

# Aplikasi Loka Pasar Medan Creative Market Terintegrasi Dengan Midtrans Payment Gateway Di Dinas Pariwisata Kota Medan

## *Medan Creative Market Loka Application Integrated With Midtrans Payment Gateway At Medan City Tourism Department*

**M. Taufiq Rachman Siregar<sup>1)</sup>, Ilka Zufria<sup>2)</sup>, Raissa Amanda Putri<sup>3)</sup>**

Sistem Informasi, Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara

Jl. IAIN No 1 Gaharu Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara

Telp: (+6261) 4536090, Fax: (+6261) 6615683

E-mail: [taufiqmtrs@gmail.com](mailto:taufiqmtrs@gmail.com)<sup>1)</sup>

### **Abstract**

*Creative economy is one of the fields in the Medan City Tourism Office. Medan Creative Market is one of the work programs in the creative economy field. Medan Creative Market is a means that provides a variety of products that focus on the creative economy sub-sector, currently Medan Creative Market is still using a transaction system that still uses Facebook as a basis that brings together sellers and buyers. Such a system is inefficient because the information about the product obtained is incomplete and the payment method still relies on mutual agreement. With the website-based marketplace application, it is hoped that it can help creative economy actors in the city of Medan market their products. The results of the study show that a website-based Medan creative market marketplace application is integrated with the midtrans payment gateway so that it is expected to help users to access information about products sold and make transactions at the Medan Creative Market.*

*Keywords: Creative Economy, Marketplace, Midtrans Payment Gateway*

### **Abstrak**

Ekonomi kreatif adalah salah satu bidang di Dinas Pariwisata kota Medan. Medan Creative Market adalah salah satu program kerja bidang ekonomi kreatif Medan Creative Market merupakan sarana yang menyediakan ragam produk yang memfokuskan sub sektor ekonomi kreatif, saat ini Medan Creative Market masih menggunakan sistem transaksi yang masih menggunakan facebook sebagai basis yang mempertemukan penjual dan pembeli. Sistem yang seperti itu kurang efisien karena informasi tentang produk yang didapat kurang lengkap serta metode pembayaran yang masih bergantung kepada kesepakatan bersama. Dengan adanya aplikasi *marketplace* berbasis *website* diharapkan dapat membantu para pelaku ekonomi kreatif di kota Medan memasarkan produknya. Hasil penelitian menunjukkan sebuah aplikasi lokapasar Medan creative market berbasis *website* yang terintegrasi dengan *payment gateway* midtrans sehingga diharapkan dapat membantu pengguna untuk mengakses informasi mengenai produk yang dijual dan melakukan transaksi di Medan Creative Market.

*Kata kunci: Ekonomi Kreatif, Marketplace, Midtrans Payment Gateway*

## **1. Pendahuluan**

Ekonomi kreatif merupakan suatu konsep pada bidang perekonomian yang ditekankan pada nilai kreatifitas dan informasi. Konsep ini lebih mengedepankan bahwa sumber daya manusia dengan ide dan pikiran kreatifnya dapat memberikan kontribusi dalam produksi dan pertumbuhan ekonomi [1].

Dinas Pariwisata Kota Medan membangun Medan Creative Market (MCM), yang merupakan lokapasar dengan basisnya di-grup pada aplikasi facebook yang berdiri pada 6 Mei 2020. MCM ini sebagai wadah dalam mempertemukan penjual dan pembeli, sekaligus untuk mempromosikan barang dagangan dan memperjelas informasi produk kepada konsumen. Proses atau aktivitas yang terjadi pada grup MCM ini, yaitu pembeli membuka dan melihat informasi penjual yang mempromosikan produknya di halaman grup MCM, apabila tertarik, maka

pembeli menghubungi penjual yang ada dikontak yang tertera, selanjutnya untuk proses pembayaran dan pengiriman produk akan didiskusikan oleh pembeli dan penjual secara langsung melalui pesan pribadi.

Saat ini, Medan Creative Market telah mempunyai 4000 lebih anggota yang aktif, mencakup di dalamnya para pelaku usaha jasa, usaha kecil mandiri, serta industri ekonomi kreatif yang ada di Kota Medan. Seiring dengan zaman yang semakin maju dan semakin banyak pula orang yang tertarik dan bergabung di MCM, maka terdapat beberapa kendala serta permasalahan yang terjadi, yaitu diantaranya informasi mengenai produk dari banyaknya pelaku usaha tidak tersampaikan dengan cepat dan akurat karena keterbatasan tampilan pada grup, pembeli juga harus melihat satu per satu penawaran yang ditampilkan pada halaman grup,

serta metode pembayaran yang tidak efektif karena tidak terintegrasi secara menyeluruh melainkan apabila pembeli ingin membeli barang harus melakukan transaksi pribadi lagi kepada masing-masing penjual dan hal itu kurang efektif dari segi waktu.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, penelitian ini akan memberikan solusi dengan memanfaatkan dukungan teknologi dan informasi dengan membangun sebuah website lokapasar di Kota Medan dengan mengintegrasikan sistem pembayaran yang lebih efektif. Penelitian ini menggunakan Midtrans yang merupakan suatu payment gateway yang mempunyai fungsi dalam memudahkan proses transaksi pembayaran secara *online* [2]. Selain itu, penelitian ini akan membangun sebuah aplikasi MCM tersendiri, sehingga tidak perlu lagi menggunakan aplikasi facebook sebagai perantaranya. Hal ini akan lebih memudahkan pelaku usaha untuk memasarkan produknya, memberikan kemudahan pada pembeli untuk melakukan transaksi, serta membantu pihak Dinas Pariwisata dalam memantau perkembangan usaha di Kota Medan.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dilakukan Agus Ramdhani Nugraha dan Aneu Yuliane tahun 2019 yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi *E-Marketplace Original Clothing* Indonesia Berbasis Web" memberikan penjelasan mengenai beberapa toko pakaian original di Indonesia masih melakukan pemasaran secara konvensional. Untuk itu, dibangun sebuah web marketplace sebagai wadah untuk pemasaran produk secara digital, namun untuk proses pembayaran produk belum terintegrasi secara keseluruhan pada sistem marketplace tersebut. Hal ini kurang efektif karena metode pembayarannya hanya melalui transfer bank terkait saja dan akan menyulitkan pelanggan yang tidak mempunyai rekening bank [3].

### 2.2 Aplikasi

Program yang dibuat guna melakukan pekerjaan tertentu atau disebut juga dengan pengimplementasian konsep yang menjadi program komputer yang dibangun guna memudahkan penyelesaian pekerjaan atau tugas serta memperoleh pengeluaran yang akurat [4]. Aplikasi web merupakan tersimpannya suatu aplikasi pada *server* yang terhubung dan bisa diakses dengan jaringan serta tidak membutuhkan instalasi pada tiap-tiap komputer [5]. Keuntungannya yaitu, pendistribusian dan akses informasi lebih mudah serta bersifat *platform* bebas yang mana informasi tersebut bisa disajikan oleh *browser* [6].

### 2.3 Ekonomi Kreatif

Wujud dari usaha dalam peningkatan pembangunan yang berkelanjutan dengan kreatifitas yang membuat produk-produk kreatif [7]. Ekonomi kreatif didefinisikan juga sebagai manifestasi yang didasarkan pada semangat dalam bertahan hidup yang bisa menyebabkan suatu perubahan di negara berkembang melalui pemanfaatan sumber daya tak terbatas yaitu pikiran, kreativitas, dan talenta [8]. Produk kreatif merupakan produk baru baik dari segi bentuk, model, tekstur, maupun kombinasi dari unsur yang lama dan diperbaharui dan sebelumnya tidak ada yang menciptakannya [9].

### 2.4 Loka Pasar

Suatu pasar yang sifatnya daring yang menjadi wadah pertemuan antara penjual dan pembeli dalam melakukan aktivitas atau transaksi. Loka pasar diartikan juga sebagai gabungan dari berbagai toko daring yang memiliki sistem tersendiri, yang mana sistem ini bisa mengontrol banyak produk yang dipasarkan [10].

### 2.5 Midtrans Payment Gateway

*Payment gateway* menyediakan fasilitas transaksi online melalui situs web penjualan ke bank ataupun ke pihak ketiga [11]. Midtrans sebagai gerbang pembayaran online terkhusus pada pasar Indonesia yang memfasilitasi pemenuhan kebutuhan dari pelaku usaha online dengan membantu dan memberikan dukungan pada proses transaksi pembayaran online. Dukungan metode pembayaran yang diberikan yaitu uang elektronik, pembayaran melalui kartu, pembayaran melalui transfer bank, over the counter, direct debit, dan cicilan [12].

## 3. Metodologi Penelitian

### 3.1 Metode Pengembangan Sistem

Waterfall diterapkan sebagai metode pengembangan sistem dalam penelitian ini, yang mana metode ini tersusun secara struktural berurutan secara sistematis, dengan aliran aktivitas dari bawah ke atas. Setiap langkah mesti dikerjakan berdasarkan urutannya dan tidak ada yang dilangkahi [13].

#### a. Analisis

Melakukan pencarian dan pengumpulan data serta informasi dengan rinci dan lengkap guna memenuhi kebutuhan penelitian, seperti profil tempat penelitian, sistem yang berjalan, dan melakukan analisis sistem yang akan ditawarkan.

#### b. Desain

Membuat rancangan sistem yang didasarkan pada tahapan analisis sebelumnya. Membuat desain model sistem dengan menggunakan UML mencakup diagram *usecase* dan diagram aktivitas. Selain itu, juga membuat desain basis data menggunakan diagram kelas dan desain tabel.

c. Implementasi

Membangun aplikasi yang disesuaikan dengan desain yang telah dibuat, aplikasi ini berbasis *website* yang akan dibangun menggunakan bahasa program PHP dan basis data MySQL.

d. Pengujian

Aplikasi yang telah siap dibangun, akan masuk ke pengujian sebelum dapat digunakan. Pada pengujian ini, akan dilihat apakah aplikasi sudah berjalan sepenuhnya atau belum.

e. Pemeliharaan

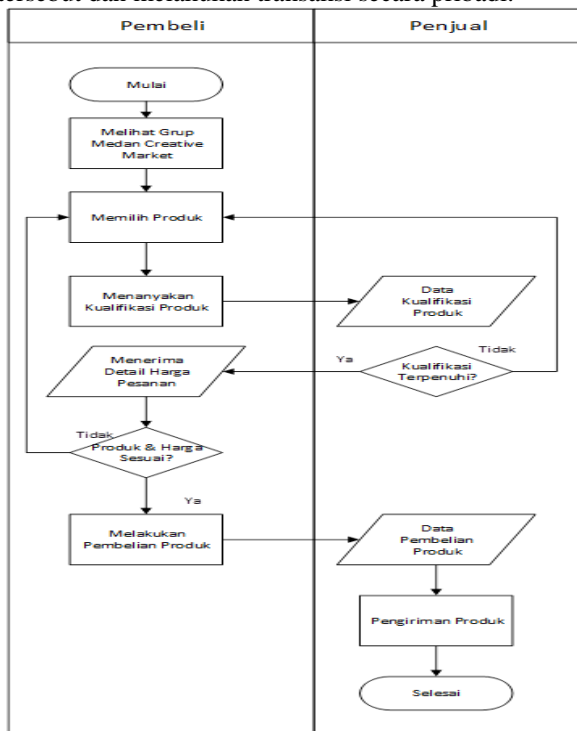
Aplikasi yang telah digunakan nantinya akan terus dilakukan pemeliharaan dan pemantauan yang berkesinambungan guna menjaga kualitas dari aplikasi tersebut.

3.2 Analisis Sistem

a. Analisis Sistem Berjalan

Proses yang berjalan saat ini akan dilakukan analisis untuk melihat permasalahan dan kekurangan dari proses atau sistem yang berjalan tersebut, dengan melakukan analisis sistem berjalan maka dapat dicari solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan serta kekurangan yang ada.

Aktivitas yang berjalan yaitu mulai dari penjual bergabung di grup MCM lalu mempromosikan produk atau jasanya dengan membuat unggahan pada halaman grup facebook. Pembeli membuka halaman grup MCM, lalu melihat informasi produk yang ditawarkan, setelah itu pembeli menghubungi kontak yang tertera pada halaman penawaran tersebut dan melakukan transaksi secara pribadi.

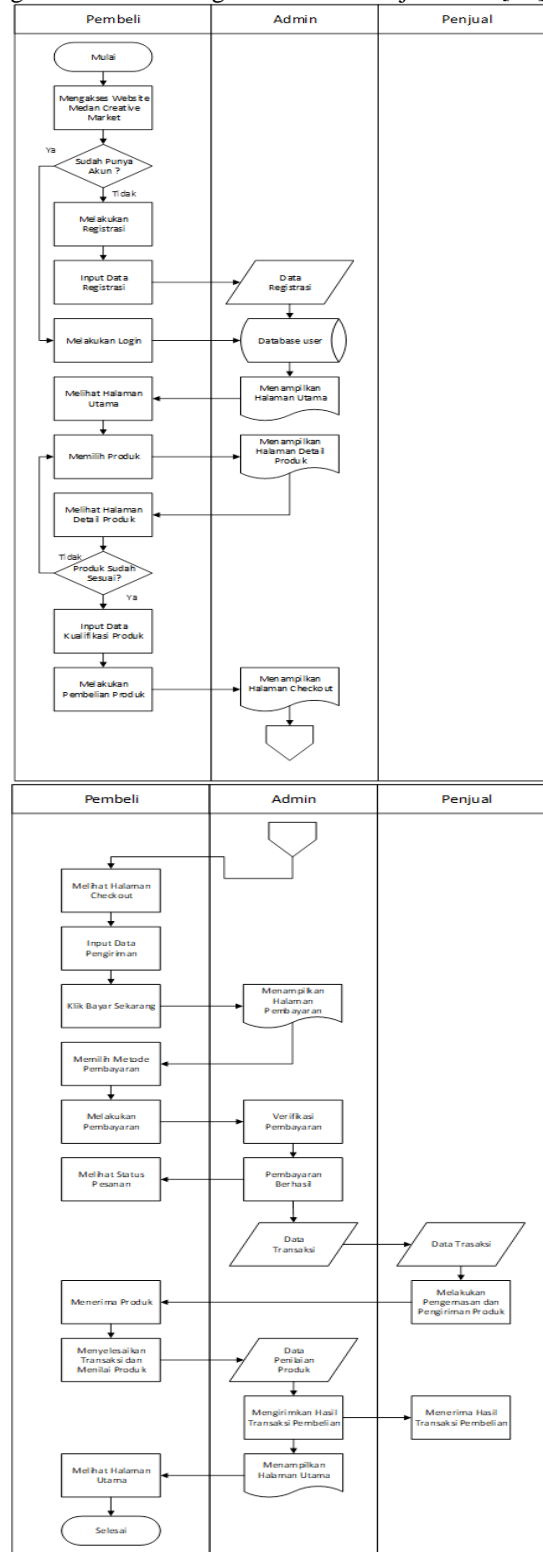


Gambar 1. Flowchart Sistem Berjalan

b. Analisis sistem Usulan

Sistem yang diusulkan adalah aplikasi yang berbasis *web* yang menghubungkan antara penjual dan pembeli

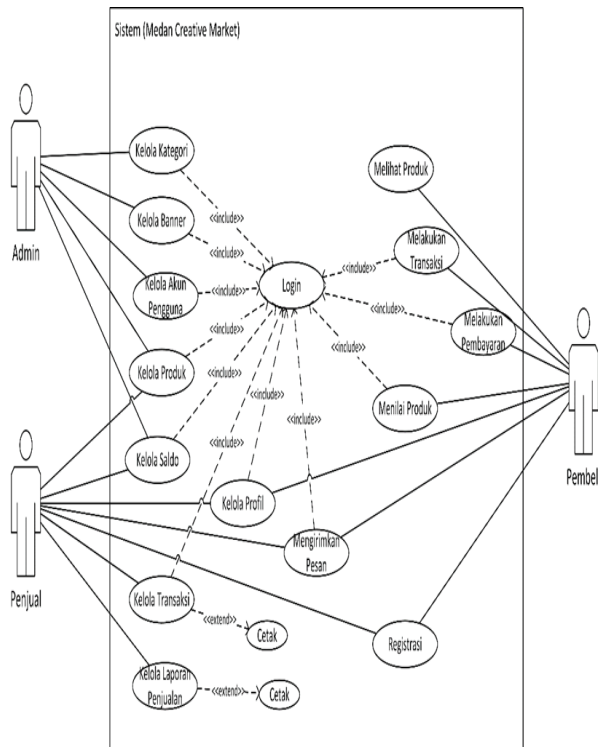
serta diawasi langsung oleh pihak Dinas Pariwisata Kota Medan. Aplikasi ini menjadi media penawaran, penjualan, dan transaksi pembayaran yang telah diintegrasikan dengan midtrans payment gateway sehingga proses transaksi pembayaran dapat lebih efektif dan terhubung satu kesatuan. Diagram Digambar dengan *flowchart* yaitu gambar bentuk grafik memuat langkah dari alur kerja sistem [14].



Gambar 2. Flowchart Sistem Usulan

c. Usecase Diagram

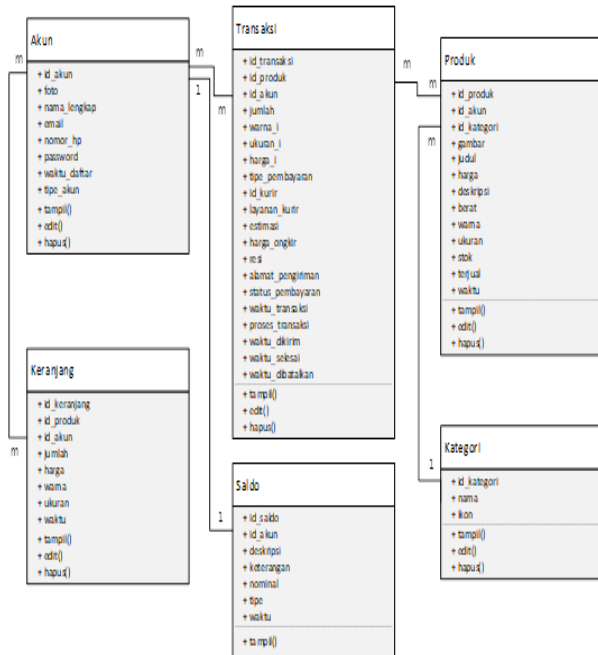
Memberikan gambaran antara hubungan aktor yang terlibat dengan sistem yang akan dibangun.



Gambar 3. Usecase Diagram

d. Diagram Kelas

Menyajikan gambaran tentang struktur dan detail kelas pada basis data yang terdapat di stms yang akan dibangun.



Gambar 4. Diagram Kelas

f. Rancangan Tabel

Tabel 1. Tabel Akun

Nama	Jenis	Ukuran
id_akun	int	11
foto	text	-
nama_lengkap	varchar	100
email	varchar	100
nomor_hp	varchar	14
password	text	-
waktu_daftar	timestamp	-
tipe_akun	int	2

Tabel 2. Tabel Kategori

Nama	Jenis	Ukuran
id_kategori	int	11
nama_kategori	varchar	100
ikon	varchar	100

Tabel 3. Tabel Saldo

Nama	Jenis	Ukuran
id_kurir	int	11
id_akun	int	11
deskripsi	text	-
keterangan	text	-
nominal	int	11
tipe	text	-
waktu	text	-

Tabel 4. Tabel Produk

Nama	Jenis	Ukuran
id_produk	int	11
id_akun	int	11
id_kategori	int	11
gambar	text	-
judul	varchar	100
harga	int	10
deskripsi	longtext	-
berat	text	-
warna	text	-
ukuran	text	-
stok	int	5

terjual	int	5
waktu	timestamp	-

Tabel 5. Tabel Keranjang

Nama	Jenis	Ukuran
id_keranjang	int	11
id_iklan	int	11
id_akun	int	11
jumlah	int	4
harga	int	15
warna	text	-
ukuran	text	-
waktu	timestamp	-

Tabel 6. Tabel Transaksi

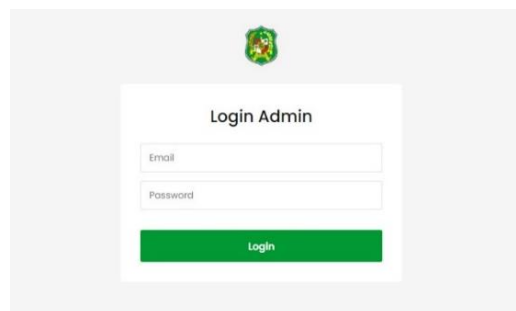
Nama	Jenis	Ukuran
id_transaksi	int	11
id_produk	int	11
id_akun	int	11
jumlah	text	-
warna_i	text	-
ukuran_i	text	-
harga_i	text	-
tipe_pembayaran	varchar	50
id_kurir	int	11
harga_ongkir	int	11
resi	text	-
alamat_pengiriman	text	-
status_pembayaran	text	-
waktu_transaksi	timestamp	-
status_transaksi	varchar	50
waktu_dikirim	timestamp	-
waktu_selesai	timestamp	-
waktu_dibatalkan	timestamp	-

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Apikasi Medan Crative Market yang telah selesai dibangun dan telah siap digunakan, maka berikut tampilannya:

##### a. Halaman *Login Admin*

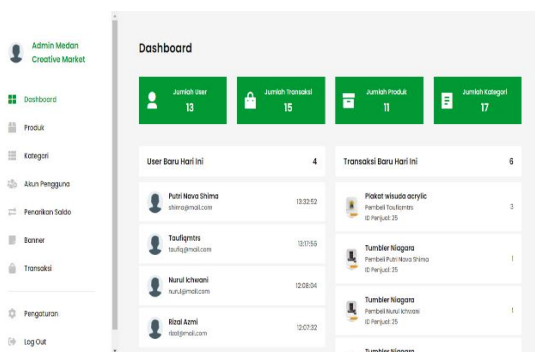
Digunakan oleh admin untuk masuk ke dalam sistem melalui autentikasi dengan memasukkan *email* dan *password*.



Gambar 5. Halaman *Login Admin*

##### b. Halaman *Utama Admin*

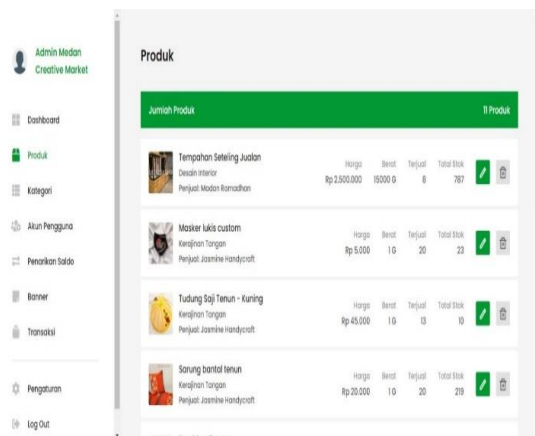
Halaman ini memuat data dan informasi yang tersimpan pada sistem yang hanya dapat dilihat oleh admin.



Gambar 6. Halaman *Utama Admin*

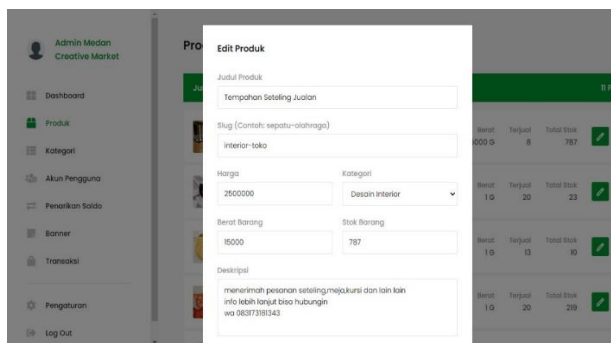
##### c. Halaman *Produk Admin*

Pada halaman ini, admin bisa melakukan pengelolaan data dan informasi produk yang ditawarkan, mulai dari memasukkan data produk menghapus, dan memperbaharui datanya.



Gambar 7. Halaman *Produk Admin*

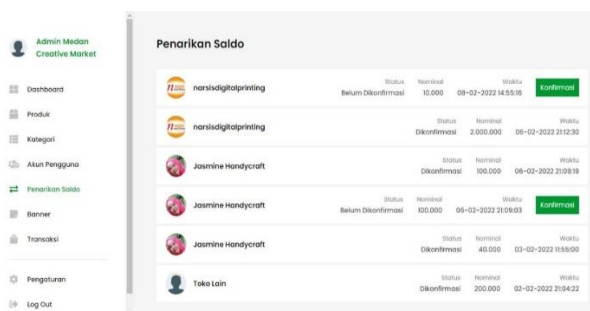
Untuk memperbaharui data produk, admin dapat mengklik pada *icon* edit, maka akan muncul halaman untuk melakukan edit data produk seperti berikut:



Gambar 8. Halaman Edit Produk

d. Halaman Penarikan Saldo

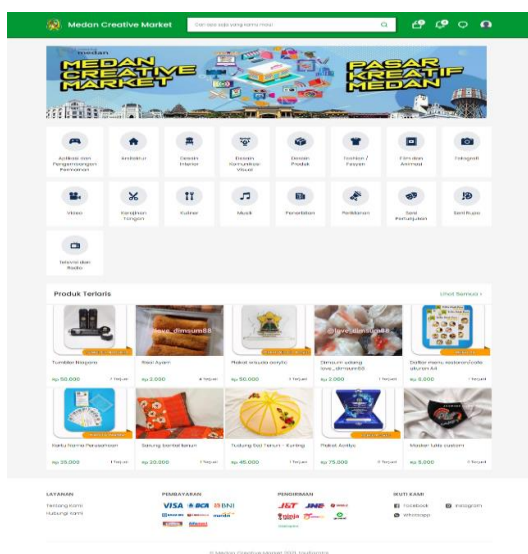
Pada halaman ini tertera informasi penarikan saldo seperti status penarikan, nominal yang ditarik, dan waktu penarikan tersebut dilakukan. Di sini, admin dapat melakukan konfirmasi penarikan saldo tersebut.



Gambar 9. Halaman Penarikan Saldo

e. Halaman Utama Aplikasi Medan Creative Market

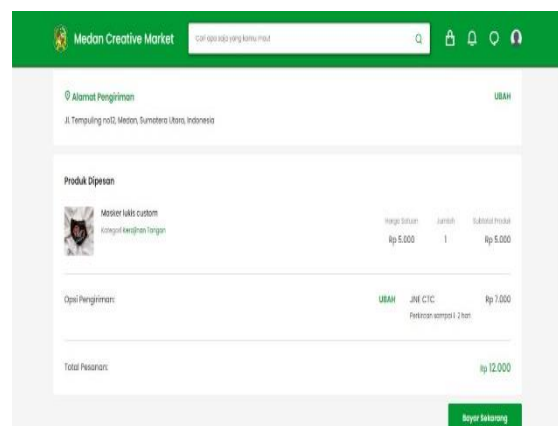
Terdapat *header* yang menampilkan kotak pencarian dan di terdapat empat menu, yaitu keranjang, notifikasi, pesan, dan akun. Tertera juga berbagai pilihan kategori dan tampilan beberapa produk terlaris yang dapat dilihat oleh pembeli.



Gambar 10. Halaman Utama Aplikasi Medan Creative Market

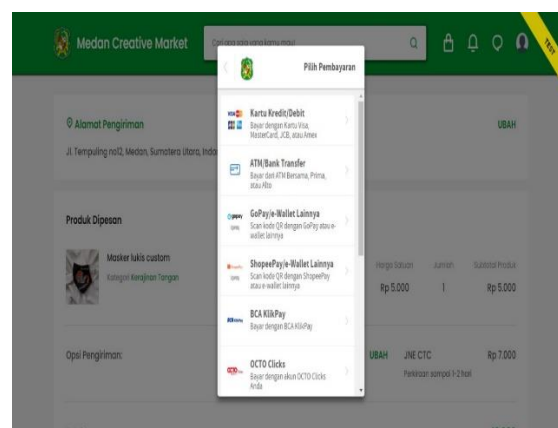
f. Halaman Checkout dan Pembayaran

Halaman ini dapat digunakan pembeli untuk mengatur alamat pengiriman produk, pemilihan kurir antar dan biaya ongkos kirim.



Gambar 11. Halaman Checkout

Pembeli dapat mengklik Bayar Sekarang untuk masuk ke tahap pembayaran. Untuk pembayaran, pembeli bisa memilih ingin menggunakan metode apa, yang mana pembayaran ini telah menerapkan *midtrans payment gateway*.



Gambar 12. Halaman Pilih Metode Pembayaran

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Loka Pasar Medan Creative Market ini dibangun atas dasar guna mempertemukan penjual dan pembeli secara digital terkhususnya bagi pelaku usaha kreatif. Aplikasi ini, dapat menjadi alternative media promosi dan menyebarkan informasi tentang produk dengan jangkauan yang lebih luas dan informasi yang tersaji jauh lengkap dan akurat. Aplikasi ini dibangun berbasis *web* dengan menggunakan bahasa program PHP, basis data MySQL, serta mengimplementasikan *midtrans payment gateway* sebagai jembatan untuk metode pembayaran.

## 5.2 Saran

- a. Fitur *voucher* dapat ditambahkan baik berupa diskon harga produk, diskon ongkos kirim, *cashback*, dan lainnya.
- b. Dapat ditambahkan proses pencarian saldo oleh penjual dapat dilakukan secara otomatis, sehingga tidak perlu menunggu admin untuk mengkonfirmasi penarikan saldo.
- c. Membuat aplikasi dengan berbasis android agar lebih nyaman digunakan oleh pembeli.

Implementasi Framework Code Iqinter Menggunakan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Penjualan Pt. Supreme Jaya Abadi. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(1), 134–140.

- [14] Hengki Juliansa, A. (2022). Rancang Bangun Aplikasi E-Marketplace Bagi Usaha Mikro Kecil Menengah Sebagai Media Promosi. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau*, 4(2), 73-79.

## Daftar Rujukan

- [1] Arjana, I. G. B. (2016). Geografi pariwisata dan ekonomi kreatif (1st ed.). Rajawali Pers.
- [2] Febriyanto, E., & Rahardja, U. (2018). Penerapan Midtrans sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran pada Website iPanda. *Jurnal Informatika Upgris*, 4(2).
- [3] Nugraha, A. R., & Yulianeu, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika (JUMIKA)*, 5(2).
- [4] Ferdiansyah, M., & Hidayat, S. (2020). Membangun Aplikasi Pemasaran Produk Untuk Meningkatkan Potensi Daerah Pada Kecamatan Negerikaton Kabupaten Pesawaran. *Jurnal ONESISMIK*, 4(1), 17–29.
- [5] Saputra. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia Menghadapi Industri 5.0. Jakad Media Publishing.
- [6] Rerung, R. R. (2018). Pemrograman Web Dasar. Deepublish.
- [7] Aditya, W. (2021). Sila Ke-6 Kreatif Sampai Mati: Edisi Pemutakhiran. Bentang Pustaka.
- [8] Muis, A. R. C. (2019). Sustainable Competitive Advantage Ekonomi Kreatif Indonesia Dalam Dinamika Perdagangan Internasional. Deepublish.
- [9] Setiawati, T., & Karpin. (2018). Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Jakad Media Publishing.
- [10] Rahayu, R. A., Kertahadi, K., & Al Musadieg, M. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penerimaan E Commerce Oleh Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkm)(Survei Pada Umkm yang Terdaftar Di Kamar Dagang Dan Industri/Kadin Kota Malang). *PROFIT: JURNAL ADMINISTRASI BISNIS*, 6(2).
- [11] Putra, R. (2020). Pembayaran Payment Gateway Untuk Pemesanan Outbond Di Desa Wisata Garongan Yogyakarta Berbasis Web. University of Technology Yogyakarta.
- [12] Arsa, M.F. Buku Belajar WordPress Dari Dasar Hingga Mahir. (2021): CV Jejak (Jejak Publisher).
- [13] Fadilah, S. C., Rianto, H., & Hartati, T. (2020).