

RANCANG BANGUN DAN IMPLEMENTASI WEBSITE E-MARKETPLACE PEMBELIAN BAKPIA DI KAMPUNG PIA GEMPOL BERBASIS LARAVEL

Afan Priyo Himawan

D3 Manajemen Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : afanhimawan16050623030@mhs.unesa.ac.id

Asmunin

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya

Email : asmunin@unesa.ac.id

Abstrak

Seiring dengan semakin ketatnya persaingan dalam dunia bisnis di era *Pandemic Covid-19 (Corona Virus Disease 2019)* seperti ini, pengusaha dituntut untuk menerapkan strategi jitu terutama dalam hal pemasaran dan penjualan produknya dan himbauan pemerintah akan larangan kegiatan yang menyebabkan kerumunan massa, memaksa setiap pengusaha untuk berpikir bagaimana agar produknya tetap terjual pemakaian teknologi *internet* pada saat ini sangatlah penting dan sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, *internet* sangat membantu masyarakat untuk memperoleh informasi secara tepat dan akurat, dunia maya yang tercipta karena berkembangnya teknologi *internet*, secara tidak langsung membentuk pasar atau arena perdagangan tersendiri yang bisa disebut sebagai *E-Marketplace*. Maka dari itu dibuat sebuah *website E-Marketplace* pembelian Bakpia di kampung pia Gempol berbasis *Laravel*, yang bertujuan untuk membantu pengusaha Bakpia di kampung pia Gempol berjualan bersama untuk menjalin kerja sama antar toko agar terjadi persaingan secara sehat sehingga konsumen Bakpia mempunyai banyak pilihan pada proses pembelian Bakpia dan juga memperkenalkan kampung pia Gempol kepada masyarakat luas bahwasanya Gempol memiliki sentra pusat oleh-oleh yaitu “Kampung Pia Gempol”

Kata Kunci : Teknologi, *E-Marketplace*, Kampung Pia Gempol, Bakpia

Abstract

In line with the increasingly tighter competition in the business world in the era of the Covid-19 Pandemic (Corona Virus Disease 2019) like this, entrepreneurs are required to implement precise strategies, especially in terms of marketing and selling their products and the government's appeal to ban activities that cause crowds, forcing every entrepreneur to think about how to keep the products sold, the use of *internet* technology at this time is very important and very much needed in various fields of business, the *internet* really helps people to obtain information precisely and accurately, the virtual world created due to the development of *internet* technology, indirectly forms a market or a separate trading arena that can be referred to as an *E-Marketplace*. Therefore, an *E-Marketplace website* for purchasing Bakpia in Pia Gempol village based on *Laravel* was created, which aims to help Bakpia entrepreneurs in Pia Gempol village sell together to collaborate between stores so that there is healthy competition so that Bakpia consumers have many choices in the Bakpia purchasing process. and also introducing the village of Pia Gempol to the wider community that Gempol has a center for souvenirs, namely "Kampung Pia Gempol"

Keywords: *Technology, E-Marketplace, Villagr Pia Gempol, Bakpia*

PENDAHULUAN

Kampung Bakpia Gempol sebuah Desa di Gempol yang terletak di Dusun Warurejo, Kecamatan Kejapanan Gempol Kota Pasuruan, jika melintas di ruas tol Gempol – Pandaan akan disuguhkan plang besar bertuliskan “Kampung Pia”, kampung

satu ini tidak pernah luput untuk dikunjungi, karena memang terkenal dengan sentra kampung pia dengan beragam rasa dan harga, disebut kampung pia Gempol, tak lain karena hampir rumah disibukkan dengan pembuatan Bakpia, jadi tak heran wisatawan

dari luar Gempol maupun warga Gempol sendiri kebingungan memilih Bakpia mana yang akan dibuat oleh – oleh khas Gempol tersebut, terdapat jumlah penjual Bakpia di kampung pia Gempol pada pertengahan tahun 2019 ada kurang lebih 50 penjual Bakpia di kampung pia Gempol, contoh saja ibu Elizabeth (55) dengan toko bernama “Bakpia Mami” sudah mempekerjakan 100 karyawan lebih yang memiliki tugas masing – masing, mulai dari memilih tepung terigu sampai proses akhir, yakni proses *packing* kemasan, seluruh proses produksi langsung diawasi sendiri. Untuk satu kotak Bakpia yang berisi 10 – 12 biji dijual dengan harga Rp. 21.000, sedangkan untuk ukuran *bolen* (lebih besar dari pia biasanya) dijual dengan harga Rp. 27.000 – Rp. 35.000 tergantung dengan rasanya. Setiap harinya ibu Elizabeth dibuat kewalahan dengan datangnya banyak pesanan, mulai dari tetangga sekitar sampai beberapa Kota/Kabupaten di Jawa Timur seperti Malang, Surabaya, Madura, Pasuruan, Mojokerto hingga Probolinggo. Kebanyakan dari pesanan Bakpia yang diterima paling banyak untuk keperluan hajatan (orang menikah, sunatan) sebagai souvenir atau buah tangan, dan dibeli oleh sales – sales yang akan menjual kembali ke pelanggannya. Untuk omset yang diperoleh ibu Elizabeth diperkirakan 50 juta perbulan

Pandemi virus *Corona* bukan hanya sekedar bencana kesehatan, virus yang dikenal *Covid-19 (Corona Virus Disease 2019)* ini menimbulkan kekacauan di sektor ekonomi. tidak hanya industri besar. Pandemi virus *Corona* membuat pelaku UKM di Indonesia mulai gelisah. Terlebih baru-baru ini sebuah studi menyebutkan jika *Covid-19 (Corona Virus Disease 2019)* akan membuat Indonesia mengalami penurunan persentase pertumbuhan ekonomi sebesar 0,1% di tahun 2020. Secara garis besar berikut merupakan dampak nyata yang disebabkan *Covid-19 (Corona Virus Disease 2019)* terhadap sektor UKM di Indonesia. Anjuran *social distancing* yang dihimbau oleh pemerintah untuk mengurangi penularan virus *Corona* yang lebih luas, sedikit banyak turut andil menurunkan aktivitas jual beli di tengah masyarakat kejadian ini yang bisa disebut bencana non alam sangat berdampak besar terhadap penjualan dan penurunan omset penjualan

Bakpia, ibu Elizabeth (55) menuturkan mengalami penurunan omset hingga 80 persen dan mau tidak mau semua pedagang Bakpia di kampung pia Gempol juga ikut berdampak. Beliau menuturkan bagaimana caranya jualan Bakpia ini tetap berjalan dan kalau bisa kampung pia Gempol ini semakin besar dan dikenal oleh banyak wisatawan yang dari daerah Gempol itu sendiri atau pun wisatawan dari luar Gempol.

Dengan latar belakang itulah, pembuatan “Rancang Bangun Dan Implementasi Website E-Marketplace Pembelian Bakpia di Kampung Pia Gempol berbasis *Laravel*” sangatlah diperlukan. Untuk membantu sentra UKM di Gempol ini agar bisa berjalan seperti normal dan tetap pada tujuan awal agar lebih memperkenalkan Bakpia Gempol sebagai pusat “oleh- oleh” khas Gempol.

Rancang Bangun

Rancang bangun adalah suatu bagian aktivitas untuk mengartikan suatu hasil dari analisis yang dilakukan dalam bentuk susunan data perangkat lunak kemudian menghasilkan sebuah sistem tersebut ataupun membenahi terhadap sistem yang telah ada. Kata rancang sendiri adalah bagaimana dari serangkaian prosedur untuk memberikan hasil dari suatu analisis atau dari sebuah sistem menerjemahkan ke bahasa pemrograman untuk menjelaskan secara detail bagaimana struktur sistem dapat diwujudkan (Pressman, 2005). Tahap perancangan (*design*), sebagai langkah awal untuk melakukan sebuah tahap pengembangan terhadap rekayasa sistem yang memiliki fungsi untuk menemukan suatu solusi dari suatu masalah yang terdapat pada tahap analisis. Kata bangun sendiri merupakan suatu kegiatan menghasilkan sistem baru mampu memperbaiki sistem yang telah dibuat dan dapat mengganti sistemnya, secara keseluruhan atau hanya sebagian. (Pressman, 2005).

E-Marketplace

Menurut (Jasen, Skovgaard, & Burn 2002) *E-Marketplace* dapat diartikan sebagai *e-commerce*, *E-Marketplace* merupakan tempat kejadian jual beli yang dilakukan antar perusahaan yang ada, (*buy to buy*) dapat mendominasi hingga 70%. *E-Marketplace* memiliki fungsi yang tidak

jauh berbeda dengan pasar pada umumnya, yaitu :

1. Sebagai fasilitas transaksi.
2. Sebagai mekanisme jual beli antar lembaga.
3. Terlibatnya seorang penjual dan pembeli.

Perbedaan yang tampak hanya terletak pada *online* atau tidaknya, adanya *E-Marketplace* seseorang bisa datang ke pasar kapan saja dan di mana saja. Selama memiliki akses internet pada *platform*, serta menghemat waktu, energi dan juga biaya. Situs *E-Marketplace* dapat diketahui manfaatnya dapat dilakukan dengan menjalankan bisnis maupun yang sedang saat ini berjalan bisnisnya terdapat berbagai manfaat *E-Marketplace*, yaitu :

1. Memiliki potensi besar untuk mencakup banyaknya pembeli.
2. Untuk menggunakan situs *E-Marketplace* ini tidak harus mengeluarkan biaya tambahan sebagai pembuatan toko.
3. Untuk cara pengelolaan sangat lebih mudah dilakukan dan dipahami semua kalangan pengguna.
4. Peningkatan efisiensi operasional menghemat waktu dan uang, dengan memfokuskan pada *development* dan *support*.
5. Peluang lebih besar melalui komunitas dan tidak perlu takut akan kehilangan konsumen.

Laravel

Menurut (Heni A. Puspitosari 2010:1) “Mengemukakan bahwa *website* adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia, selama terhubung dengan jaringan internet”. Perkembangan pada *Pemrograman Hypertext Preprocessor* (PHP) saat ini cukup modern dan sangatlah pesat, termasuk pada perkembangan versi yang mencapai 7 kali pada saat pembuatan artikel ini.

Beberapa *script* yang terdapat pada suatu program ini merupakan bagian dari kerangka kerja, yang dapat membantu mempermudah *programmer* untuk

mengatasi permasalahan yang ada dalam pemrograman dengan adanya *framework* ini juga dapat mempermudah seorang *programmer* tidak harus membuat beberapa fungsi dari awal yang diartikan sebagai *library* serta dapat menyusun sebuah aplikasi atau *website* secara rapi dan terstruktur.

Laravel sering dikenal pada konsepnya yaitu MVC (*Model Controller View*), disertai beberapa *command line tool* yang digunakan sebagai instalasi beberapa *bundle* serta *packaging bundle* yang dilakukan melalui *command prompt*. Kesederhanaan dan fleksibilitas pada *interface* adalah salah satu fungsi yang terdapat pada *framework Laravel*. *Laravel* merupakan *framework PHP* yang *expressive*, di mana sebagai *programmer* ketika melihat sesuatu *syntax Laravel* dapat mengetahui sesuai kegunaan *syntax*. Dengan *eloquent ORM* menjadikan lebih *simple Laravel* ketika digunakan oleh *programmer*, maka dari itu pembuatan *website E-Marketplace* pembelian Bakpia di kampung pia Gempol berbasis *Laravel* dapat memudahkan dalam pengerjaan terdapat beberapa *featur* yang ada di dalam *framework Laravel* :

1. *Bundles*, merupakan *featur* pengemasan suatu modular dan berbagai *bundler* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.
2. *Eloquent ORM*, merupakan bagian internal dari penerapan PHP lanjutan yang berguna untuk mengatasi kendala yang terdapat pada *script* dan *database*.
- 3.. *Application logic*, merupakan perkembangan aplikasi dengan penggunaan *controller* bagian maupun dari deklarasi *router*.
4. *Reverse routing*, definisi cara keterkaitan antar *link* dan *router*.
5. *Restfull Controllers*, sebagai pemberi pilihan pada *programmer* untuk memisahkan logika dalam menjalankan *HTTP get*, melakukan *request post* permintaan melakukan perubahan *put/patch* dan *delete* untuk menghapus yang tidak digunakan.
6. *Migrations*, sistem yang berfungsi untuk mengatur skema *database* sehingga menjadi mudah menghubungkan antar

skema *database* dengan *framework* *Laravel*.

7. *View Composers* adalah kode yang berjalan ketika sebuah *view* akan di *load*.

Website

Menurut (Hakim Lukmanu (2004) *website* adalah fasilitas internet penghubung dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada *website* disebut dengan *web page*, sementara link dalam *website* memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu *page* ke *page* lain (*hyper text*) baik diantara *page* yang disimpan dalam *server* yang sama maupun *server* diseluruh dunia. *Page* diakses dan dibaca lewat browser seperti *Internet Explorer*, *Netscape Navigator*, *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* dan aplikasi browser lainnya. Secara garis besar *website* bisa digolongkan menjadi beberapa jenis yaitu :

1. *Website Dinamis*, adalah web yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan *user* yang sifatnya dinamis, sehingga untuk membuat web dinamis dibutuhkan kemampuan pemrograman web.
2. *Website Statis*, adalah web yang berisi/menampilkan informasi-informasi yang sifatnya *statis* (tetap). Untuk melakukan perubahan pada suatu halaman dilakukan secara manual dengan mengedit *code* yang menjadi struktur dari web tersebut.
3. *Website Interaktif*, adalah web yang saat ini sedang *booming* salah satu web interaktif adalah Blog dan Forum.
4. *Website Browser*, menurut (Hans S. Limantara 2009:1) web browser adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan *text*, *images*, *video*, *games*, dan informasi lainnya. Yang berlokasi pada halaman web pada *World Wide Web (WWW)* atau *Local Area Network (LAN)*.
5. *Website Server*, menurut (Wahana Komputer 2016:16) web *server* merupakan perangkat lunak pada *server* yang menjadi fungsi sebagai penerima permintaan (*request*) yang berupa halaman web dan *client* dan mengirimkan kembali dalam kurung

respons hasil yang diminta dalam bentuk halaman-halaman web.

Dalam pemrograman *website* ada 2 kategori yaitu *server (side programming)* dan *client (side programming)*. Pada *server side programming* perintah-perintah program (*script*) dijalankan web *server*, kemudian hasilnya dikirim ke browser dalam bentuk *HTML* biasa. Sedangkan *client side programming* perintah program dijalankan di dalam web browser, sehingga ketika *client* meminta dokumen yang mengandung *script* maka *script* tersebut akan di *download* dari *serve* kemudian dijalankan di browser yang bersangkutan. Program *website* yang tergolong dalam *server side* seperti: *CGI/Perl,ASP (Active Sertver Pages)*, *JSP (Java Server Pages)*, *PHP (Hypertext Preprocessor)*, *CFM (ColdFungtion)*, sedangkan yang tergolong *client side* seperti : *JavaScript*, *VbScript*, *HTML*.

METODE

Desain DFD

Penjabaran mengenai alur data pada *website E-Marketplace* pembelian Bakpia di kampung pia Gempol, digambarkan dengan *data flow diagram (DFD)*. DFD sendiri merupakan suatu alat pembuatan model yang memiliki keahlian sistem untuk menggambarkan terhadap sistem aplikasi sebagai suatu proses fungsional yang dapat terhubung antara satu sama lain dengan mengikuti data pada sistem yang dilakukan secara manual maupun secara komputerisasi (Parno:2017:01). Pada gambar ini akan membahas DFD *level 0* :

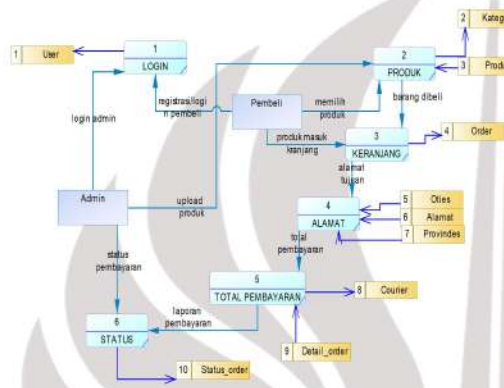
GAMBAR DFD



Gambar 1. DFD Level 0

Pada DFD *level 0* yang terdapat pada gambar di atas menggambarkan yang terdapat pada sistem, serta menggambarkan sistem entitas, proses yang tergambar pada DFD *level 0* tersebut adalah

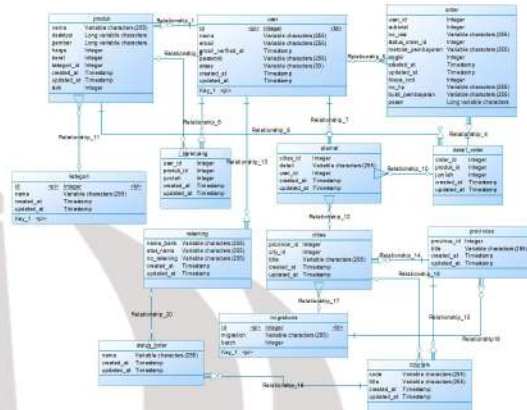
1. Admin dapat mengakses sistem untuk memasukan produk yang akan dijual di dalam *website* kampung pia Gempol.
2. Pembeli dapat mengakses *website* aplikasi pembelian dan pemilihan Bakpia di kampung pia Gempol untuk membeli dan memilih Bakpia yang diinginkan.



Gambar 2. DFD Level 1

Pada DFD level 1 yang terdapat pada gambar di atas mempunyai beberapa aktivitas, aktivitas yang pertama *admin* yang mendapat hak akses untuk mengatur jalanya aplikasi. *Admin* di sini dapat menambahkan produk penjualan melihat data pembeli, menambahkan gambar-gambar produk yang akan dijual dan menerima laporan pembelian dari produk Bakpia yang terjual kepada pembeli. Aktivitas selanjutnya yaitu pengguna itu sendiri sebagai *end user* atau sebagai pembeli itu sendiri pembeli dapat memilih produk yang terdapat pada *website* yang ditawarkan, setelah memilih produk yang akan dibeli pembeli akan memasukan produk kedalam keranjang serta memasukan alamat penerima supaya dapat mengetahui total harga barang dan pengiriman yang harus dibayarkan.

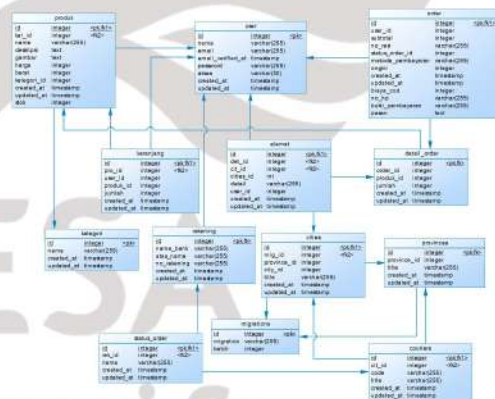
Desain CDM



Gambar 3. Desain CDM

Mengenai CDM yang telah dibuat terdapat relasi antar data pada basis data. Gambar di atas menjelaskan terdapat tiga belas tabel entitas seperti *users*, *produk*, *order*, *kategori*, *keranjang*, *alamat*, *detail_order*, *rekening*, *cities*, *provinces*, *status_order*, *couriers*, *migrations*. Penyusunan entitas tersebut telah dilakukan sedemikian mungkin agar memudahkan pengguna dalam mengakses serta menerima informasi yang ada. Setiap entitas terdapat relasi agar saling terhubung dengan entitas lain

Desain PDM



Gambar 4. Desain PDM

Physical Data Model (PDM) pada rancang bangun dan implementasi *website E-Marketplace* pembelian Bakpia di kampung pia Gempol ini tidak jauh berbeda dengan *Conceptual Data Model* (CDM). Sesudah *Conceptual Data Model* (CDM) ini selanjutnya *Conceptual Data Model* (CDM) tersebut di generate menjadi *Physical Data*

Model (PDM) relasi yang terhubung antara tabel dan lebih jelas dari *Conceptual Data Model* (CDM) seperti contoh pada entitas *detail_order* terhubung dengan entitas *produk_penjual* pada entitas *detail_order* *primary_key* "id_order" dan mempunyai *foreign key* "id_produk". Sebagai penghubung antara entitas *id_order* dan entitas *id_produk*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pembahasan sistem ini mempunyai maksud rancang bangun dan implementasi *website E-Marketplace* pembelian Bakpia di kampung pia Gempol berbasis *Laravel*. Maka keluaran dari tugas akhir ini membuat suatu *website E-Marketplace* yang mempunyai beberapa halaman yang bertujuan untuk mempermudah penggunaannya, pada tahap ini penulis melakukan uji coba pada *website*, berikut adalah contoh skenario pengujian yang dibuat:

Gambar tampilan awal web



Gambar 5 tampilan awal web

Gambar 5 di atas sebagai tampilan awal web ketika mengunjungi web *E-Marketplace* pembelian Bakpia di kampung pia Gempol. Terdapat beberapa tampilan seperti gambar *icon* Bakpia Gempol yaitu Bakpia coklat dan *dropdown* seperti beranda, produk, *contact*. *Login* pembeli yang belum memiliki akun atau yang sudah memiliki akun begitu juga dengan *login* untuk *admin*, terdapat juga gambar produk-produk baru yang baru dijual.

Gambar tampilan daftar pengguna baru/registrasi

The image shows a registration form titled "Silahkan isi form dibawah". It contains four input fields: a text field for "Afan priyo himawan", an email field for "Afanpriyo1@gmail.com", a password field with "*****", and another password field with "*****". Below the fields is a blue "Daftar" button. At the bottom, there is a link that says "Sudah Mempunyai Akun? Silahkan Login".

Gambar 6. tampilan registrasi

Pada gambar 6 di atas sebagai halaman pendaftar untuk pengguna baru yang akan melakukan aktivitas di dalam *website* dengan memasukan beberapa *form* yang wajib memasukan alamat email dan password pengguna dengan minimal 8 karakter.

Gambar tampilan login admin dan pembeli

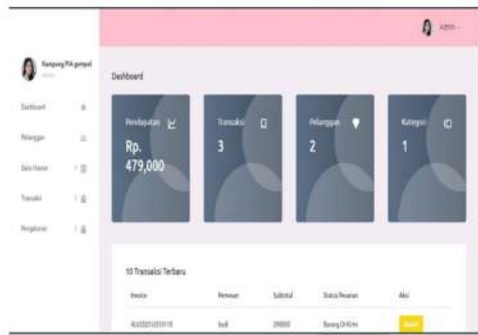
The image shows a login form titled "Silahkan Login Untuk Melanjutkan.". It contains two input fields: an email field for "admin@sport.com" and a password field with "*****". Below the fields is a blue "SIGN IN" button. At the bottom, there is a link that says "Belum Punya Akun? Buat".

Gambar 7. Tampilan login admin dan pembeli.

Gambar 7 di atas adalah tampilan untuk *login*, bagi pengguna/pembeli yang sudah melakukan registrasi dengan mendaftarkan email dan password dan melakukan aktivitas *login* kedalam *website*. Begitu juga dengan *admin login* melalui lampiran gambar di atas yang membedakan hanyalah email *admin* dan email pengguna/pembeli.

Gambar tampilan admin

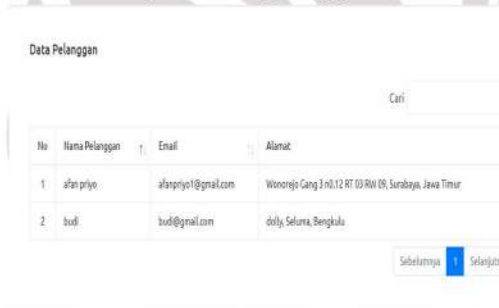
Rancang Bangun Dan Implementasi Website E-Marketplace Pembelian Bakpia di Kampung Pia Gempol Berbasis Laravel



Gambar 8. tampilan admin

Pada gambar 8 tampilan di atas adalah *admin* setelah melakukan aktivitas *login*, terdapat beberapa menu seperti *dashboard*, pelanggan, data master, transaksi dan pengaturan. *Admin* bisa memantau semua transaksi yang dilakukan oleh pelanggan.

Gambar tampilan data pelanggan



Gambar 9 tampilan data pelanggan.

Pada gambar 9 merupakan tampilan sebagai *admin* untuk mengetahui beberapa data berupa nama pelanggan, alamat email, beserta alamat pelanggan yang telah melakukan pendaftaran dan *admin* mudah mencari data suatu pelanggan berdasarkan nama dalam kolom pencarian

Gambar tampilan penambahan kategori



Gambar 10 tampilan penambahan kategori

Pada gambar tampilan di atas dilakukan oleh *admin* untuk menambah kategori produk yang di jual, agar lebih

mempermudah pembeli memilih kategori Bakpia mana yang akan dipilih.

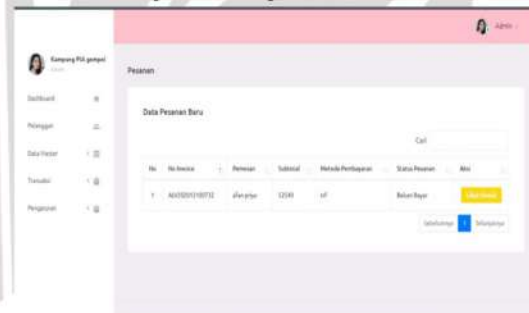
Gambar tampilan penambahan produk



Gambar 11 penambahan produk

Pada gambar 11 di atas adalah penambahan produk Bakpia yang dilakukan oleh *admin*, penambahan kategori Bakpia, deskripsi Bakpia, harga Bakpia, gambar Bakpia yang nantinya akan dijual kepada pengguna *website*.

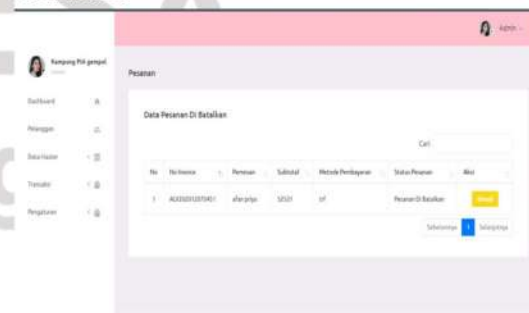
Gambar tampilan data pesanan baru



Gambar 12 tampilan data pesanan baru

Pada tampilan gambar 12 di atas adalah tampilan data yang diterima oleh *admin*, jika ada pesanan baru yang baru masuk kedalam *website* pembelian Bakpia di kampung pia Gempol.

Gambar tampilan data pesanan dibatalkan

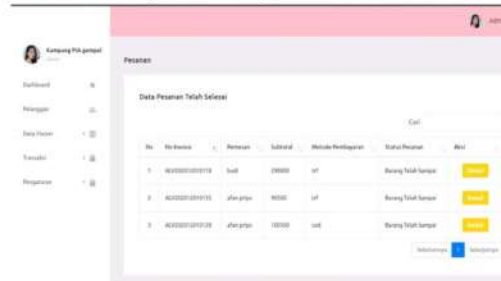


Gambar 13 tampilan data pesanan dibatalkan

Rancang Bangun Dan Implementasi Website E-Marketplace Pembelian Bakpia di Kampung Pia Gempol Berbasis Laravel

Pada gambar tampilan 13 di atas adalah halaman data pesanan yang dibatalkan, *Admin* akan menerima notifikasi pesanan dibatalkan jika ada salah satu pesanan dibatalkan secara tiba-tiba.

Gambar tampilan data pesanan selesai

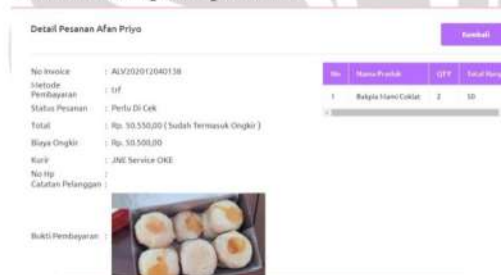


No	No Invoice	Pemesan	Subtotal	Metode Pembayaran	Status Pesanan	Aksi
1	AKU202012040118	buah	29000	gop	Barang Telah Sampai	Detail
2	AKU202012040105	afan priyo	90500	gop	Barang Telah Sampai	Detail
3	AKU202012040108	afan priyo	100000	gop	Barang Telah Sampai	Detail

Gambar 14 tampilan data pesanan selesai.

Pada gambar 14 di atas adalah gambar tampilan data pesanan yang selesai. *Admin* akan mendapatkan pesan bahwasanya jika barang sudah sampai kepada alamat tujuan barang.

Gambar tampilan pesanan

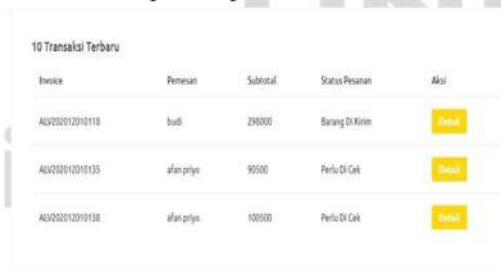


No	Nama Produk	QTY	Total Harga
1	Bakpia Mami Coklat	2	10

Gambar 15 tampilan pesanan

Pada gambar 15 di atas adalah halaman tampilan detail pesanan yang akan diterima *admin*. Detail pesanan tersebut berisikan informasi pembelian seperti kategori Bakpia yang dipilih, harga Bakpia dan alamat tujuan pengiriman.

Gambar tampilan laporan transaksi



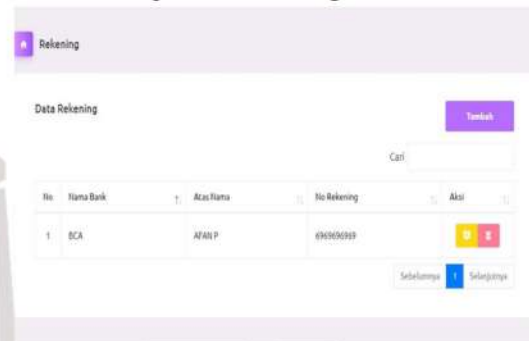
Invoice	Pemesan	Subtotal	Status Pesanan	Aksi
AKU202012040118	buah	29000	Barang Dikirim	Detail
AKU202012040135	afan priyo	90500	Perlu Di Cek	Detail
AKU202012040138	afan priyo	100000	Perlu Di Cek	Detail

Gambar 16 tampilan laporan transaksi

Pada gambar 16 di atas adalah tampilan halaman laporan transaksi terbaru, semua aktivitas transaksi pembelian Bakpia di kampung pia Gempol *admin* akan

mengetahui semua aktivitas pembelian Bakpia secara detail.

Gambar tampilan no rekening admin

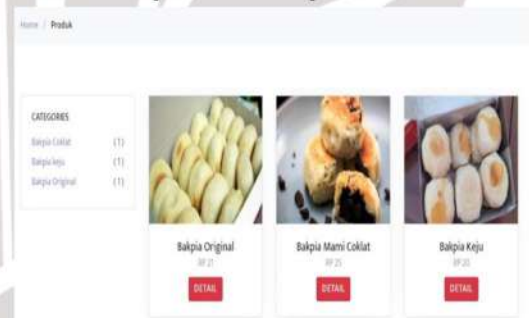


No	Nama Bank	Atas Nama	No Rekening	Aksi
1	BCA	AFAN P	6906060349	Detail

Gambar 17 tampilan no rekening admin

Berikut gambar 17 di atas adalah tampilan no rekening *admin* yang diisi oleh *admin*, yang nantinya akan dibuat sebagai nomer rekening tujuan yang akan dibuat transaksi oleh pembeli.

Gambar tampilan beranda pembeli



CATEGORIES	Produk
Bakpia Coklat (1)	Bakpia Original (Rp 25)
Bakpia Keju (1)	Bakpia Mami Coklat (Rp 25)
Bakpia Original (1)	Bakpia Keju (Rp 25)

Gambar 18 tampilan beranda pembeli

Pada tampilan gambar 18 di atas adalah tampilan beranda pembeli setelah melakukan aktivitas registrasi dan *login* kedalam *website*. Tampilan beranda ini lah yang akan dinikmati oleh pembeli.

Gambar tampilan keranjang belanja



Gambar	Produk	Harga	Jumlah	Total	Aksi
	Bakpia Mami Coklat	Rp 25,00	2	Rp 50,00	Detail

UPDATE KERANJANG TOTAL BELANJA Total Rp 50,00

Gambar 19 tampilan keranjang produk

Pada gambar 19 di atas adalah tampilan keranjang belanja, setiap pembeli yang sudah memilih barang yang ingin dibelinya, barang akan masuk kedalam keranjang belanja.

Gambar tampilan checkout

Product	Total
Bakpia Mami Coklat x 2	Rp. 50,00
Ongkir	Rp. 50.500,00
Jumlah Pembayaran	Rp. 50.550,00

Alamat Penerima: Wonorejo Gang 3 n012 RT 03 RW 09, Surabaya, Jawa Timur

Pilih Metode Pembayaran: Transfer

Jika memilih cod maka akan dikenakan biaya tambahan sebesar Rp. 10.000,00

PESAN SEKARANG

Gambar 20 tampilan checkout

Pada gambar tampilan 20 di atas adalah tampilan halaman *checkout* pesanan, terdapat tampilan produk apa saja yang sudah dipesan oleh pembeli seperti varian rasa Bakpia, jumlah produk yang di pesan dan total pembayaran yang akan dibayar oleh pembeli.

Gambar informasi alamat pengiriman

Pilih Provinsi: Jawa Timur

Pilih Kota/Kabupaten: Pasuruan

Alamat Lengkap: patuk gempol RT 03 RW 09 Gempol Pasuruan

SIMPAN PERUBAHAN

Gambar 21 informasi alamat pengiriman

Pada gambar tampilan 21 di atas adalah halaman informasi pengiriman produk yang harus diisi oleh pembeli seperti, alamat tujuan secara lengkap seperti no rumah Desa/Dusun, Kecamatan, Kota dan Kabupaten tujuan.

Gambar tampilan pesanan belum dibayar

Invoice	Total	Status	Aksi
AG202010042138	50550	Belum Bayar	BAYAR BATALKAN

Gambar 22 tampilan pesanan belum dibayar

Pada tampilan gambar 20 adalah tampilan pesanan yang sudah masuk, akan tetapi belum dibayar oleh pembeli jika ingin membayar langsung klik bayar tapi jika tidak ingin membayar klik batalkan.

Gambar tampilan no rekening tujuan

Silahkan Lakukan Pembayaran Lewat No Rekening Berikut

Bank: BKA

09409090909

Ruan Neta A1481 F

Transfer Sebesar Rp 50.550,00 ke No Rekening Di Atas

Upload Bukti Pembayaran

Choose File No file chosen

KIRIM

Gambar 23 tampilan no rekening tujuan

Pada gambar tampilan 23 di atas jika pembeli ingin melanjutkan pembayaran akan diarahkan secara langsung ke no rekening *admin*, berikut adalah tampilan no rekening *admin*.

Gambar tampilan sedang dalam proses

Invoice	Total	Status	Aksi
AG20201010195	90500	Sedang Di Cek	DETAIL
AG20201010196	100500	Sedang Di Cek	DETAIL
AG20201040198	50550	Sedang Di Cek	DETAIL

Gambar 24 tampilan sedang dalam proses

Pada tampilan gambar di atas setelah pembeli membayar melalui bank dan sudah upload bukti transaksi pembelian, akan ditujukan menu sedang dalam proses yang artinya barang masih dalam proses pengiriman.

Gambar tampilan detail pembelian



PENUTUP

Simpulan

1. Pembuatan rancang bangun dan implementasi *website E-Marketplace* Bakpia di kampung pia Gempol ini menggunakan *framework Laravel*.
2. Penulis berpendapat bahwasanya *website* pembelian Bakpia di kampung pia Gempol ini sedikit membantu para penjual Bakpia Gempol di tengah *Pandemic Corona* seperti sekarang dan juga memperkenalkan bahwa Gempol juga memiliki sentra “oleh-oleh”s khas Gempol yaitu Bakpia.
3. Dengan adanya peran *admin* untuk membantu produk yang dijual serta transaksi jual beli pengguna merasa aman.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dari aplikasi yang telah dibangun ini masih jauh dari kata sempurna, agar aplikasi ini berjalan dengan baik dan sesuai kebutuhan, dibutuhkan kerja sama antara *admin* dan penjual untuk selalu memberikan perkembangan informasi update yang dibutuhkan oleh pengguna.

Wahyunigrum, T. D. (2015).
*Implementasi dan Pengujian
Website Ecommerce untuk
Produk Unggulan Desa.*,
Purwokerto:Skripsi.



UNESA

Universitas Negeri Surabaya