

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

1.1 Analisis

Pada tahap ini ditunjukkan untuk mengidentifikasi suatu masalah beserta cara penyelesaiannya

3.1.1 Identifikasi Masalah

Untuk mengidentifikasi suatu masalah yang berkaitan dengan pembuatan website *escrow* untuk mediasi penjualan dan pembelian online, maka penulis melakukan survey sebanyak beberapa kali dengan menyebar kuesioner dan *broadcast* sebuah ads di grup facebook, grup telegram, dan grup whatsapp. Kemudian berdasarkan dari kuesioner dan broadcast ads tersebut kebanyakan setuju dengan adanya website ini dan fitur yang ditawarkan. Kemudian penulis juga melakukan analisa terhadap beberapa grup facebook, telegram dan juga whatsapp diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.1 Tabel Hasil Analisa Di Social Media

No	Refrensi	Hasil Analisa
1	facebook	Di beberapa grup jual beli di facebook, banyak orang yang melakukan transaksi jual beli di luar ecommerce seperti shopee dan tokopedia, dan hasilnya banyak dari pembeli atau pun penjual mengalami penipuan, seperti contoh pembeli tidak menerima barang setelah di transfer atau pun penjual yang tidak menerima transfer uang setelah mengirim

		barang
2	Whatsapp	Di beberapa grub jual beli akun games di whatsapp banyak transaksi jual beli akun games, dan ada beberapa yang menawarkan jasa <i>escrow</i> , tetapi banyak dari penyedia jasa jga melakukan tindak penipuan dengan tidak mengirim uang yang sudah di transfer oleh pembeli, dan langsung memblokir akun kedua client nya setelah mendapatkan uang
3	telegram	Di grub telegram banyak yang melakukan transaksi jual beli virtual server seperti vps, rdp, tetapi masih belum adanya penyedia jasa escrow yang terpercaya

Setelah melakukan tahap diatas, maka penulis menemukan beberapa masalah yang disimpulkan pada tabel tabel sebab akibat berikut ini:

Tabel 3.2 Tabel Hasil Analisa Di Grub Sosmed

No	Permasalahan	Solusi	Manfaat
1	Di facebook masih banyak orang awam yang masih tidak terlalu paham soal internet dan social media, yang menyebabkan para penipu di dunia maya memanfaatkan ketidak tahuan para korban sehingga mengakibatkan banyaknya orang yang mengalami penipuan	Membuat sebuah website yang nantinya bisa membantu penjual dan pembeli melakukan transaksi tanpa harus takut adanya penipuan	Agar para penjual dan pembeli bisa bebas melakukan transaksi mereka tanpa adanya perasaan takut terkena tipu dll

2	<p>Di grub whatsapp banyak orang yang menyediakan jasa escrow tetapi kebanyakan masih secara manual tanpa adanya sarana sebuah website yang mendukung, dan kebanyakan penyedia jasa adalah penipu yang mengambil keuntungan dari transaksi jual beli</p>	<p>Mengembangkan website escrow yang terpercaya dengan pelayanan yang baik dan membuat para client puas</p>	<p>Pembeli dan penjual bisa melakukan transaksi dengan perasaan yang puas dan nyaman</p>
3	<p>Banyaknya transaksi jual beli di grub luar atau pun di dalam negeri membuat banyaknya para pembeli dan penjual yang mengalami rasa takut akan penipuan</p>	<p>Membuat dan mengembangkan system website <i>escrow</i> yang mendukung system payment btc, crypto dan bank Indonesia agar bisa membantu para <i>client</i> dari dalam dan luar negeri</p>	<p>Agar semua client dari seluruh dunia bisa menggunakan jasa <i>escrow</i> karena menerima system pembayaran <i>global</i> seperti <i>crypto</i> dan bitcoin</p>

3.1.2 Pemecahan Masalah

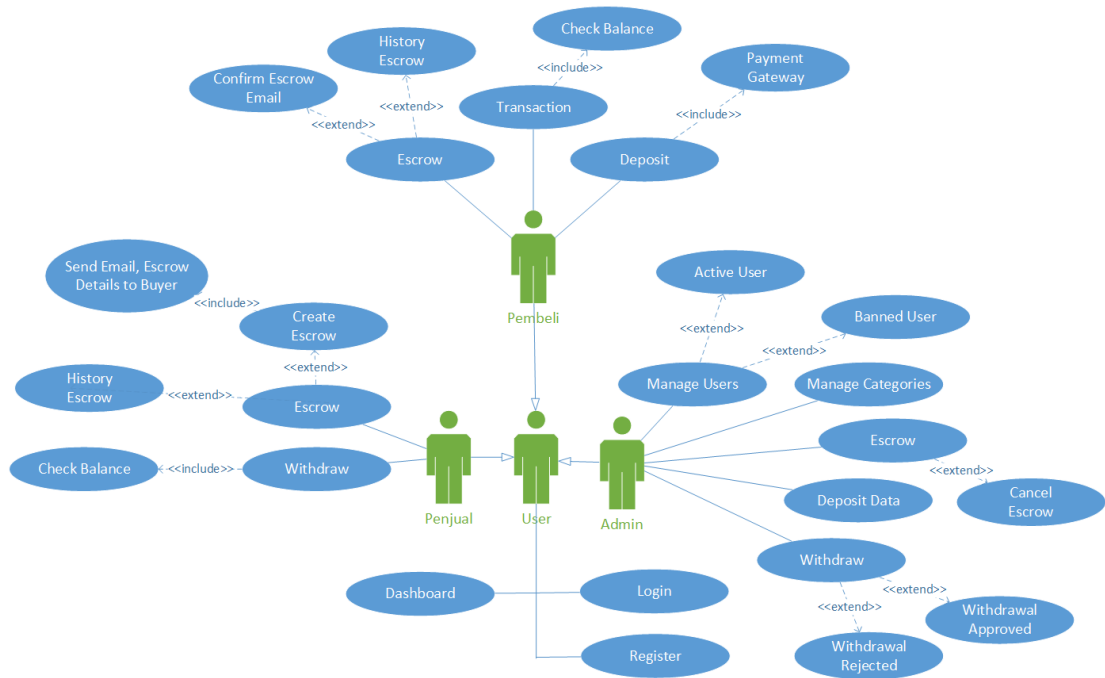
Berdasarkan masalah yang ada dibuat sistem *escrow* berbasis web. Di dalam sistem ini penjual dan pembeli bisa melakukan transaksi dengan aman, yang dimana dengan website *escrow* ini penjual dan pembeli bisa melakukan transaksi tanpa takut adanya penipuan. Dengan sistem ini diharapkan dapat membantu semua pengguna social media melakukan transaksi jual beli dengan aman.

1.2 Perancangan Sistem

Pada perancangan sistem, akan diuraikan gambaran sistem yang masih berjalan secara manual dalam konteks transaksi online. Sistem ini menghadapi masalah keamanan dan kepercayaan dalam transaksi online. Oleh karena itu, perancangan sistem *Escrow* web bertujuan meningkatkan kemudahan dan kepercayaan dalam transaksi online. Sistem ini akan memproses pembayaran secara aman dan menyediakan laporan transaksi. Teknologi yang digunakan mencakup *JavaScript*, *HTML*, *CSS*, *PHP*, dan *SQL*, dengan *Framework Laravel* untuk keamanan dan kinerja optimal. Sistem ini dapat diakses melalui browser web tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan.

3.1.1 Use Case Diagram

Berikut merupakan use case dari sistem *escrow* yang dibuat.



Gambar 3.1 Use Case

Gambar 3.1 diatas menjelaskan tentang Use Case diagram dengan beberapa aktor yaitu Penjual, Pembeli dan Admin. Berikut adalah penjelasan dari beberapa aktor diatas.

a. Penjual

Penjual disini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan diantaranya *escrow*, *withdraw* dan *dashboard*. Dan setiap menu tersebut dapat digunakan setelah penjual terdaftar pada sistem dan sudah melakukan proses login.

b. Pembeli

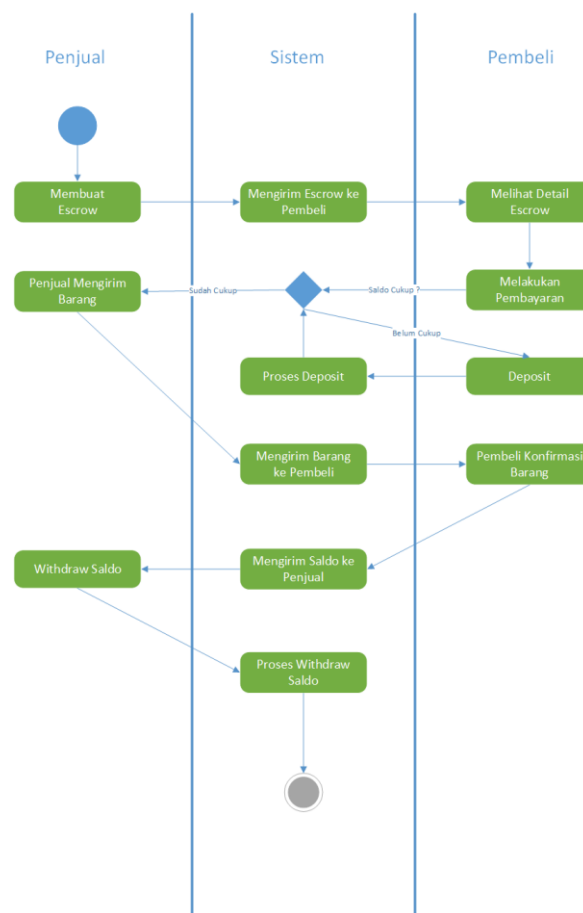
Pembeli disini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan diantaranya *escrow*, *transaction*, *deposit* dan *dashboard*. Dan setiap menu tersebut dapat digunakan setelah pembeli terdaftar pada sistem dan sudah melakukan proses login.

c. Admin

Admin disini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan diantaranya kategori, *escrow*, *deposit*, *withdraw* dan *dashboard*. Dan setiap menu tersebut dapat digunakan setelah Admin terdaftar pada sistem dan sudah melakukan proses login.

3.1.2 Activity Diagram

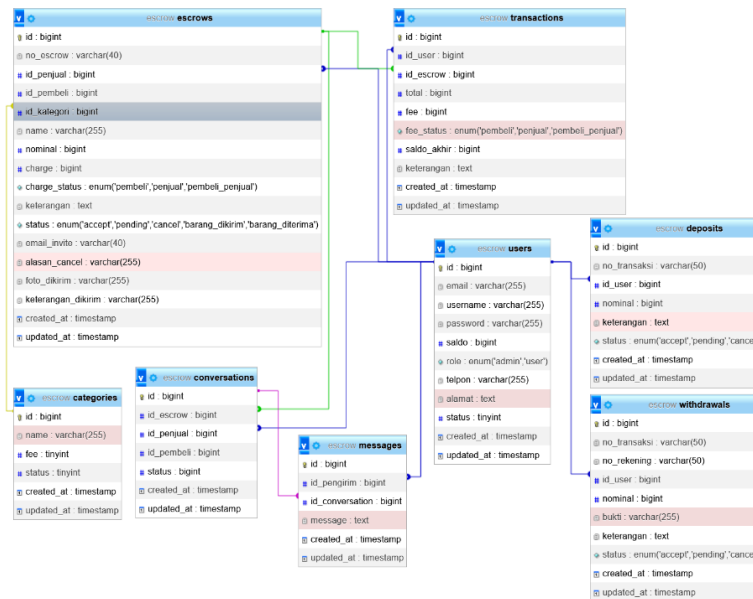
Berikut merupakan *activity* Diagram yang menjelaskan tentang proses transaksi escrow.



Gambar 3.2 *Activity* Diagram

3.1.3 ERD Diagram

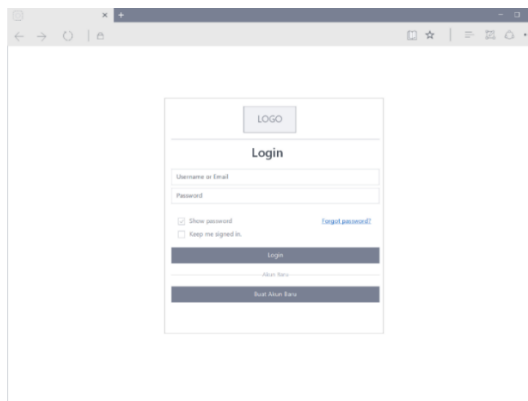
Perancangan data merupakan komponen yang digunakan untuk mendefinisikan struktur data, yang terdiri dari Perancangan Entity Relationship Diagram (E) dan juga struktur file pendukung. Berikut merupakan ERD diagram yang dibuat.



Gambar 3.3 Erd Diagram

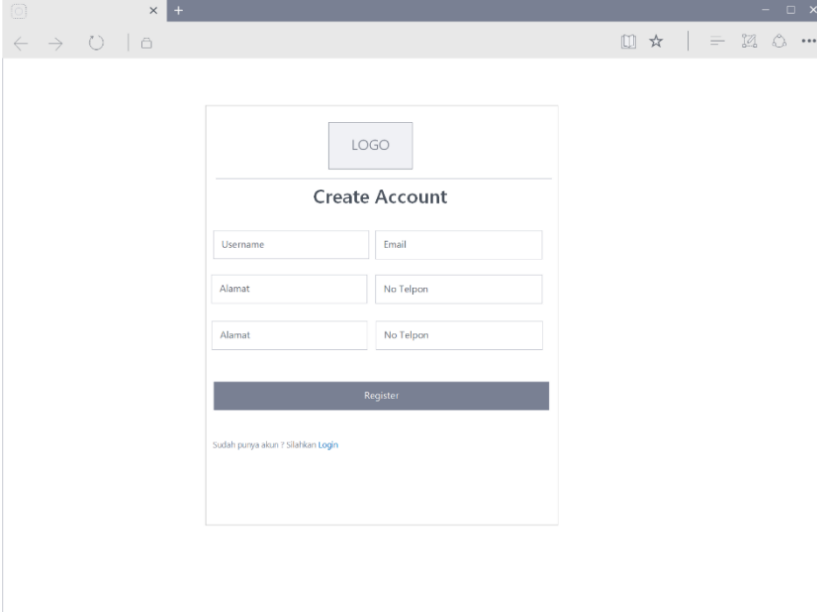
3.1.4 Perancangan User Interface

Berikut merupakan beberapa contoh desain User Interface yang dibuat.



Gambar 3.4 Desain Login

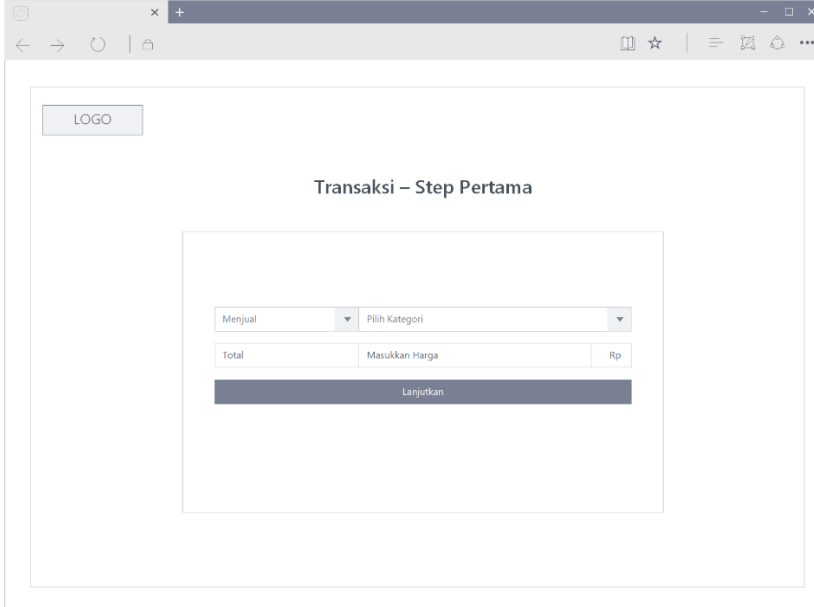
Pada gambar 3.4 merupakan desain tampilan login. Dimana digunakan oleh Pembeli, Penjual dan Admin.



The image shows a web browser window displaying a registration form titled "Create Account". At the top left of the form area is a "LOGO" placeholder. Below the title, there are four input fields: "Username" and "Email" in the first row, and "Alamat" and "No Telpn" in the second row. A dark blue "Register" button is centered below the fields. At the bottom left, there is a link that says "Sudah punya akun ? Silahkan Login".

Gambar 3.5 Desain Register

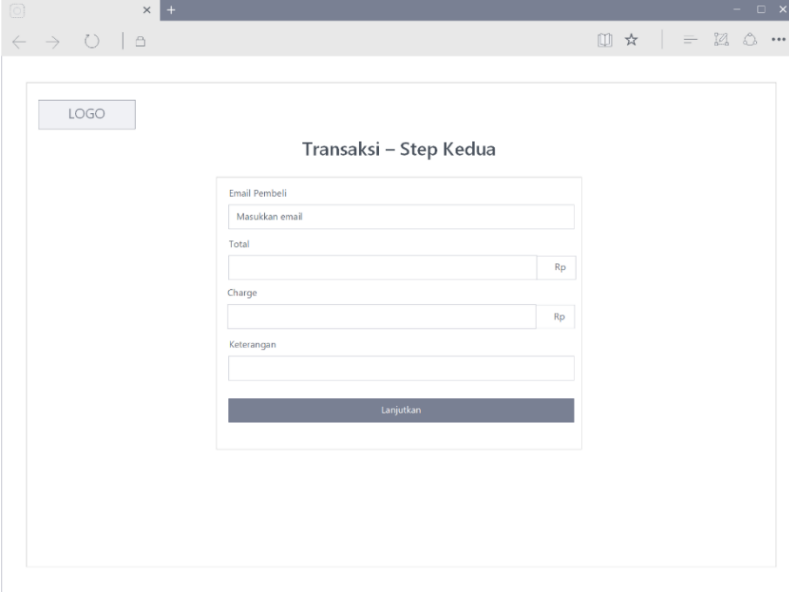
Pada gambar 3.5 merupakan desain tampilan register. Dimana digunakan oleh Pembeli dan Penjual.



The image shows a web browser window displaying a transaction form titled "Transaksi - Step Pertama". At the top left of the form area is a "LOGO" placeholder. Below the title, there are two dropdown menus: "Menjual" and "Pilih Kategori". Below these are three input fields: "Total", "Masukkan Harga", and "Rp". A dark blue "Lanjutkan" button is centered below the fields.

Gambar 3.6 Desain Escrow 1

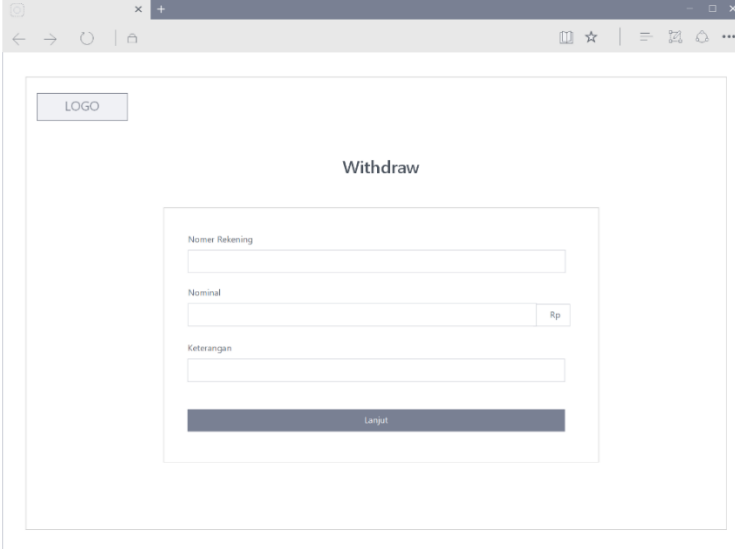
Pada gambar 3.6 merupakan desain tampilan escrow tahap pertama. Dimana digunakan oleh Pembeli atau Penjual untuk escrow baru.



The image shows a web browser window with a tab titled '+'. The address bar contains navigation icons (back, forward, refresh, home) and a search icon. The main content area features a 'LOGO' placeholder in the top left. The title of the page is 'Transaksi - Step Kedua'. The form contains the following elements: 'Email Pembeli' with a text input field and the label 'Masukkan email'; 'Total' with a text input field and a 'Rp' currency selector; 'Charge' with a text input field and a 'Rp' currency selector; 'Keterangan' with a text input field; and a dark blue 'Lanjutkan' button at the bottom.

Gambar 3.7 Desain Escrow 2

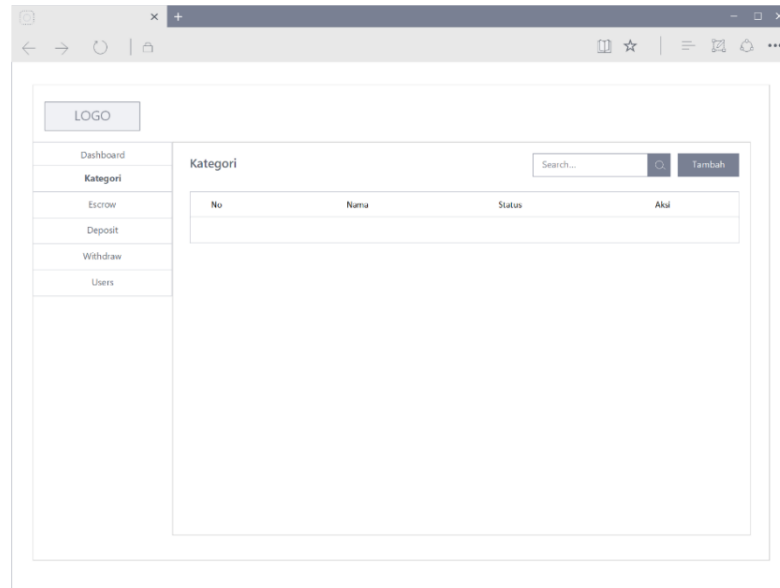
Pada gambar 3.7 merupakan desain tampilan escrow tahap kedua. Dimana digunakan oleh Pembeli atau Penjual, sebelum nantinya dikirim ke email untuk selanjutnya melakukan transaksi.



The image shows a web browser window with a tab titled '+'. The address bar contains navigation icons (back, forward, refresh, home) and a search icon. The main content area features a 'LOGO' placeholder in the top left. The title of the page is 'Withdraw'. The form contains the following elements: 'Nomer Rekening' with a text input field; 'Nominal' with a text input field and a 'Rp' currency selector; 'Keterangan' with a text input field; and a dark blue 'Lanjut' button at the bottom.

Gambar 3.8 Desain Withdraw

Pada gambar 3.8 merupakan desain tampilan withdraw. Dimana digunakan oleh Pembeli atau Penjual, untuk melakukan withdraw.



Gambar 3.9 Desain Admin

Pada gambar 3.9 merupakan salah satu contoh halaman admin untuk mengelola kategori.

3.1.5 Perubahan Status Transaksi

Terdapat 5 status, yaitu *pending*, *cancel*, *accept*, barang diterima, dan barang dikirim. Berikut penjelasan

1. Penjual melakukan transaksi baru yang akan dikirimkan ke pembeli, maka status secara default berisi *pending*.
2. Status akan berubah menjadi *accept* ketika pembeli melakukan pembayaran transaksi.
3. Setelah melakukan pembayaran, maka penjual harus mengirimkan barang kepada pembeli dan status transaksi akan berubah menjadi barang dikirim.

4. Ketika pembeli sudah menerima barang, pembeli harus konfirmasi barang diterima dan status akan berubah menjadi barang diterima dan uang secara otomatis masuk ke penjual. Status barang diterima juga terdapat pengecekan secara otomatis dari sistem jika lebih dari 2 hari tidak ada tanggapan, maka transaksi akan otomatis dianggap selesai.
5. Status *cancel* mempunyai beberapa kondisi, yaitu jika pembeli atau penjual melakukan *cancel* transaksi ketika status masih *pending*. Admin juga bisa melakukan *cancel* jika ditemukan kecurangan di salah satu penjual atau pembeli.

1.3 Rancangan Pengujian

Pada rancangan pengujian menjelaskan tentang bagaimanakah rencana pengujian yang akan dilakukan. Metode yang digunakan adalah *blackbox*. Pengujian ini akan menguji fungsi-fungsi sistem tanpa memperhatikan struktur internal kode. Ini akan membantu dalam memverifikasi apakah sistem menghasilkan keluaran yang benar berdasarkan input yang diberikan.