

Marketplace Interaktif Jasa IT

Rahmat Riansah Husain, Sitti Suhada, Nikmasari Pakaya,

^a Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

^b Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

^c Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Gorontalo

Abstract (Times New Roman, 10 bold)

Limited information is sometimes a problem faced due to the publication of service is only from friends or relatives. Service vendors also have constraints in terms of promotion so that not all people know about vendor information that provides IT services. Preliminary research conducted on 25 respondents regarding IT services in Gorontalo District and Gorontalo City reveals 75% of respondents choose IT service that are often used, such as mobile service, and 64% laptop service. However, the problem is that 64% of respondents state that it is difficult to get information about IT service in Gorontalo District and Gorontalo City. This research aims to build an interactive IT service marketplace application that can help interaction between customers and service vendors. The system development method used is the *Prototype* method by using the PHP programming language and the MySQL database. The result of this research is to make customers (user) easier to find information on service vendors, types of services provided, price details, vendor portfolios in the form of images and videos, location in the form of google maps, and to assist service vendors in promoting their services.

Keywords: Marketplace, IT Service, Prototype

Abstrak

Keterbatasan akan informasi terkadang merupakan masalah yang dihadapi dikarenakan publikasi akan suatu jasa hanya dari teman atau kerabat. Vendor jasa (penyedia jasa) juga memiliki kendala dalam hal promosi sehingga tidak semua masyarakat mengetahui tentang informasi vendor yang menyediakan jasa IT. Studi awal yang dilakukan oleh penulis terhadap 25 responden mengenai jasa IT di Kabupaten Gorontalo dan Kota Gorontalo dapat di ambil kesimpulan bahwa 75% dari 25 responden memilih jasa IT yang sering digunakan adalah jasa servis handphone, setelah itu 64% jasa servis laptop. Namun yang menjadi fenomena di sini ialah 64% responden menyatakan kesulitan mendapatkan informasi mengenai jasa IT di Kabupaten Gorontalo dan Kota Gorontalo. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi marketplace interaktif jasa IT yang dapat membantu interaksi antara customer dan vendor jasa. Metode pengembangan system yang digunakan yaitu metode *Prototype* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil dari penelitian aplikasi marketplace interaktif jasa IT untuk memudahkan customer (pengguna) mengetahui informasi vendor jasa, jenis jasa yang disediakan, detil harga, profolio vendor dalam bentuk gambar dan video, informasi lokasi dalam bentuk google maps, serta membantu vendor jasa dalam mempromosikan jasanya.

Keywords : Kata kunci Marketplace, Jasa IT, Prototype

1. Pendahuluan

Latar Belakang

Teknologi Informasi (*information technology*) yang lebih populer disebut IT, ada berbagai macam definisi IT yang diberikan dengan maksud memberikan gambaran lebih lanjut tentang teknologi informasi. Teknologi informasi merupakan seperangkat alat yang dapat membantu seseorang dalam bekerja dengan informasi dan melakukan tugas – tugas yang berhubungan dengan data informasi (Haag and Keen, 1996).

Studi awal dilakukan terhadap 25 responden mengenai jasa IT di Kabupaten Gorontalo dan Kota Gorontalo dapat di ambil kesimpulan bahwa 75% dari 25 responden memilih jasa IT yang sering digunakan adalah jasa servis handphone, setelah itu 64% jasa servis laptop. Namun yang menjadi fenomena ialah 64% responden

menyatakan kesulitan mendapatkan informasi mengenai jasa IT di Kabupaten Gorontalo dan Kota Gorontalo.

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka dilakukan penelitian tentang “Marketplace Interaktif Jasa IT (Studi Kasus di Kabupaten Gorontalo dan Kota Gorontalo)”.

.Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, maka rumusan masalah ialah ”Bagaimana membangun aplikasi Marketplace Interaktif Jasa IT untuk memudahkan interaksi antara customer dan vendor jasa?”

Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup penelitian atau batasan sistem, yakni:

1. Aplikasi Marketplace Interaktif Jasa IT berbasis website.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu PHP dan MySQL sebagai database.
3. Menyajikan informasi profil, detail harga dan lokasi vendor jasa IT

Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah membangun aplikasi Marketplace Interaktif Jasa IT yang dapat membantu interaksi antara customer dan vendor jasa.

Manfaat Penelitian

Manfaat yang di peroleh dari penelitian ini yaitu :

1. Membantu customer dalam mengetahui informasi vendor jasa, jenis jasa yang disewakan, detail harga, portofolio dalam bentuk gambar dan video serta informasi lokasi dalam bentuk peta google maps.
2. Membantu para vendor jasa dalam mempublikasikan jasa yang di sewakan.
3. Sebagai bahan acuan dan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Prototype*. Metode *Prototype* adalah suatu proses pembuatan sistem yang bersifat berulang dengan perencanaan yang cepat, dimana terdapat umpan balik yang memungkinkan terjadinya perulangan dan perbaikan sistem sampai sistem tersebut memenuhi kebutuhan pelanggan. Berikut tahapan pada metode *Prototype* menurut (Pressman, 2002).

Tahapan pengembangan *Prototype* model menurut (Pressman, 2002) adalah

a. Pengumpulan Kebutuhan

Penlanggan dan pengembang bersama – sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.

b. Membangun Prototype

Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan output).

c. Evaluasi Prototype

Evaluasi ini dilakukan oleh pelanggan apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan pelanggan. Jika sudah sesuai langkah 4 akan di ambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.

d. Pengkodean Sistem

Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

e. Menguji Sistem

Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites dahulu sebelum digunakan. Pengujian ini dilakukan dengan Black Box.

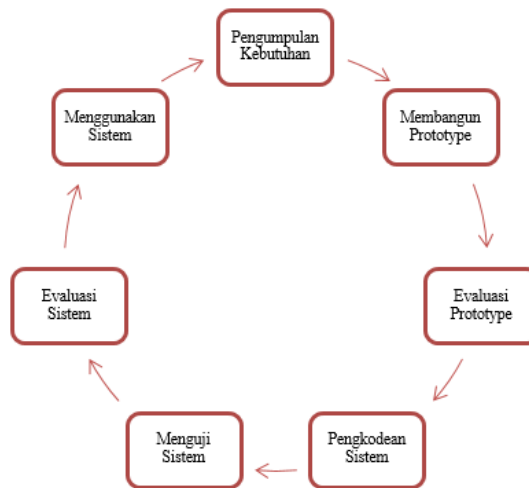
f. Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang di harapkan. Jika sudah sesuai langkah ke7 dilakukan, jika tidak ulang langkah 4 dan 5.

g. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang telah di uji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

Metode prototype digunakan oleh pengembang sistem karena metode ini secara keseluruhan mengacu kepada kepuasan *user*. Dengan metode prototype ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem.



Gambar 2.1 Metode *Prototype* (Pressman, 2002)

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini penulis mengumpulkan semua data – data yang dibutuhkan, yaitu tempat – tempat vendor penyedia jasa IT di Kabupaten Gorontalo dan Kota Gorontalo, berdasarkan data tersebut maka sumber data akan dilakukan dengan wawancara dan observasi. Data yang diperoleh dari hasil tempat vendor penyedia jasa, nama perusahaan/penyedia, jenis layanan jasa, harga dan alamat tempat. Untuk pengambilan data lokasi diperoleh dari hasil observasi tiap – tiap tempat jasa.

Selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan sistem untuk memperoleh apa saja yang menjadi kebutuhan sebuah sistem yang menjadi acuan pembuatan sistem. Terdapat dua jenis kebutuhan yang menjadi acuan pembuatan Aplikasi Marketplace Interaktif Jasa IT, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan fungsional.

a. Kebutuhan Fungsional

1. Customer melakukan pendaftaran dalam aplikasi sebagai pengguna, melakukan order jasa yang dibutuhkan dan memberikan rating
 2. Vendor jasa melakukan pendaftaran, mengunggah jasa, dan melakukan konfirmasi order dari customer
 3. Administrator melakukan verifikasi pendaftaran dan dapat memonitoring tiap transaksi yang terjadi antara customer dan vendor jasa
- b. Kebutuhan Nonfungsional
1. Aplikasi memerlukan koneksi internet untuk menjalankannya
 2. Karena aplikasi yang dibangun berbasis *web* maka untuk menjalankan sistem ini membutuhkan aplikasi berupa *web browser*, *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, *Opera Mini* dan sejenisnya.

4. Kesimpulan

Penelitian menghasilkan aplikasi Marketplace Interaktif Jasa. Aplikasi marketplace interaktif jasa IT menampilkan tempat dan jenis layanan jasa IT dari tiap vendor jasa. Dengan data yang ditampilkan seperti : kategori jasa, nama dan alamat tempat vendor jasa.

Dengan adanya aplikasi Marketplace Interaktif Jasa IT, memudahkan para vendor jasa untuk mempublikasikan jasanya dan memudahkan customer untuk menemukan informasi vendor penyedia jasa IT sesuai dengan yang di butuhkan.

Ucapan Terima Kasih

Dalam pelaksanaan dan penyusunan laporan skripsi ini merupakan suatu proses kegiatan yang panjang dan pastinya banyak melibatkan berbagai pihak yang selalu memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan baik secara moral maupun material. Maka dalam kesempatan ini tanpa mengurangi rasa hormat diucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr. Sardi Salim, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.
2. Ibu Dr. Marike Mahmud, S.T., M.Si, selaku Wakil Dekan I Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.
3. Bapak Idham Halid Lahay, ST., M.Sc, selaku Wakil Dekan II dan Bapak Tajudddin Abdillah, S.Kom., M.Cs, selaku Wakil Dekan III Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.
4. Ibu Lillyan Hadjaratie, S.Kom., M.Si, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika, dan Ibu Roviana Dai, S.Kom., MT, selaku Sekretaris Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.
5. Moh. Ramdhan Arif Kaluku, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo.
6. Ibu Siti Suhada, S.Kom.,MT, selaku dosen pembimbing 1, dan Ibu NikmaSari Pakaya, S.Kom.,MT, selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan arahan dan masukan serta sabar dalam membimbing sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini hingga tuntas.
7. Bapak/Ibu dosen Fakultas Teknik khususnya dosen Jurusan Teknik Informatika yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.

8. Staf pegawai Fakultas Teknik yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang turut membantu selama menyelesaikan studi dan skripsi ini.

Terimakasih atas segala bantuan yang diberikan, semoga ALLAH Subhanahu Wa Ta'ala membalas semua kebaikan dan ketulusan Bapak Ibu dosen, keluarga serta teman-teman semua.

Dengan segala kerendahan hati dan keterbatasan yang ada dalam penyusunan skripsi ini, di harapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, dan ALLAH Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin

Daftar Pustaka

- Haag & Keen. 1996. *Information Technology: Tomorrow's Advantage Today*. Hammond: Mcgraw-Hill College.
- Pressman, Ph.D. Roger, S. 2002. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi
- Zees, Nurtianingrat. Amali, Ningrayati, Lanto. Suhada, Siti. 2020. Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *JAMBURA JOURNAL OF INFORMATICA*, 2(1): 24-30.