksi, tabel transaksi digunakan untuk menyimpan data transaksi
- Tabel *Users*, tabel *users* digunakan untuk menyimpan data users yang terdiri dari Pelanggan dan Admin.

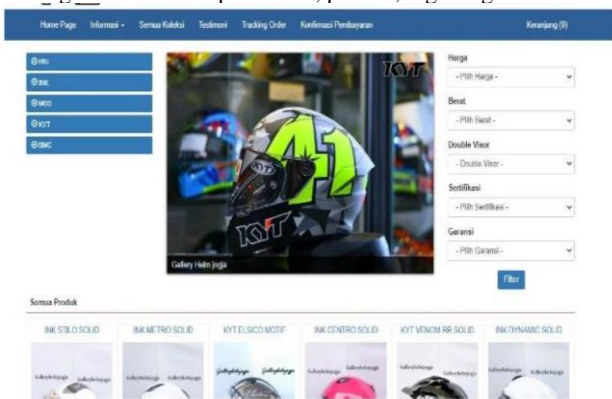
d) Tabel *Shipping*, tabel *shipping* digunakan untuk menyimpan database ongkos kirim yang terdiri dari Provinsi dan Harga Ongkos Kirim.



Gambar 10. ERD Database

4.9. Halaman Utama

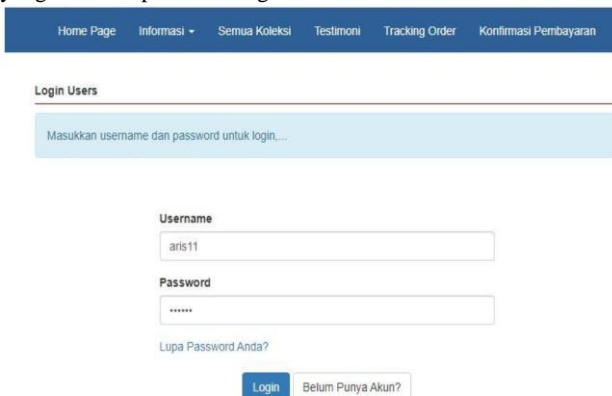
Halaman Utama Pelanggan pada gambar 11 akan ditampilkan tentang informasi berupa *banner*, produk, login/registrasi.



Gambar 11. Halaman Utama

4.10. Halaman Login

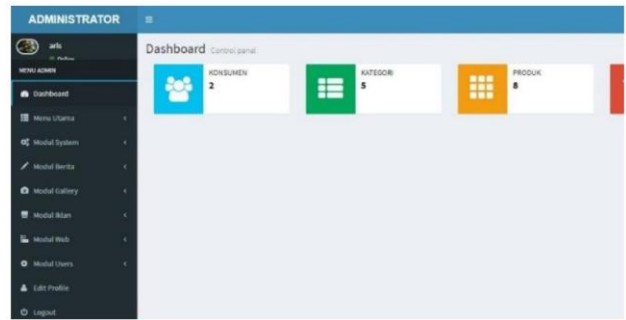
Halaman login pada gambar 12 ditampilkan tentang informasi yang bisa di input untuk login kedalam sistem.



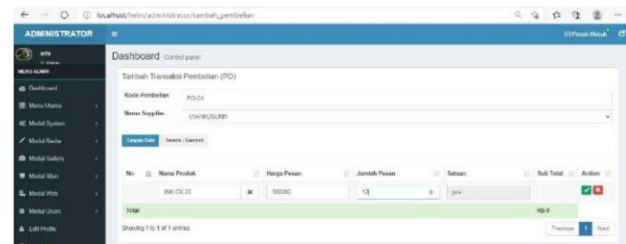
Gambar 12. Halaman Login

4.11. Halaman Registrasi

Halaman registrasi pada gambar 13 ditampilkan tentang informasi yang harus diisi untuk proses registrasi atau daftar ke dalam sistem. Informasi tersebut berupa Username, Nama Lengkap, No. Hp, Password.



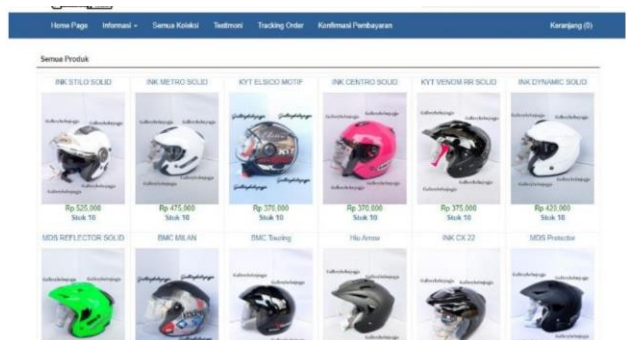
Gambar 13. Halaman Utama Administrator



Gambar 14. Halaman Tambah Stok Produk

4.12. Halaman Produk

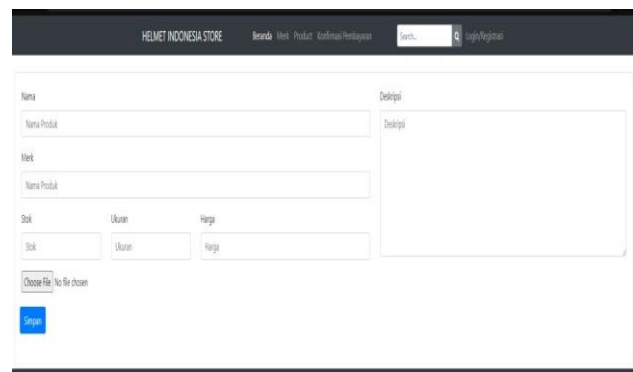
Halaman produk pada gambar 15 ditampilkan tentang informasi barang-barang yang dijual pada website helm Indonesia store. Pada Halaman Produk terdapat fitur Filter produk menggunakan Merk helm dan Jenis helm.



Gambar 15. Halaman Produk

4.13. Halaman Jual Barang

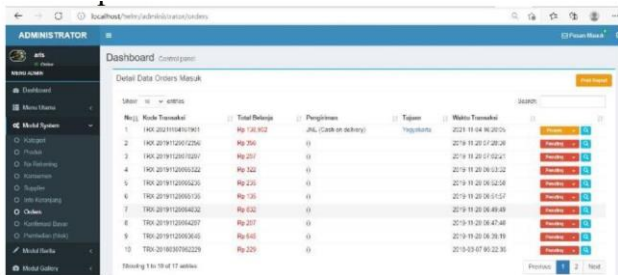
Halaman Jual Barang pada gambar 16 ditampilkan tentang informasi yang harus diisi oleh User ketika akan menjual barangnya di website helm Indonesia store.



Gambar 16. Halaman Jual Barang

4.14. Halaman Order

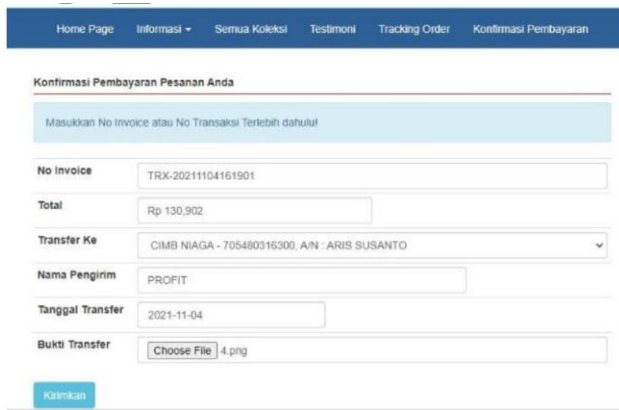
Halaman Order pada gambar 16 akan ditampilkan tentang informasi detail order yang dilakukan oleh *User* berupa harga barang, nama penerima, alamat lengkap dan Provinsi pengiriman untuk menentukan harga ongkos kirim.



Gambar 17 Halaman Order

4.15. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Halaman Konfirmasi Pembayaran pada gambar 18 ditampilkan tentang informasi berupa detail order dan konfirmasi pembayaran.



Gambar 18. Halaman Konfirmasi Pembayaran

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan tahapan dalam perancangan desain *prototype website* helmet Indonesia store, maka dapat diambil kesimpulan bahwasanya aplikasi *Marketplace* Helmet Indonesia Store dapat membantu proses transaksi penyedia jasa titip dan konsumen.

Desain user interface aplikasi *marketplace* Helmet Indonesia Store dapat memudahkan pengguna dalam bertransaksi. Tersedia media titip-jual helm dan kelengkapan berkendara secara *online* yang dapat mempermudah konsumen dalam melakukan transaksi

Aplikasi *Marketplace* Helmet Indonesia Store saat ini hanya menyediakan pembayaran melalui bank transfer, sehingga diharapkan pada pengembangan aplikasi selanjutnya *Marketplace* ini dapat melayani pembayaran dengan opsi yang lebih banyak

DAFTAR PUSTAKA

[1] Ramadhan, V., Sulaksono, A., & Andarwati, M. (2018). "Desain Sistem Jasa Titip Berbasis *E-commerce* Untuk Memudahkan Para Penyedia Jasa Titip Kue," *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, Vol 2, no.1, pp. 1136-1145.

[2] Kosasi, S. (2015). "Perancangan Sistem *E-commerce* Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-oleh Khas Pontianak," *SNASTIA*, ISSN 1979-3960, pp. 110-119.

[3] Setiawan, Iwan., Nirwan, Saepudin., Amelia, Firsta Maisya., (2018). "Rancang Bangun Aplikasi *Marketplace* Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Berbasis Web." *Jurnal Teknik Informatika* Volume 10 - Nomor 3, pp. 37-43.

[4] Sommerville Ian, (2007). "*Software engineering*", 9TH EDITIO. Boston: Addison-wesley.

[5] M. Khosrow-Pour, (2005). "*Encyclopedia of Information Science and Technology*". IGI Global.

[6] A.S Rosa, AS. dan Shalahuddin M. (2013), "Rekayasa Perangkat Lunak". Bandung, Informatika Bandung

[7] Julianto Eko Prasetyo, IBK Widiartha, Moh. Ali Albar. (2017). *Sistem Informasi Geografis Pencarian Lokasi Wisata Kuliner Terdekat di Kota Mataram Berbasis Website*. *Jurnal Cosine*, Volume 1, No. 1, Desember 2017, E-ISSN: 2541-0806, P-ISSN:2540-8895.

[8] Kevin, A. (2016). *Pengaruh Institutional Structures, Trus In Seller, Seller Past Performance, Perceived Risk, Dan Customer Satis Faction Terhadap Transaction Intention di Situs Kaskus*. *Modus* Vol.28 (I):53-70, 2016. ISSN 0852-1875.

[9] Palevi, A. R. & Krisnawati. (2013). *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Peserta Didik Baru Berbasis Website Pada SMP Negeri 2 Mojosoongoyolali*. ISSN: 1411-3201. *Jurnal Ilmiah Dasi*. Vol. 14 No. 04-Desember 2013. Yogyakarta: Stmik Amikom.

[10] Prahasta, E. (2014). *Sistem Informasi Geografis Konsep-Konsep Dasar (Perspektif Geodesi & Geomatika)*. Bandung: Informatika.

[11] tukino, t. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Koperasi Karyawan PT Infineon Batam. *Computer Based Information System Journal*, 7(1), 1-9.

[12] Rosa A. S & Shalahuddin, M. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Modula.

[13] Tukino, .. (2016). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proyek Pengaksesan Dokumen Perakitan PCBA Di PT Surya Teknologi Batam Berbasis Web. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 2(3), 67-84.

[14] Tukino, T., & Amrizal, A. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Transaksi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP dan MySQL Pada PT Pos Indonesia (Persero) Batam 29400. *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 199-210.

[15] Tukino, T. (2018). Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Gangguan Dan Restitusi Pelanggan Internet Corporate Berbasis Web (Studi Kasus Di PT. Indosat Mega Media West Regional). *JURNAL ILMIAH INFORMATIKA*, 6(01), 1-10.

[16] tukino, t. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Customer Relationship Management (CRM) Berbasis Web. *Computer Based Information System Journal*, 6(1), 12.

[17] tukino, t. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Perintah Kerja Overtime Pegawai Berbasis Web Pada PT PLN Batam. *Computer Based Information System Journal*, 6(2), 9-19.