

Pembangunan Aplikasi *E-Commerce* untuk Penjualan Paket Pendakian Agency Gunung Berbasis *Web Mobile* di Pulau Jawa

Mohamad Kany Legiawan¹, Muhamad Rijan Alpalah²
Program Studi Teknik Informatika^{1,2}
Universitas Suryakencana
kany@unsur.ac.id¹, rizanalpalah@gmail.com²

Abstract

Business competition in the increasingly advanced and rapid development of the world of information technology from time to time has felt its impact by most people from simple to modern and fast-paced so that it has an impact on information behavior in all fields, both in the fields of education, health, entertainment, labor. The business world and others. This also applies to the world of commerce. In selling mountain climbing packages on the island of Java, the agency or mountain guide still uses social media platforms to sell the climbing packages provided and does not yet have a special platform that can be used to facilitate the sale of climbing packages, data management for climbing packages and data management for climbing package participants. Judging from the problems that occurred in the sale of mountain agency climbing packages on the island of Java, researchers built an E-commerce application with the Cutomer to Cutomer (C2C) E-commerce concept so that the mountain agency or guide could open a stall or shop to sell the provided climbing packages, using UML (Unified Modeling Language) in software design and Tools Framework CodeIgniter 3 with MYSQL as a database management system for application implementation.

Keywords: E-Commerce, C2C Concept, Climbing Packet

Abstrak

Persaingan bisnis dalam perkembangan dunia teknologi informasi yang semakin maju dan pesat dari waktu ke waktu sudah terasa dampaknya oleh sebagian besar masyarakat dari yang sederhana menjadi modern dan serba cepat sehingga berdampak pada perilaku informasi dalam segala bidang, baik bidang pendidikan, kesehatan, hiburan, tenaga kerja, dunia bisnis dan lain-lain. Hal tersebut juga berlaku pada dunia perdagangan. Pada penjualan paket pendakian gunung di pulau Jawa Agency atau Guide gunung masih menggunakan platform media sosial untuk menjual paket pendakian yang disediakan dan belum mempunyai sebuah platform khusus yang bisa digunakan untuk mempermudah penjualan paket pendakian, Management data paket pendakian dan Management data peserta paket pendakian. Dilihat dari permasalahan yang terjadi pada penjualan paket pendakian Agency gunung Di Pulau Jawa peneliti membangun sebuah Aplikasi E-commerce dengan kosep E-commerce Cutomer to Cutomer(C2C) sehingga Agency atau Guide gunung bisa membuka lapak atau toko untuk menjual paket pendakian yang disediakan, menggunakan UML(Unified Modelling Language) pada perancangan perangkat lunak dan Tools Framework Codeigniter 3 dengan MYSQL sebagai database management system pada implementasi aplikasi.

Kata kunci: E-Commerce, Konsep C2C, Paket Pendakian

I. PENDAHULUAN

Paket Mendaki Gunung adalah Paket perjalanan mendaki gunung yang disediakan oleh operator seperti *Guide*, *Agency* Pariwisata atau Komunitas yang mengatur paket liburan pendakian gunung, cenderung berfokus pada pengembangan keterampilan, pengalaman yang dipandu dan peluang untuk mencapai puncak gunung. Pendakian gunung dikenal sebagai *Alpinism* di wilayah Eropa dimana dikategorikan dalam bentuk olah raga, profesi ataupun rekreasi dimana, termasuk didalamnya ada panjat tebing yang bersifat menantang lebih dari sekedar berjalan kaki [1].

Penerapan aplikasi *E-commerce* sudah banyak digunakan oleh berbagai macam produk mulai dari barang-barang, jasa, makanan dan lain-lain. salah satu

penerapannya juga dapat diterapkan pada Penjualan Paket Pendakian. Namun, mayoritas *Guide* Gunung di Pulau Jawa masih menggunakan *Platform* Media Sosial untuk Memasarkan atau Menawarkan Paket Pendakian yang mereka sediakan dan belum mempunyai sebuah *Platform* khusus untuk Mewadahi Paket-Paket yang disediakan. Minimnya informasi seputar Paket Pendakian yang diselenggarakan oleh Guide membuat Calon Pendaki kesusahan mencari Paket

Pendakian yang diinginkan karena Calon Pendaki harus mencari terlebih dahulu Paket Pendakian yang diinginkan memalalui Platform Media Sosial seperti Instagram, Facebook, Whatsapp dan lain-lain. jika ingin mengikuti sebuah Paket Pendakian Calon Pendaki harus memesannya secara manual yaitu dengan cara mengirim

personal chat Kepada *Guide* dan mengikuti langkah-langkah yang telah ditentukan oleh *Guide*. Pada Pemesanan Paket Pendakian tersebut, Calon Pendaki sering mengalami kesulitan karena beberapa *Guide* menerapkan alur Pemesanan yang berbeda-beda. Maraknya Penipuan Paket Pendakian juga membuat *Guide* kesulitan mendapatkan kepercayaan dari Calon Pendaki dan membuat Paket Pendakian sudah disediakan susah untuk dijual. Kurangnya Informasi mengenai Gunung yang akan didaki membuat Calon Pendaki kebingungan karena Calon Pendaki harus mencari informasi mengenai Gunung yang akan didaki sebelum memesan paket pendakian. Sistem manajemen data peserta paket pendakian yang masih menggunakan metode manual yaitu dengan cara menulis Data Peserta yang dikirim oleh Calon Pendaki lewat *personal Chat*.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan suatu *platform* khusus yang dapat mawadahi *Guide* berjualan Paket Pendakian sehingga calon pendaki dapat dengan mudah mencari dan memesan Paket Pendakian yang diinginkan, dapat mempermudah *Guide* mengelola data Paket Pendakian seperti manajemen data destinasi yang akan dituju, Manajemen Data Peserta Paket Pendakian, Manajemen Penjadwalan, Manajemen Data *Feedback*, Manajemen *History* Pendakian yang dapat membantu meningkatkan kepercayaan Calon Pendaki untuk memesan Paket Pendakian, mempermudah mendapatkan informasi seputar gunung yang akan didaki, mempermudah *Guide* memberikan informasi yang lengkap mengenai Pendakian yang akan dilakukan.

1.1 Definisi Aplikasi

Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang bisa dijadikan *Front-end* dalam sebuah sistem dalam pengelolaan data menjadi informasi yang berguna untuk orang-orang dan sistem yang bersangkutan [2]. Menurut Harip Santoso dalam Huda B. dan Priyatna B. (2019) bahwa aplikasi merupakan suatu kelompok file yang terdiri atas *form*, *class*, *report* dimana memiliki tujuan dalam melakukan aktivitas tertentu yang berkaitan, misalnya aplikasi *payroll*, *aplikasi fixed aset*. Ruang lingkup suatu aplikasi berbeda dari suatu perusahaan ke perusahaan lain [3]. Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mempermudah pekerjaan salah satunya mempermudah mengolah data atau informasi dan memiliki sebuah keterikatan.

1.2 Aplikasi Web Mobile

Teknologi informasi merupakan payung besar yang terdiri dari berbagai elemen-elemen yang berkaitan [4], dalam penerapannya salahsatunya adalah memanfaatkan aplikasi dengan teknologi *Web Mobile*. Aplikasi Web Mobile merupakan sebuah Software atau perangkat lunak Web yang dijalankan pada perangkat Mobile seperti Smartphone atau tablet. Aplikasi Mobile bisa juga didefinisikan sebagai aplikasi yang memiliki fungsi untuk menambah tingkat fungsionalitas untuk perangkat itu sendiri serta dapat diunduh [5].

Web Mobile merupakan Web atau halaman Website internet yang dapat digunakan atau diakses pada perangkat Mobile [6]. Web Mobile adalah tampilan Website pada tampilan komputer yang memiliki konsep

Responsive sehingga ukuran Web tersebut dapat menyesuaikan dengan ukuran layar Handphone.

1.3 E-Commerce

Electronic Commerce (e-commerce) adalah proses pembelian, penjualan atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan komputer. *E-commerce* merupakan bagian dari *E-business*, di mana cakupan *E-business* lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dan lain-lain. Selain teknologi jaringan *www*, *E-commerce* juga memerlukan teknologi basis data atau pangkalan data (*database*), surat elektronik (*E-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk *E-commerce* ini [7].

Electronic Commerce di definisikan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa, dan informasi yang dilakukan secara elektronik dengan memanfaatkan jaringan komputer. Salah satu jaringan yang digunakan adalah internet. *Electronic Commerce* (Perniagaan Elektronik), sebagai bagian dari *Electronic Business* yang dilakukan dengan menggunakan teknologi *electronic transmission* [8]. *Electronic Commerce (E-commerce)* adalah penjualan sebuah jasa atau produk menggunakan jaringan internet, memiliki sebuah pangkalan database dan sistem yang sama persis dengan sistem penjualan manual hanya data yang diterima lebih cepat dan tidak memerlukan waktu yang lama.

1.4 Konsep E-Commerce to Customer (C2C)

Commerce to Customer (C2C) merupakan sebuah model bisnis, dimana pelanggan dapat berdagang satu sama lain dan dilakukan secara Online. C2C mewakili lingkungan pasar di mana satu pelanggan membeli produk atau layanan dari pelanggan lain menggunakan bisnis atau Platform pihak ketiga untuk memfasilitasi transaksi. Perusahaan C2C adalah jenis model baru yang muncul dengan teknologi *E-commerce* dan ekonomi berbagi [9]. Customer-To-Customer (C2C) atau terkadang disebut Person-To-Person (Ebert dan Griffin, 2003) menyatakan model perdagangan yang terjadi antara konsumen dengan konsumen yang dilakukan secara elektronik [10].

1.5 Framework

Framework merupakan kumpulan instruksi yang dikumpulkan ke dalam bentuk class dan fungsi dimana masing-masing developer dapat memanggilnya tanpa harus mengetikkan *script* yang banyak pada program yang sering mengalami pengulangan penulisan. [11]

1.5 Gunung di Pulau Jawa

Pulau Jawa sendiri ada lebih dari 40 gunung yang bisa didaki karena kini sudah dibuka jalur pendakian. Daftar Gunung yang bisa didaki bisa dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Gunung di Pulau Jawa

No	Nama	Ketinggian	Alamat
1	Gunung Andong	1.463 mdpl	Ngablak, Tlogorjo
2	Gunung Anjasmoro	2.282 mdpl	Jomlang, Mojokerto

No	Nama	Ketinggian	Alamat
3	Gunung Argapura	3.088 mdpl	Probolinggo, lumajang
5	Gunung Arjuno	3.339 mdpl	Malang, Pasuruan
4	Gunung Batok	2.440 mdpl	Probolinggo, lumajang
5	Gunung Bromo	2.329 mdpl	Probolinggo, Pasuruan
6	Gunung Butak	2.868 mdpl	Malang
7	Gunung Ciremai	3.078 mdpl	Majalengka, Kuningan
8	Gunung Cikuray	2.821 mdpl	Garut
9	Gunung Galunggung	2.167 mdpl	Tasikmalaya
10	Gunung Gede	2.958 mdpl	Cianjur, Sukabumi
11	Gunung Guntur	2.487 mdpl	Garut
12	Gunung Ijen	2.386 mdpl	Banyuwangi
13	Gunung Kembar 1	3.037 mdpl	Malang, Pasuruan
14	Gunung Kembar 2	3.113 mdpl	Malang, Pasuruan
15	Gunung Lawu	3.265 mdpl	Ngawi, Magetan
16	Gunung Manglayang	1.818 mdpl	Bandung, Sumedang
17	Gunung Merapi	2.911 mdpl	Magelang, Boyolali
18	Gunung Merbabu	3.145 mdpl	Magelang, Boyolali
19	Gunung Panderman	2.000 mdpl	Kota Batu
20	Gunung Pangrango	3.019 mdpl	Cianjur, Sukabumi
21	Gunung Parang	930 mdpl	Purwakarta
22	Gunung Papandayan	2.665 mdpl	Garut
23	Gunung Penanggungan	1.653 mdpl	Mojokerto, Pasuruan
24	Gunung Penanjakan	2.329 mdpl	Pasuruan
25	Gunung Prau	2.565 mdpl	Batang, Kendal
26	Gunung Raung	3.260 mdpl	Besuki, Bondowoso
27	Gunung Salak	2.211 mdpl	Bogor, Sukabumi
28	Gunung Semeru	3.676 mdpl	Malang, Lumajang
29	Gunung Sindoro	3.150 mdpl	Temanggung
30	Gunung Slamet	3.432 mdpl	Brebes, Purbalingga
31	Gunung Sumbing	3.372 mdpl	Temanggung
32	Gunung Tampomas	1.684 mdpl	Sumedang
33	Gunung Tangkuban Parahu	2.084 mdpl	Bandung, Purwakarta
34	Gunung Kendang	2.617 mdpl	Kab. Bandung
35	Gunung Talaga Bodas	2.201 mdpl	Garut
36	Gunung Telomoyo	1.894 mdpl	Semarang, Magelang
37	Gunung Ungaran	2.050 mdpl	Semarang
38	Gunung Wayang	2.182 mdpl	Kab. Bandung
39	Gunung Wlirang	3.156 mdpl	Pasuruan, Mojokerto
40	Gunung Wilis	2.563 mdpl	Tulungagung, Kediri
41	Gunung Ranti	2.601 mdpl	Bondowoso
42	Gunung Burangrang	2.064 mdpl	Kab. Bandung
43	Gunung Manglayang	1.818 mdpl	Kab. Bandung
44	Gunung Kencana	1.800 mdpl	Bogor

II METODOLOGI PENELITIAN

Dalam Pembangunan Aplikasi E-commerce untuk Penjualan Paket Pendakian Agency Gunung berbasis Web Mobile di pulau jawa ini menggunakan beberapa metode penelitian.

2.1 Identifikasi Masalah

Permasalahan yang telah dikaji adalah Guide Gunung masih menggunakan platform media sosial untuk memasarkan Paket Pendakian dan belum mempunyai sebuah platform khusus yang bisa digunakan untuk menjual Paket Pendakian.

2.2 Wawancara

Wawancara yang dilakukan yakni dengan melakukan Tanya jawab atau menyerahkan sebuah Kuesonier kepada beberapa Guide dan Pendaki Gunung.

2.3 Membuat/merancang.

Perancangan merupakan sebuah tahap kedua dalam membuat sebuah aplikasi,. Aplikasi ini dibangun dengan beberapa tahapan, yaitu:

1. Pengumpulan Data.
2. Pendefinisian kebutuhan sistem.
3. Analisis dan Desain Sistem.
4. Analisis dan Desain implementasi.

2.4 Analisis

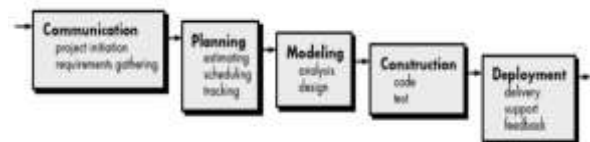
Pada tahap ini dilakukan identifikasi masalah terhadap kebutuhan sistem yang sedang dibangun. Dengan demikian diharapkan peneliti dapat menemukan solusi dari permasalahan yang terjadi sehingga sistem yang dibangun dapat berkerja sesuai kebutuhan User.

2.5 Daftar Pustaka

Merupakan daftar sejumlah buku acuan atau referensi yang menjadi bahan utama dapat berupa suatu hasil pemikiran ilmuwan, tulisan, baik tulisan ilmiah maupun non ilmiah.

2.6 Metode Rekayasa Perangkat Lunak

Metode rekayasa perangkat lunak yang digunakan adalah metode Waterfall. Menurut Pressman metode Waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun Software.



Gambar 1. Model Waterfall [12]

a. Communication

Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan Guide Gunung untuk mendapatkan data-data yang diperlukan sebagai bahan analisis terhadap kebutuhan Software. Pengumpulan data-data tambahan juga dilakukan melalui jurnal dan kuesoner .

b. Planning

Tahapan ini merupakan pembuatan perencanaan jadwal untuk Perancangan Pembangunan aplikasi E-

commerce untuk penjualan paket pendakian Agency Gunung berbasis Web Mobile di pulau jawa.

c. Modeling

Tahapan ini merupakan pembuatan analisis dan perancangan sistem. Proses Modeling ini akan menerjemahkan kebutuhan Software ke sebuah perancangan yang dapat diperkirakan sebelum dibuat Coding. Perancangan dilakukan dengan menggunakan UML (Unified Modelling Language) dimana dengan menggunakan notasi grafis dengan dukungan meta-meta tunggal dalam pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak untuk sistem khususnya berorientasi objek [13]. Sedangkan untuk perancangan basis data menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) terdapat suatu Entitas (*entity*) yang memiliki sifat unik dan memiliki atribut sebagai pembeda dari entitas lain [14].

d. Construction

Tahap Construction merupakan sebuah tahap membuat kode menggunakan CodeIgniter Framework dan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, Javascript dan Skatchware untuk tampilan Web Mobile. Dalam pengimplemtasian database pada tahap konstruksi sebelum dilakukan *hosting* ke website menggunakan database local server xampp yang merupakan paket program web yang dapat digunakan pemrograman web khususnya *PHP* dan *MySQL* [15].

5. Deployment

Proses Deployment merupakan sebuah tahapan yang bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah Software atau sistem. Setelah melakukan tahapan Sebelumnya yaitu Communication, Planning, Modeling, Construction maka sistem yang sudah jadi akan diuji.

III HASIL PENELITIAN

3.1 Pemodelan Use Case Diagram

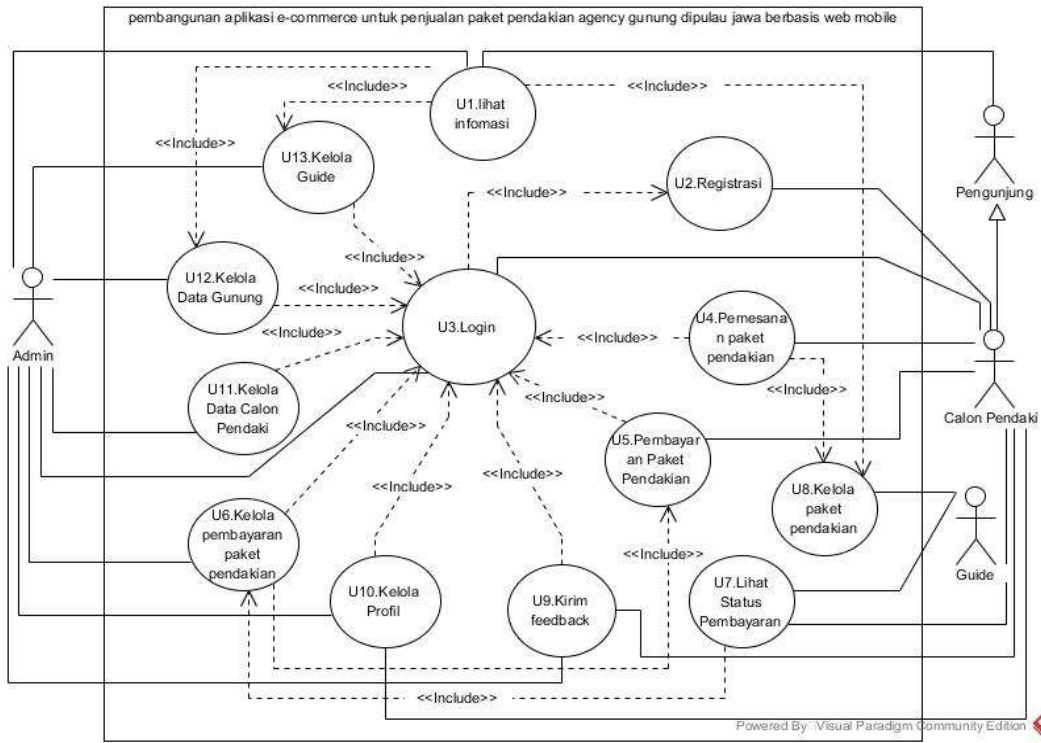
Usecase Diagram terdiri dari 2 aktor dan 2 aktor turunan. Memiliki fungsi yang saling berhubungan antara satu fungsi dengan fungsi yang lain. Berikut fungsi dalam sistem: U1.Lihat Informasi, U2.Registrasi, U3.Login U4.Pemesanan Paket Pendakian, U5.Pembayaran Paket Pendakian, U6. Kelola Pembayaran Paket Pendakian, U7. Lihat Status Pembayaran, U8. Kelola Paket Pendakian, U9. Kirim Feedback, U10. Kelola Profil, U11. Kelola Data Calon Pendaki, U12. Kelola Data Gunung, U13.Kelola Data Guide.

Tabel 2. Actor List

Aktor	Keterangan
Admin	Orang yang mengelola dan menggunakan sistem secara keseluruhan.
Guide	Orang yang mengelola modul sesuai hak akses <i>Guide</i>
Calon Pendaki	Orang yang mengelola modul sesuai hak akses bagian Calon Pendaki
Pengunjung	Orang yang hanya mengunjungi sistem dan tidak melakukan proses bisnis

Tabel 3. Usecase List

Kode	Sistem Usecase	Keterangan
U1	Lihat informasi	Digunakan Pengunjung dan Calon pendaki untuk melihat informasi awalan yang disediakan oleh sistem
U2	Registrasi	Digunakan oleh Pengunjung untuk melakukan registrasi atau membuat akun untuk masuk kedalam sistem
U3	Login	Digunakan oleh Calon Pendaki, <i>Guide</i> dan admin untuk masuk kedalam sistem.
U4	Pemesanan Paket Pendakian	Digunakan oleh Calon Pendaki untuk memesan Paket Pendakian
U5	Pembayaran Paket Pendakian	Digunakan oleh Calon pendaki untuk melakukan pembayaran dengan cara mengupload bukti pembayaran
U6	Kelola Pembayaran Paket Pendakian	Digunakan oleh Admin untuk mengelola pembayaran paket Pendakian
U7	Lihat Status Pembayaran	Digunakan oleh <i>Guide</i> untuk Melihat Status Pembayaran
U8	Kelola Paket Pendakian	Digunakan oleh <i>Guide</i> untuk mengelola Paket Pendakian
U9	Kirim <i>Feedback</i>	Digunakan oleh Calon Pendaki dan <i>Guide</i> untuk memberikan sebuah <i>Feedback</i>
U10	Kelola Profil	Digunakan oleh Calon Pendakin dan <i>Guide</i> untuk mengelola Profil
U11	Kelola Data Calon Pendakian	Digunakan oleh Admin Untuk mengelola data Calon Pendaki yang terdaftar dalam sistem
U12	Kelola Data Gunung	Digunakan oleh Admin Untuk mengelola data Gunung
U13	Kelola <i>Guide</i>	Digunakan oleh Admin Untuk mengelola data <i>Guide</i>

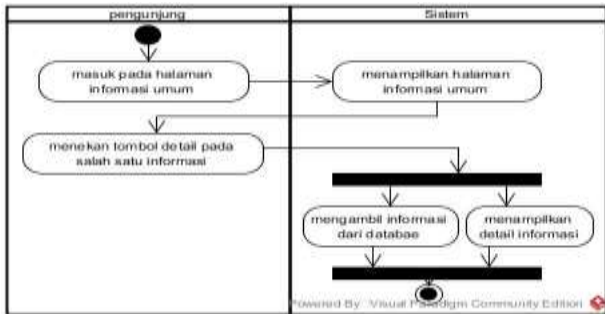


Gambar 2: Usecase Diagram Aplikasi E-Commerce Penjualan Paket Pendakian Agency Gunung di Pulau Jawa berbasis Web

3.2 Swimlane Diagram

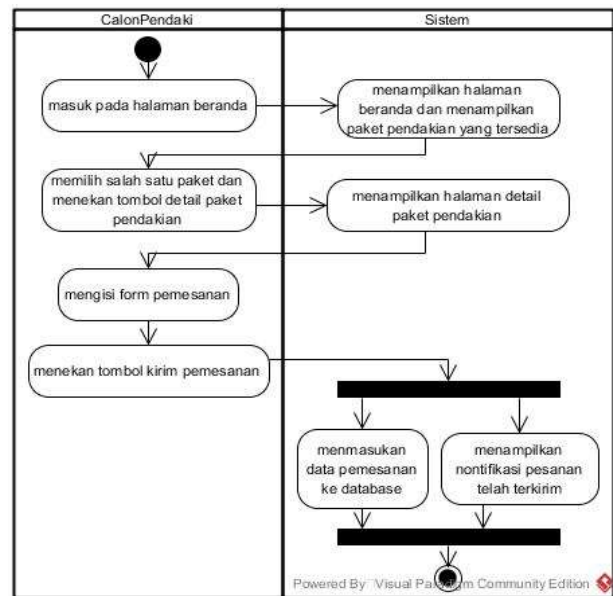
Berikut ini adalah *Swimlane Diagram* dari Aplikasi E-Commerce Penjualan Paket Pendakian Agency Gunung di Pulau Jawa berbasis Web:

Swimlane Diagram Registrasi menjelaskan proses Registrasi pengunjung ke sistem, kemudian jika kondisi true maka sistem menampilkan pesan data berhasil terdaftar. Dan jika kondisi false maka sistem akan menampilkan pesan maaf email sudah terdaftar.



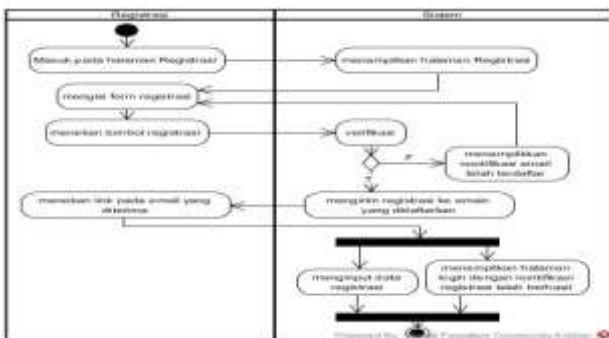
Gambar 3: *Swimlane* Lihat Informasi

Swimlane Diagram Lihat Informasi menjelaskan Pengunjung melihat detail informasi yang tersedia pada sistem, Pengunjung menekan salah satu data yang ada pada sistem, sistem menampilkan detail informasi data.

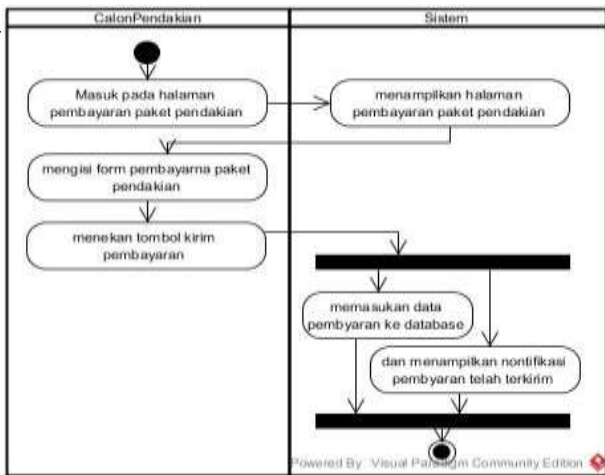


Gambar 4: *Swimlane Diagram* Pemesanan Paket Pendakian

Swimlane Diagram Pemesanan Paket Pendakian Menjelaskan alur Calon Pendaki memesan paket pendakian. Calon Pendaki masuk pada halaman pemesanan, mengisi form Pemesanan lalu menekan tombol kirim pemesanan, sistem akan menampilkan nontifikasi pemesanan telah terkirim.

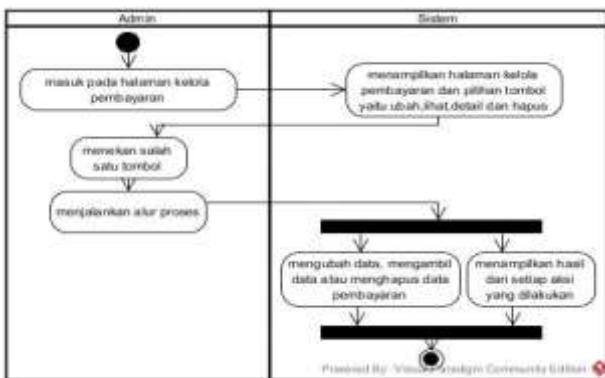


Gambar 3: *Swimlane Diagram* Registrasi



Gambar 5: Swimlane Diagram Pembayaran Paket Pendakian

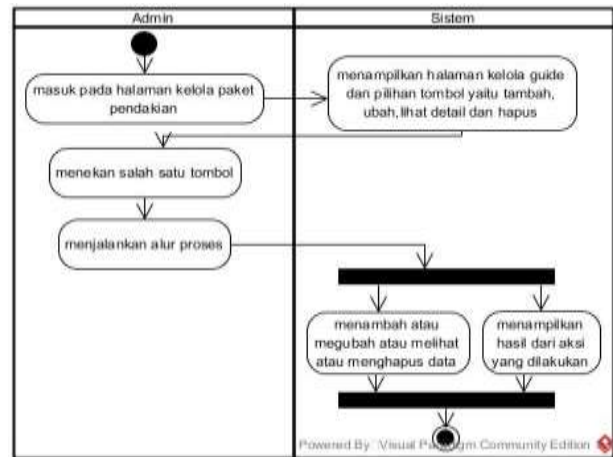
Swimlane Diagram Pembayaran Paket Pendakian menjelaskan alur Calon Pendaki membayar paket pendakian, Calon Pendaki masuk pada halaman pembayaran, Calon pendaki mengisi form pembayaran berdasarkan data paket yang di pesan lalu menekan tombol kirim, Sistem menampilkan notifikasi pembayaran telah terkirim.



Gambar 6: Swimlane Diagram Kelola Paket Pendakian

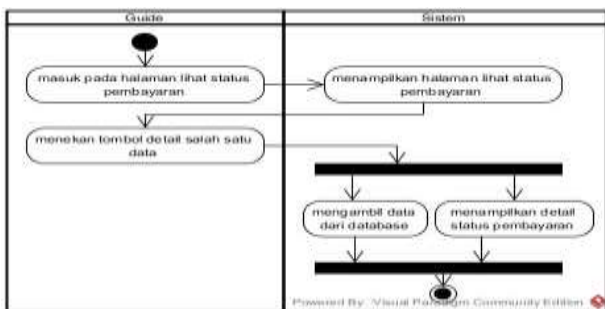
Swimlane Diagram Kelola Paket Pendakian menjelaskan alur Admin mengelola data paket pendakian, Admin masuk pada halaman kelola pembayaran, Admin menekan tombol ubah, lihat detail dan hapus, Sistem menjalankan alur proses dan menampilkan hasil dari aksi yang dilakukan.

mengecek pembayaran yang telah dilakukan oleh calon pendaki.



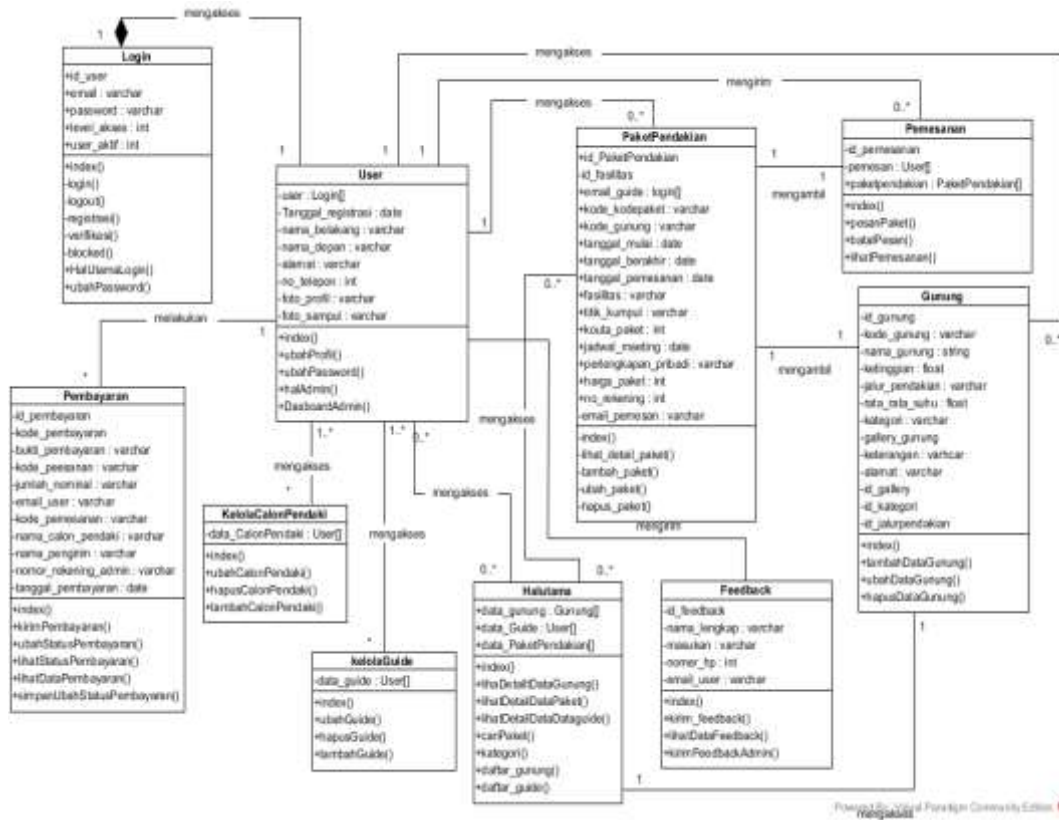
Gambar 7: Swimlane Diagram Kirim Feedback

Swimlane Diagram Kirim Feedback menjelaskan alur Admin, Guide dan Calon Pendaki mengirim Feedback.



Gambar 8: Swimlane Diagram Lihat Status Pembayaran

Swimlane Diagram Lihat Status Pembayaran menjelaskan alur Guide melihat Status Pembayaran untuk

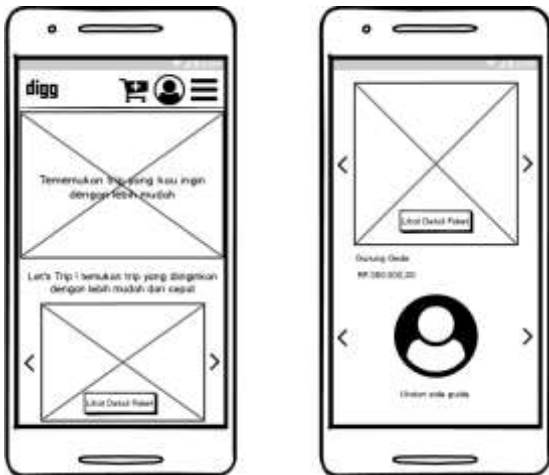


Gambar 10: Class Diagram Aplikasi E-Commerce Penjualan Paket Pendakian Agency Gunung di Pulau Jawa berbasis Web

3.3 Perancangan Antar Muka

Perancangan antarmuka merupakan rancangan antarmuka aplikasi yang nantinya akan dibangun. Pada tahap analisis, telah dilakukan kajian untuk mengetahui komponen-komponen yang diperlukan. Berikut perancangan antarmuka.

a. Lihat Informasi



Gambar 11: Antarmuka Lihat Informasi

b. Registrasi



Gambar 12: Antarmuka Registrasi

c. Pemesanan Paket Pendakian



Gambar 13: Antarmuka Pemesanan Paket Pendakian

d. Kelola Pembayaran Paket Pendakian



Gambar 14: Antarmuka Kelola Pembayaran Paket Pendakian



Gambar 15: Halaman Informasi

IV PEMBAHASAN

4.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi dari perangkat keras yang digunakan untuk Pembangunan Aplikasi *E-commerce* untuk Penjualan Paket Pendakian *Agency Gunung* di Pulau Jawa Berbasis *Web Mobile* adalah sebagai berikut:

- a. Processor Corei7
- b. Memory RAM 4Gb
- c. Harddisk 500 GB
- d. Monitor Standar
- e. Keyboard Standar
- f. MouseStandar

4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak

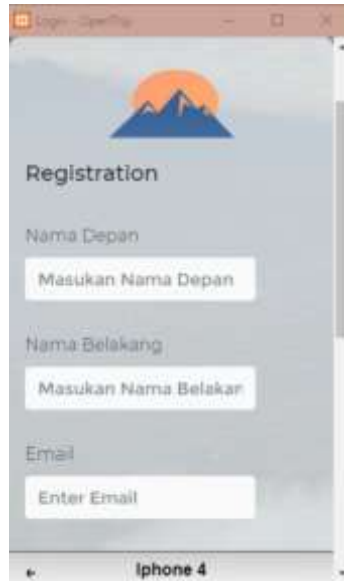
Perangkat lunak yang digunakan untuk Pembangunan Aplikasi *E-commerce* untuk Penjualan Paket Pendakian *Agency Gunung* di Pulau Jawa berbasis *Web Mobile* adalah sebagaiberikut:

- a. Microsoft Windows 10 64-bit, merupakan sistem operasi yang dapat menjalankan perangkat keras yang ada didalamnya.
- b. XAMPP, merupakan paket aplikasi yang dipergunakan untuk web server dan database server.
- c. Visual Paradigm for UML, merupakan aplikasi yang dipergunakan untuk membuat analisis fungsional dari sistem.
- d. Visual Studio Code merupakan sebuah aplikasi utama yang dipergunakan sebagai code editor dalam membuat program.

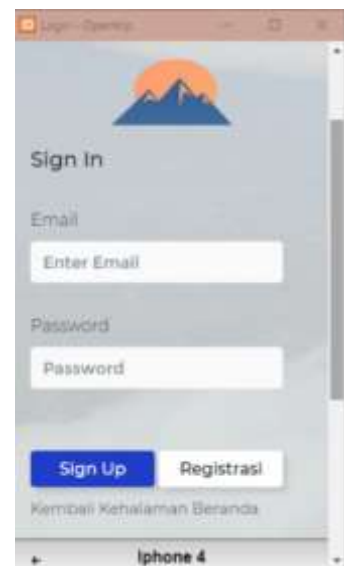
4.3 Implementasi

Perangkat lunak yang digunakan untuk Pembangunan Aplikasi *E-commerce* untuk Penjualan Paket Pendakian *Agency Gunung* di Pulau Jawa berbasis *Web Mobile* adalah sebagaiberikut:

Berikut ini merupakan antarmuka AR Sistem Eksresi Manusia, diantaranya:



Gambar 16: Halaman Registrasi



Gambar 17: Halaman Login



Gambar 18: Pemesanan Paket Pendakian



Gambar 21: Lihat Status Pembayaran



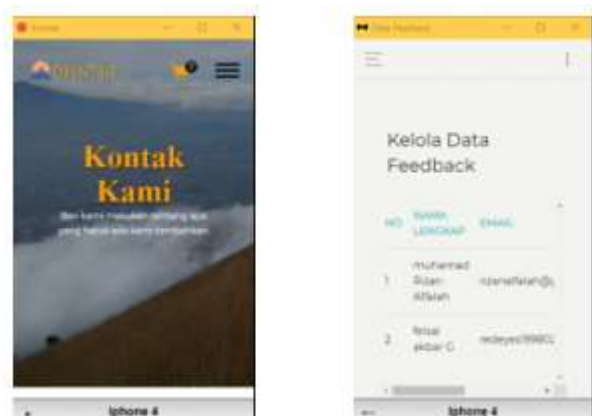
Gambar 19: Halaman Pembayaran



Gambar 22 Kelola Paket Pendakian



Gambar 20: Halaman Pembayaran Paket Pendakian



Gambar 23 Kirim *Feedback*



Gambar 24: Kelola Profil



Gambar 25: Kelola Data Calon Pendaki



Gambar 27: Kelola Data Guide



Gambar 28: Kelola Data Gunung

V KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan implementasi pada penelitian Pembangunan Aplikasi E-commerce Untuk Penjualan Paket Pendakian Agency Gunung Berbasis Web Mobile Di Pulau Jawa, dapat disimpulkan bahwa dengan dibangunnya Aplikasi E-commerce dapat digunakan dan dimanfaatkan oleh Calon Pendaki dalam proses pencarian Paket Pendakian yang diinginkan secara efektif dan informatif, selain itu Aplikasi E-commerce juga dapat membantu pihak Agency atau Guide Gunung dalam pengelolaan data Paket Pendakian beserta tawaran yang bisa diberikan kepada calon pendaki. Aplikasi juga memudahkan Calon Pendaki mencari Informasi Gunung yang akan dikunjungi dengan fasilitas dan tingkat kesulitan yang ada.

VI REFERENSI

- [1] Faozan, M. A. (2017). aplikasi panduan mendaki gunung dimalang raya berbasis android, 2.
- [2] Widiyanti, S. (2000). Pengantar Basis Data. Jakarta: Fajar
- [3] Huda, B. dan Priyatna, B. (2019). Penggunaan Aplikasi Content Management System untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. Jurnal Systematics Vol. 1 No. 2 Desember 2019, pp 81-88
- [4] Legiawan, M.K., Gumilar, A. (2019). Sistem Informasi Sales and Distribution Sparepart, Oli, dan Ban. Jurnal Media Teknik dan Sistem Industri Vol.3 (No.1), pp 15-21
- [5] Erpiyana, M., Margahana, H., & Junaidi, M. (2018). Analisis Implementasi Aplikasi Electronic Commerce Pada Meli Cake Berbasis Web Mobile Dengan Konsep Business To Consumer. Jurnal Signaling STMIK Pringsewu.
- [6] Irsyad, H. (2018). Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Perumahan Di Kota Palembang Berbasis

Web Mobile (Studi Kasus Pt. Sandaran Sukses Abadi). Jurnal Teknik Informatika Musirawas (JUTIM)

- [7] Wibowo, E. A. (2016). Pemanfaatan Teknologi E-Commerce Dalam Proses Bisnis.
- [8] Hildamizanthi (2011). Strategi pada E-commerce Perusahaan. Yogyakarta: Andi
- [9] Nurhafida, V. dan Setiaji, H. (2019). Analisis proses bisnis online marketplace difabel, in Proceeding Sintak
- [10] Abdul Kadir dan Terra Ch. Triwahyuni. (2013). Pengantar Teknologi Informasi Edisi. Revisi. Yogyakarta: Andi
- [11] Destiningrum, M. (2017). SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASIS WEB. Jurnal TEKNOINFO, 32.
- [12] Pressman, R. (2010). Software Engineering : A Practitioner's Approach, Seven Edition. New York: McGraw-Hill.
- [13] Martin, F. (2005). UML Distiled : A Brief Guide to The Standar Object Modeling Language. Addison Wesley.
- [14] Puspitasari, D. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis WEB. Jurnal Pilar Nusa Mandiri Vol.XII, No.2, 229.
- [15] Nugroho. (2013). Mengenal Xampp Awal. Yogyakarta: MediaKom.