

SKRIPSI

PERANCANGAN WEBSITE E-MARKETINGPLACE UNTUK AGRIBISNIS

TANAMAN PANGAN



OLEH :

HANDIKA ADITAMA
DBC 114 146

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS PALANGKA RAYA

2021

**PERANCANGAN WEBSITE E-MARKETPLACE UNTUK AGRIBISNIS
TANAMAN PANGAN**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Strata-1 pada Jurusan Teknik
Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

Oleh

HANDIKA ADITAMA

DBC 114 146

Telah dipertahankan didepan tim penguji, pada :

Hari/Tanggal : Senin, 03 Mei 2021

Waktu : 13.00-14.30 WIB

- | | | |
|--|---|-----------------|
| 1. ENNY DWI OKTAVIYANI, ST., MK.KOM
NIP. 198110032006042001 |  | (Ketua) |
| 2. EFRANS CHRISTIAN, ST., MT
NIP. 199106302019031013 |  | (Anggota) |
| 3. VIKTOR HANDRIANUS P, ST., MT
NIP. 198106062005011001 |  | (Anggota) |
| 4. FELICIA SYLVIANA, ST., MM
NIP. 197601182003122003 |  | (Anggota) |
| 5. WIDIYATRY, ST., MT
NIP. 198207172003122002 |  | (Anggota) |

Mengetahui :

Fakultas Teknik
Universitas Palangka Raya
Dekan,


Ir. WALUYO N. SWANTORO, M.T.
NIP. 19651119 199302 1 001

Jurusan / Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya
Ketua Jurusan,


ABERTUN SAGIT SAHAY, S.T., M.Eng
NIP. 19751212 200312 1 002

**PERANCANGAN WEBSITE E-MARKETPLACE UNTUK AGRIBISNIS
TANAMAN PANGAN**

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Strata - 1
pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya

OLEH :

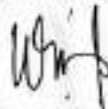
HANDIKA ADITAMA

NIM. DBC 114 146

Disetujui untuk diajukan dalam Seminar Akhir Skripsi,

Palangka Raya, 29 APRIL 2021

Pembimbing I



WIDIYATRY, ST., MT
NIP. 198207172003122002

Pembimbing II



FELICIA SYLVIANA, ST., MM
NIP. 197601182003122003

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS PALANGKA RAYA**

2021

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenar - benarnya bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, serta tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam Skripsi ini dan disebutkan dalam Tinjauan Pustaka.

Palangka Raya, 03 Juni 2021



RIWAYAT PENYUSUN

Data Diri

Nama : Handika Aditama
NIM : DBC 114 146
Fakultas : Teknik
Jurusan/Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang : Strata 1 (S-1)
Jenis Kelamin : Laki - Laki
Tempat, Tanggal Lahir : Hurung, 01 Juni 1997
Agama : Kristen Protestan
Status dalam Keluarga : Anak Kandung
Anak ke - : 4 (Keempat)
Alamat : Jl. Bukit Raya 14 gg Bondang 3 no 16
No. Telpon/HP : +62 82255104783



Data Orang Tua

Nama Ayah : Herlis
Pekerjaan Ayah : Swasta
Nama Ibu : Megawatie
Pekerjaan Ibu : Swasta
Alamat Orang Tua : Desa Hurung, Kab. Pulang Pisau
No. Telpon/HP : +62 81250929803

Riwayat Pendidikan *)

SD : SDN Hurung 1 Kab. Pulang Pisau
(Tahun Lulus 2008)
SMP : SMPN 2 Banama Tingang, Kab. Pulang Pisau (Tahun Lulus
2011)
SMA : SMAN 4 Palangka Raya (Tahun Lulus 2014)

Palangka Raya, 29 April 2021

Handika Aditama
DBC 114 146

Keterangan:

*) Nama, Tempat, Tahun Lulus

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pertama-tama puji syukur saya panjatkan pada Tuhan yang maha kuasa atas terselesaikannya Skripsi ini dengan baik dan lancar. Dan Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Kedua orang tua tercinta yang selalu mendukung dari segala sisi
- Saudara dan kerabatku yang memberikan dukungan dan support
- Bu Felicia Sylviana, ST., MM. selaku dosen pembimbing akademik
- Dan kedua dosen pembimbing skripsi yaitu bu Widiyatry, ST., MT. dan bu Felicia Sylviana, ST., MM. terima kasih karna selalu sabar dalam membimbing saya.
- Para dosen-dosen Jurusan Teknik Informatika
- Teman-teman Jurusan Teknik Informatika angkatan 2014
- Almamaterku Universitas Palangka Raya

Sekian dan terima kasih.....

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Kuasa atas segala berkat dan perlindungannya sehingga Tugas Akhir dengan judul ” Perancangan Website E-Marketplace Untuk Agribisnis Tanaman Pangan” ini dapat penulis selesaikan dengan baik dan lancar.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik Universitas Palangka Raya. Dengan segala keterbatasan yang penulis miliki, masih banyak kekurangan-kekurangan yang harus diperbaiki. Semoga hasil penelitian ini dapat berguna, khususnya bagi dunia pendidikan.

Dalam penulisan Skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

- Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan perlindungannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Bapak Ir. Waluyo Nuswantoro, M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya
- Bapak Abertun Sagit Sahay, S.T., M.Eng selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Palangka Raya
- Ibu Widiyatry, ST., MT. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Skripsi.
- Ibu Felicia Sylviana, ST., MM. selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu serta dengan penuh kesabaran telah memberikan bimbingan dalam penyusunan Skripsi.
- Segenap Ibu dan Bapak Dosen Jurusan Teknik Informatika serta Staff Tata Usaha FT-UPR atas didikan dan bimbingannya selama ini.
- Kedua orang tua tercinta yang dengan penuh kesabaran dan pengorbanannya selalu memberikan dorongan, bantuan material maupun non material agar penulis dapat menyelesaikan studi.
- Teman-teman Jurusan Teknik Informatika angkatan 2014, terima kasih atas dukungannya selama ini.
- Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan dukungannya.

Penulis menyadari Skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena hal tersebut tidak lepas dari kelemahan dan keterbatasan penulis. Akhirnya penulis berharap agar Skripsi ini berguna sebagai tambahan ilmu pengetahuan serta dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan dijadikan implikasi selanjutnya bagi mahasiswa.

Palangka Raya, 03 Juni 2021

Penulis

PERANCANGAN WEBSITE E-MARKETINGPLACE UNTUK AGRIBISNIS

TANAMAN PANGAN

HANDIKA ADITAMA (DBC 114 146)

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya
Kampus UPR Tanjung Nyaho Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112

Email : Dhika01061997@gmail.com

ABSTRAK

Sektor pertanian sampai saat ini masih memegang peranan penting di dalam menunjang perekonomian nasional, Hal ini disebabkan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia bekerja dan hidup dari sektor pertanian, sehingga perekonomian Indonesia masih sangat tergantung pada sektor pertanian. Namun semua itu tidak didukung dengan fasilitas agar dapat meningkatkan proses jual beli produk yang dihasilkan, sehingga membuat Pelaku Usaha Mikro Kecil menengah (UMKM) pertanian mengalami kesulitan dalam hal pemasaran saat panen. Sedangkan melimpah.

Tujuan penelitian ini untuk membuat sebuah wadah yang bisa mempermudah para petani / Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) dalam memasarkan produk hasil pertanian dalam hal ini adalah Website Agribisnis. Dalam hal ini, metodologi yang digunakan dalam membangun sistem informasi penjualan adalah sebagai observasi, study literature, pembuatan program, menyusun laporan dan bimbingan.

Pada penelitian ini, e-marketingplace dapat digunakan sebagai wadah yang bisa mempertemukan para pelaku usaha pertanian dengan pelaku usaha lain seperti Restoran atau pun Supermarket dengan model bisnis Bisnis to Bisnis.

Kata Kunci : Pertanian, Pemasaran, website, Bisnis to Bisnis, e-marketingplace,

E-MARKETINGPLACE WEBSITE DESIGN FOR AGRIBUSINESS

CROPS

HANDIKA ADITAMA (DBC 114 146)

Department of Informatics Engineering Faculty of Palangka Raya University

UPR Tanjung Nyahu Campus Jl. Yos Sudarso Palangka Raya 73112

Email : Dhika01061997@gmail.com

ABSTRACT

The agricultural sector still plays an important role in supporting the national economy. This is because most Indonesians work and live from the agricultural sector, so that the Indonesian economy is still very dependent on the agricultural sector. However, all of this is not supported by facilities to improve the process of buying and selling of the products produced, so that it makes agricultural Small and Medium Enterprise (SME) experience difficulty in terms of marketing when the harvest is abundant.

The purpose of this research is to create a forum that can make it easier for farmers / to mark Small and Medium Enterprise (SME) et agricultural products, in this case the Agribusiness Website. In this case, the methodology used in building a sales information system is as an observation, literature study, programming, reporting and guidance.

In this research, e-marketingplace can be used as a forum that can bring together agricultural business actors with other business actors such as restaurants or supermarkets with a B2B (Business to Business) business model.

Keywords : *Agriculture, Marketing, website, Business to Business, e-marketingplace*

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
SURAT PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERSETUJUAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Rumusan Masalah.....	2
B. Batasan Masalah.....	2
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Penelitian.....	4
E. Sistematika penelitian.....	4
F. Jadwal Kegiatan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Tinjauan Pustaka.....	7
B. Agribisnis.....	8
C. Model B2B.....	9
D. Marketplace.....	9
E. Costumer	10
F. Seller.....	10
G. Internet.....	11
H. Website.....	11
I. Linear Sequensial Model.....	12
J. Data Flow Diagram.....	13
K. Entity Relationship Diagram.....	15
L. Black Blox Testing.....	18

BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	20
A. Metodologi Penelitian.....	20
B. Analisis.....	23
C. Perancangan Sistem.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Hasil Implementasi Halaman Costumer.....	51
B. Hasil Implementasi Halaman Seller.....	51
C. Hasil Implementasi Halaman Mitra.....	52
D. Komoditas.....	54
E. Review.....	61
F. Chat.....	61
G. Pengujian.....	62
BAB V PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67
H. Review.....	61
I. Chat.....	61
J. Pengujian.....	62
BAB V PENUTUP.....	66
C. Kesimpulan.....	66
D. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	67

DAFTAR TABEL

1.1 Simbol DFD.....	6
1.2 Simbol ERD.....	19
3.1 Solusi dari Analisa Masalah.....	24
3.2 Proses DFD Level 1.....	31
3.2 Keterangan Entitas pada ERD.....	39
3.3 Tabel Komoditas.....	41
4.1 Pengujian Blackbox.....	63

DAFTAR GAMBAR

1.1 Jadwal Kegiatan.....	6
2.1 Linear sequential model.....	12
3.1 Diagram Metodologi.....	20
3.2 Linear sequential model.....	21
3.3 Seller Membuat Katalog Produk Di Marketplace.....	26
3.4 Customer Melihat-lihat Komoditas Di Marketplace.....	26
3.5 Proses Negosiasi.....	26
3.6 Proses Pembayaran.....	26
3.7 Proses Pengiriman.....	27
3.8 Flowchart.....	27
3.9 Konteks.....	30
3.10 DFD Level 1.....	31
3.11 DFD LEVEL 2 Proses 1.....	33
3.12 DFD LEVEL 2 Proses 2.....	34
3.13 DFD LEVEL 2 Proses 3.....	35
3.14 ERD.....	36
3.15 Desain Halaman Customer.....	46
3.16 Desain Halaman Seller.....	47
3.17 Desain Halaman Mitra.....	47
3.18 Desain Form Registrasi Customer.....	47
3.19 Desain Form Registrasi Customer.....	48
3.20 Desain Form Registrasi Customer.....	49
3.21 Desain Halaman Input Komoditas.....	49

3.22 Desain Halaman Chating.....	49
3.23 Desain Halaman Chating.....	50
4.1 Halaman Customer.....	51
4.2 Halaman Seller.....	51
4.3 Halaman Mitra.....	52
4.4 Registrasi Customer.....	52
4.5 Login Customer.....	53
4.6 Registrasi Seller.....	53
4.7 Login Seller.....	54
4.8 Form Input Komoditas.....	55
4.9 Implementasi Form Input Komoditas.....	55
4.10 Implementasi Form Input Gambar Komoditas.....	56
4.11 Implementasi Hasil Input Komoditas.....	56
4.12 Implementasi Proses Transaksi.....	57
4.13 Implementasi Proses Input Jumlah Pembelian.....	57
4.14 Kode Transaksi.....	57
4.15 Kode Transaksi.....	58
4.16 Form Input Pembayaran.....	58
4.17 Proses Input Token Pembelian.....	59
4.18 Proses Input Token Pembelian Berhasil.....	59
4.19 Halaman Transaksi Seller.....	60
4.20 Halaman Transaksi Mengirim.....	60
4.21 Halaman Transaksi Mengirim.....	61
4.22 Halaman Transaksi Selesai Customer.....	61

4.23 Halaman Transaksi Selesai Seller.....	61
4.24 Halaman Review.....	61
4.25 Proses Awal Chat.....	62
4.26 Halaman Chat Customer.....	62
4.27 Halaman Chat Seller.....	63

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia, sebagai negara agraris, memiliki anugerah dengan kekayaan alamnya yang berlimpah. Dapat dikatakan, banyak tetumbuhan, sayuran, ataupun buah-buahan yang bisa dengan mudah tumbuh di alam Indonesia.

Kekayaan alam itu sudah sepatutnya dapat dimanfaatkan masyarakat Indonesia dengan sebaik-baiknya. Salah satu ujung tombak dalam hal itu adalah petani. Selain itu, sudah selayaknya pula profesi petani mendapat perhatian penuh agar bisa menjadi "Tuan Rumah" di negara sendiri dan bisa memasarkan produknya secara luas.

Sektor pertanian sampai saat ini masih memegang peranan penting di dalam menunjang perekonomian nasional. Hal ini disebabkan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia bekerja dan hidup dari sektor pertanian, sehingga perekonomian Indonesia masih sangat tergantung pada sektor pertanian. Sektor pertanian sebagai penyedia pangan dan bahan baku industri, pendorong pencipta lapangan kerja perdesaan dan devisa negara. Sektor pertanian juga mempunyai peranan penting dalam mengentaskan kemiskinan. Pembangunan pertanian berkaitan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan upaya peningkatan kesejahteraan petani dan upaya menanggulangi kemiskinan khususnya di daerah perdesaan (Harianto, 2014).

Terlebih lagi, sebagian besar warga Indonesia masih bergelut di bidang tersebut. Di kota harga komoditas sangat tinggi tetapi penghasilan para petani masih

sangat rendah itu dikarenakan terlalu panjang rantai distribusinya. Tidak hanya itu, Pelaku UMKM pertanian juga mengalami kesulitan dalam hal pemasaran saat panen Sedang melimpah. Karena itulah, dukungan terhadap petani dan juga UMKM sangat diperlukan terutama untuk bisa memasarkan hasil panen dengan baik.

Masalah lain juga peneliti temukan di pelaku usaha lain seperti Restaurant dan Supermarket yang kesulitan mencari bahan baku untuk membuat hidangan di dalam restaurant mereka dan produk (pangan) untuk di pasarkan di Supermarket.

Dengan internet orang di pelosok Timur bisa bertemu dengan orang dipelosok Barat, tidak ada batasan Negara yang menghalangi komunikasi mereka, tetapi para petani/pelaku usaha pertanian di Desa masih merasakan batasan itu ada tembok pemisah antara petani/pelaku usaha pertanian dengan para pembeli.

Oleh karena itu Peneliti memiliki ide untuk memecahkan masalah tersebut dengan membuat sebuah wadah yang bisa mempertemukan para pelaku usaha pertanian dengan pelaku usaha lain seperti Restoran ataupun Supermarket dengan model bisnis B2B (Bisnis to Bisnis). Judul untuk Skripsi ini adalah “ Perancangan Website E-Marketplace untuk Agribisnis Tanaman Pangan “. Website ini merupakan solusi untuk mengatasi masalah pemasaran yang selama ini dikeluhkan oleh para petani dan juga memudahkan para pelaku usaha industri makanan dan supermarket mendapatkan produk hasil pertanian

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang website Marketplace untuk Agribisnis tanaman pangan.

1.3 Batasan Masalah

1. Produk-produk yang di pasarkan merupakan produk hasil pertanian
2. Website dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySql
3. Website memiliki 4 pengguna yaitu

- a. Peneliti (pemilik marketplace)

Pemilik marketplace berperan sebagai penyeleksi produk-produk yang akan di pasarkan di website dan sebagai pengelola.

- b. *Seller*

Seller berperan sebagai UMKM yang memasarkan produk hasil pertanian

- c. *Customer*

Customer berperan sebagai Pelaku usaha yang membeli produk hasil pertanian yang di pasarkan di Marketplace tersebut.

- d. Mitra Agen Pembayaran

Agen pembayaran berperan sebagai tempat pembayaran produk yang telah dipesan oleh *Customer*

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mendapatkan informasi tentang apa yang di butuhkan para petani / UMKM terkait pemasaran produk hasil pertanian.

2. Membuat sebuah wadah yang bisa mempermudah para petani / UMKM dalam memasarkan produk hasil pertanian dalam hal ini adalah Website Agribisnis.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Peneliti mengetahui apa yang di butuhkan petani / UMKM terkait pemasaran produk hasil pernaian
2. Memudahkan UMKM pertanian untuk memasarkan produknya
3. Meningkatkan penghasilan para petani karena terpangkasnya rantai distribusi produk hasil pertanian

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan .

BAB II LANDASAN TEORI

Landasan teori berisi dasar-dasar teori yang didapatkan dari berbagai literatur yang mendukung penelitian dan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang pembahasan sistem dan perancangan sistem yang meliputi prosedur penelitian, identifikasi permasalahan,

system flow diagram, Context Diagram, Data flow diagram(DFD), Entity relationship diagram (ERD), entity relationship diagram (ERD), struktur tabel, desain I/O, rancangan pengujian dan evaluasi aplikasi terhadap fungsi aplikasi dan pengguna (end user) website.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang penjelasan hasil implementasi dari program yang telah dibuat dan pengujian (*testing*) program. Pada tahap pengujian program akan digunakan *black box testing* merupakan strategi *testing* dimana hanya memperhatikan atau memfokuskan kepada faktor fungsionalitas dan spesifikasi perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang berisi pernyataan singkat dan tepat yang dijabarkan dari hasil studi literatur atau landasan teori dan penyusunan laporan program Skripsi, sedangkan saran berupa perbaikan atau peningkatan yang diperlukan saat ini ataupun pada masa yang akan datang yang berhubungan dengan pelaksanaan pembuatan program Skripsi

1.7 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

NO	RENCANA KEGIATAN	BULAN I				BULAN II					BULAN III				BULAN IV				BULAN V				BULAN VI		
		Minggu				Minggu					Minggu				Minggu				Minggu				Minggu		
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	V	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III
1.	Penyusunan Proposal skripsi	■																							
2.	Seminar Proposal		■																						
3.	Design														■	■	■	■							
4.	Testing Pegujian Program														■	■	■	■							
5.	Seminar Hasil														■										
6.	Pembuatan Laporan skripsi														■	■	■	■	■	■	■	■	■		
7.	Seminar Akhir																						■		

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Setelah peneliti melakukan telaah terhadap beberapa penelitian, ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan.

Penelitian pertama yang berhasil peneliti temukan adalah penelitian yang dilakukan oleh Dea Danaparamitha (2013) yang berjudul “Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Produk Pertanian Daerah Jawa Timur” .Tujuan Penelitian adalah Mengetahui spesifikasi sistem yang sesuai dengan proses perancangan dan pembangunan sistem informasi pembelian dan penjualan produk pertanian daerah Jawa Timur dan Untuk mengetahui hasil uji coba dan evaluasi sistem informasi pembelian dan penjualan produk pertanian daerah Jawa Timur.

Penelitian kedua dilakukan oleh Iyas (2011) yang berjudul “Implementasi penjualan On-Line berbasis E-Commerce pada usaha rumahan Griya Unik Wisata” . Tujuan penelitian ini ialah Merancang suatu website dimana pelanggan dapat melakukan pemasaran secara *Online* . Pada karya penelitian beserta karya tulis membahas mengenai proses pemasaran produk secara online yang akan di implementasikan pada Griya Unik Wanita yaitu suatu perusahaan yang menjual produk-produk unik seperti baju, tas dan sepatu.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Hesty Nurul Utami (2018) dengan judul “Model Pemasaran Business-To-Business Dan Jaringan Nilai Produk Agroindustri Olahan Tebu Molasses” . Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui

perbedaan hubungan pemasaran antara perusahaan yang melakukan pemasaran transaksional dan yang melakukan pemasaran relasional serta jaringan nilai di dalam bisnis molasses yang dilakukan oleh perusahaan pemasar. Data diperoleh melalui wawancara dengan stakeholders yang melakukan hubungan pemasaran dengan perusahaan dagang produk molasses di Indonesia sertapenyebaran kuesioner. Rancangan analisis menggunakan uji *mann-whitney* dan analisis jaringan nilai melalui holo-mapping. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antarperusahaan yang melakukan pemasaran transaksional dan yang melakukan pemasaran relasional berdasarkan jarak kekuasaan, orientasi sosial dan penghindaran ketidakpastian, sedangkan tidak terdapat perbedaanhubungan pemasaran padafaktor maskulinitas-femininita. Gambaran jaringan nilai melihat pertukaran nilai dengan beberapa relasi dalam bentuk produk dan jasa yang menghasilkan pendapatan.

2.2 Agribisnis

Menurut asal muasalnya kata Agribisnis berangkat dari kata Agribusiness, dimana **Agri**=Agriculture artinya pertanian dan **Business** berarti usaha atau kegiatan yang berorientasi profit. Jadi secara sederhana Agribisnis (agribusiness) adalah usaha atau kegiatan pertanian serta apapun yang terkait dengan pertanian berorientasi profit.

Menurut **Sjarkowi dan Sufri (2004)**, Pengertian Agribisnis menurut Sjarkowi dan Sufri adalah setiap usaha yang berkaitan dengan kegiatan produksi pertanian, yang meliputi perusahaan input pertanian dan atau perusahaan produksi itu sendiri ataupun juga perusahaan pengelolaan hasil pertanian. Dengan kata lain agribisnis adalah cara pandang ekonomi bagi usaha penyediaan pangan.

2.3 Model B2B

Model B2B fokus pada penyediaan produk dari satu **bisnis** ke **bisnis** lainnya. B2B Merupakan sistem komunikasi bisnis antar pelaku bisnis atau transaksi secara elektronik antar perusahaan dalam kapasitas produk yang besar. Gagasan dasar dari B2B (Business to Business) adalah membuat suatu perusahaan lebih mudah untuk menemukan barang-barang atau peralatan yang mereka butuhkan, bertransaksi dengan cepat dan lengkap dengan skala besar

Konsep simple-nya adalah dalam menjalankan usahanya, perusahaan B2B berorientasi untuk mendukung perusahaan lain melalui produk dan layanan yang dimilikinya. Beberapa produk ataupun layanan yang sering ditawarkan oleh sebuah perusahaan B2B adalah bahan baku produk, suku cadang jadi, layanan konsultasi, layanan pengembang website dan juga layanan pemasaran.

2.4 Marketplace

Marketplace adalah website atau aplikasi yang dibuat untuk memfasilitasi proses jual beli antara penjual dan pembeli pada satu tempat. Marketplace memiliki konsep yang mirip dengan pasar tradisional, dimana pemilik marketplace hanya menyediakan tempat dan sistemnya saja.

Marketplace pertama kali muncul pada tahun 1995 di Amerika dengan munculnya Amazon dan eBay. Saat itu juga sudah mulai bermunculan pembayaran digital yang semakin memudahkan dalam pembayaran digital, salah satunya pada tahun 1998 PayPal muncul. Bergeser ke Negara Asia pertama yang memiliki e-commerce adalah China, dimana pada tahun 1999 Jack Ma meluncurkan Alibaba yang menjadi marketplace pertama di Asia.

2.5 Costumer

Menurut Jerald Greenberg (2010), arti pelanggan adalah seorang individu atau kelompok orang yang membeli suatu produk, baik fisik ataupun jasa, dengan mempertimbangkan berbagai macam faktor seperti; harga, kualitas, tempat, pelayanan, dan lain sebagainya, berdasarkan keputusan mereka sendiri.

Menurut Vincent Gaspersz, pengertian customer adalah semua orang yang menuntut kita untuk memenuhi suatu standar kualitas tertentu, dan oleh karena itu akan memberikan pengaruh pada kinerja atau performansi (*performance*) kita.

Menurut Philip Kotler, arti customer adalah semua individu dan rumah tangga yang membeli atau memperoleh suatu barang atau jasa untuk dikonsumsi pribadi.

Mengacu pada para pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa customer adalah semua pihak, baik individu maupun sekelompok orang yang melakukan transaksi pembelian barang maupun jasa untuk keperluan pribadinya.

2.6 Seller

Seller sendiri berarti adalah penjual. Menjual barang produksi sendiri atau mengambil dari supplier sehingga harga dan keuntungan ditentukan oleh penjual itu sendiri. Seller lebih independen dan memiliki kontrol penuh terhadap barangnya, tidak ada komisi karena barang yang terjual langsung dari mereka sehingga mendapatkan keuntungan.

Secara umum, *seller* merupakan pihak-pihak baik individu, toko-toko kecil, maupun *brand* yang berperan sebagai penjual untuk memperdagangkan produknya melalui *platform* Agrobisnis, yang artinya seller yang ada di *platform* Agrobisnis

lebih dari satu dan siapa saja bisa menjadi seller dan menjual produknya (hasil pertanian) di Agrobisnis,

2.5 Internet

Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin.

Menurut Wikipedia, Internet adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar ini dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan internetworking (antarjaringan).

2.6 Website

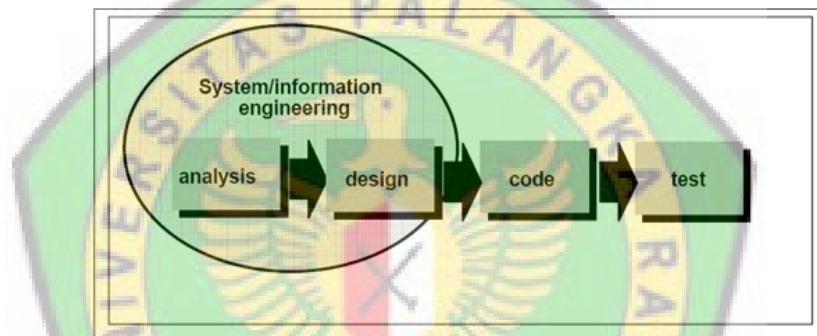
Menurut Gregorius, 2000:30, website yaitu kumpulan halaman yang saling terhubung dan file-filenya saling terkait. Website sendiri terdiri dari kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas, dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya setiap halaman di bawah homepage disebut child page, yang berisi hyperlink ke halaman lain dalam website.

Menurut Suwanto Raharjo, 2000, website merupakan layanan internet yang paling banyak digunakan dibanding dengan layanan lain seperti ftp, gopher, news bahkan email.

Menurut Taufiq Hidayatullah, 2002, website merupakan bagian paling terlihat sebagai jaringan terbesar dunia yaitu jaringan internet.

2.7 Linear sequential model (Pressman 2001)

Model Linear Sequential terkadang disebut siklus hidup klasik atau model air terjun, model sekuensial linier menunjukkan sistematis, pendekatan sekuensial untuk pengembangan perangkat lunak yang dimulai pada tingkat sistem dan kemajuan melalui analisis, desain, coding, pengujian, dan dukungan.



Gambar 2.1 Linear sequential model (Pressman 2001)

a. Analisis (*Analysis*)

Proses pengumpulan persyaratan adalah diintensifkan dan difokuskan secara khusus pada perangkat lunak. Untuk memahami sifat program yang akan dibangun, software engineer (“analis”) harus memahami domain informasi untuk perangkat lunak, serta diperlukan fungsi, perilaku, kinerja, dan interface. Persyaratan untuk kedua sistem dan perangkat lunak didokumentasikan dan ditinjau dengan pelanggan.

b. Perancangan (*Design*)

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses dengan banyak langkah yang berfokus pada empat atribut yang berbeda dari program: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan prosedural (algoritmik) secara rinci. Proses desain menerjemahkan kebutuhan ke dalam sebuah representasi perangkat lunak yang dapat dinilai kualitasnya sebelum coding dimulai.

c. *Code*

Langkah pembuatan kode program melakukan tugas ini. Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk yang dapat dibaca oleh mesin. Jika desain dilakukan dengan cara yang rinci, kode dapat diselesaikan secara mekanis.

d. *Pengujian / Test*

Proses pengujian berfokus pada internal logis dari perangkat lunak, memastikan bahwa semua pertanyaan sudah di uji dan pada eksternal fungsional yaitu, melakukan pengujian untuk mengungkap kesalahan dan memastikan bahwa pendefinisian masukan akan menghasilkan hasil actual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

2.8 *Data Flow Diagram*

Menurut Al-Bahra (2013), Diagram aliran data merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang komputer untuk sistem yang akan dikerjakan.

Ada tiga tingkatan dalam Diagram Alir Data, yaitu :

1. **Diagram Konteks**

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses yang menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output dari sistem. Ia akan memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Sistem dibatasi oleh *boundary* (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalam diagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks.

2. Diagram Nol / Zero (*Overview Diagram*)

Diagram nol adalah diagram yang menggambarkan proses dari *dataflow diagram*. Diagram nol memberikan pandangan secara menyeluruh mengenai sistem yang ditangani, menunjukkan tentang fungsi-fungsi utama atau proses yang ada, aliran dalam dan *eksternal entity*. Pada level ini sudah dimungkinkan adanya / digambarkannya data store yang digunakan.

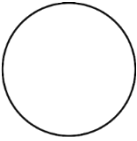


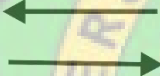
3. Diagram Rinci (*Level Diagram*)

Diagram rinci adalah diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam *diagram zero* atau diagram level di atasnya.

2.8.1 Notasi-notasi didalam DFD

Notasi DFD memiliki dua pendapat, yaitu menurut Gane/Sarson dan Yourdon/De marco. Akan tetapi notasi DFD yang banyak digunakan adalah notasi yang dikemukakan oleh Yourdon/Demarco.

Tabel 1.1 Simbol DFD

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		Proses	Mentransformasikan data secara umum
2		Entity Luar	Dapat berupa orang yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
3		Penyimpanan	Dugunakan untuk meyimpan data
4		Aliran Data	Menunjukkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya

2.9 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Al-Bahra (2013) *Entity relationship diagram* (ERD) adalah suatu model jaringan yang menggunakan susunan data yang disimpan dalam sistem secara abstrak. ERD merupakan model jaringan data yang menekankan pada struktur-struktur dan relationship data.

Diagram hubungan entitas atau yang lebih dikenal dengan sebutan E-R diagram, adalah notasi grafik dari sebuah model data atau sebuah model jaringan yang menjelaskan tentang data yang tersimpan (storage data) dalam sistem secara abstrak. Diagram hubungan entitas tidak menyatakan bagaimana memanfaatkan data, membuat data, mengubah data dan menghapus data.

2.9.1 Elemen – Elemen ERD

a. *Entity*

Pada E-R diagram, entity digambarkan dengan sebuah bentuk persegi panjang, entity adalah sesuatu apa saja yang ada di dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau dimana terdapat data. Entitas diberi nama dengan kata benda dan dapat dikelompokkan dalam empat jenis nama, yaitu orang, benda, lokasi, kejadian (terdapat unsur waktu di dalamnya).

b. *Relationship*

Pada E-R diagram, Relationship dapat digambarkan dengan sebuah bentuk belah ketupat. Relationship adalah hubungan alamiah yang terjadi antara entitas. Pada umumnya penghubung (*relationship*) diberi nama dengan kata kerja dasar, sehingga memudahkan untuk melakukan pembacaan relasinya (bisa dengan kalimat aktif atau kalimat pasif).

c. **Atribut**

Secara umum atribut adalah sifat atau karakteristik dari tiap entitas maupun relationship. Maksudnya, atribut adalah sesuatu yang menjelaskan apa sebenarnya yang dimaksud entitas maupun relationship, sehingga sering dikatakan atribut adalah elemen dari setiap entitas dan relationship.

d. **Kardinalitas (*Cardinality*)**

Kardinalitas Relasi menunjukkan jumlah maksimum tupel yang dapat berelasi dengan entitas pada entitas yang lain. Kardinalitas relasi merujuk kepada hubungan maksimum yang terjadi dari entitas yang satu ke entitas yang lain dan begitu juga sebaliknya. Terdapat 3 macam kardinalitas relasi yaitu :

1. *One to One*

Tingkat hubungan satu ke satu, dinyatakan dengan satu kejadian pada entitas pertama, hanya mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang kedua dan sebaliknya.

2. *One to Many* atau *Many to One*


Tingkat hubungan satu ke banyak adalah sama dengan banyak ke satu. Tergantung dari arah mana hubungan tersebut dilihat. Untuk satu kejadian pada entitas yang pertama dapat mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas yang kedua. Sebaliknya satu kejadian pada entitas yang kedua hanya dapat mempunyai satu hubungan dengan satu kejadian pada entitas yang pertama.

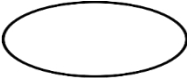
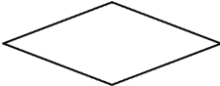

3. *Many to Many*

Tingkat hubungan banyak ke banyak terjadi jika tiap kejadian pada sebuah entitas akan mempunyai banyak hubungan dengan kejadian pada entitas lainnya. Baik dilihat dari sisi entitas yang pertama, maupun dari sisi yang kedua.

2.9.2 Notasi-notasi didalam ERD

Tabel 1.2 Simbol ERD

No	Notasi	Nama	Fungsi
1		Entitas	Dapat di definisikan sebagai nama tabel

2		Atribut	sifat atau keunikan yang mendeskripsikan suatu entitas.
3		Relasi	Tanda relasi antar tabel atau Entitas
4		Garis	Penghubung Atribut dengan entitas atau Entitas dengan entitas

2.10 *Black Box Testing*

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan hanya mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Jadi dianalogikan seperti kita melihat suatu kotak hitam, kita hanya bisa melihat penampilan luarnya saja, tanpa tau ada apa dibalik bungkus hitam nya. Sama seperti pengujian black box, mengevaluasi hanya dari tampilan luarnya(interface nya) , fungsionalitasnya.tanpa mengetahui apa sesungguhnya yang terjadi dalam proses detilnya (hanya mengetahui input dan output).

Menurut Rosa dan Salahuddin (2015:275) “Blackbox testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program”.

Menurut Rizky (2011:264) “Blackbox testing adalah tipe testing yang memperlakukan perangkat lunak yang tidak diketahui kinerja internalnya”. Sedangkan menurut Mustaqbal, dkk (2015:34) “Black Box Testing befokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada fungsional program”.

Pengujian pada Black Box berusaha menemukan kesalahan seperti:

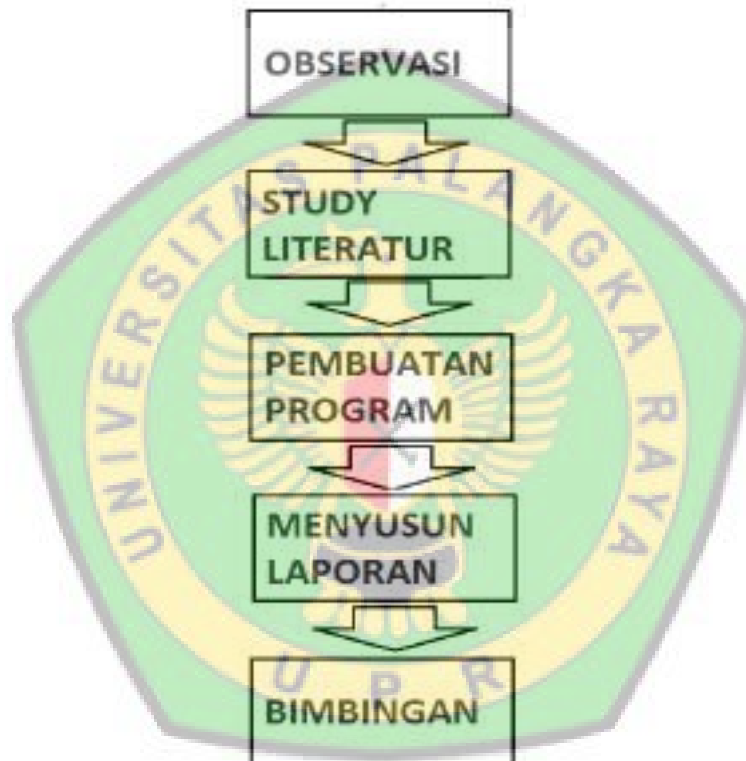
- Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang
- Kesalahan interface
- Kesalahan dalam struktur data atau akses database eksternal
- Kesalahan kinerja Inialisasi dan kesalahan termi



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi

Metodologi yang digunakan dalam membangun sistem informasi penjualan adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1 Diagram Metodologi

1. Observasi

Teknik pengumpulan data ini digunakan untuk mengamati langsung aktivitas yang ada di CV Karya Bersama , Kelompok Tani Enggal Jaya dan juga beberapa Rumah Makan maupun Supermatket yang ada di wilayah Palangkaraya, Pulang Pisau dan Kapuas.

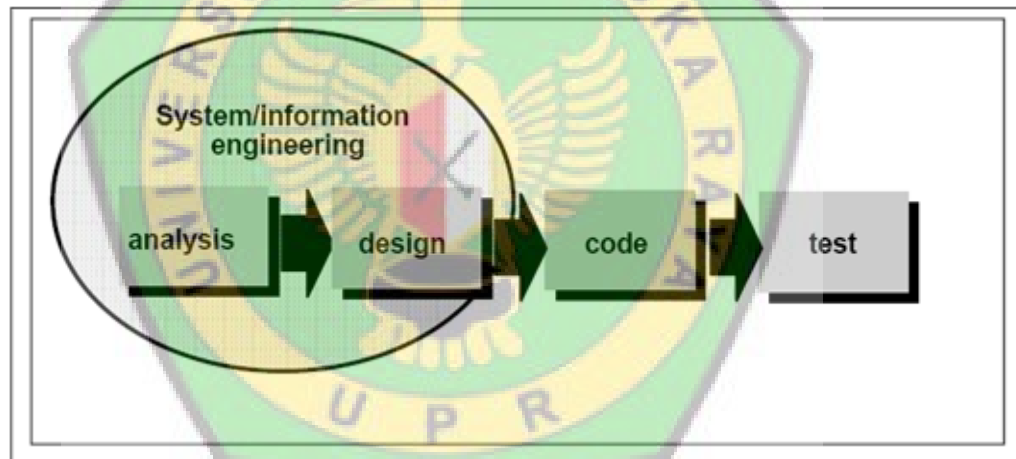


2. Studi Literatur

Pengumpulan literature yang berhubungan dengan topik tugas akhir. Literatur-literatur yang digunakan berasal dari jurnal dan buku teks.

3. Pembuatan Program

Pembuatan program menggunakan Metode linear sequential model yang merupakan metode model klasik sederhana dengan aliran sistem linier. Metode ini terdiri atas empat tahap yaitu analisis, perancangan, implementasi (code), dan pengujian. Gambar 4 menampilkan tahap-tahap dalam pembangunan perangkat lunak menggunakan metodelinear sequential model.



Gambar 3.2 Linear sequential model (Pressman 2001)

e. Analisis (*Analysis*)

Tahap awal dalam metode linear sequential model pada penelitian ini adalah tahap analisis. Analisis kebutuhan Gambar 3.2 Linear sequential model (Pressman 2001) sistem dilakukan agar perangkat lunak yang akan dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna. Kebutuhan sistem yang

telah dibuat kemudian dikembangkan dan dibuat diagram. Diagram yang dibuat yaitu *Flowchart*, *DFD* dan *ERD*. Setelah tahap analisis ini selesai lalu dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap perancangan.

f. Perancangan (*Design*)

Setelah mendapatkan hasil analisis dilakukan tahap selanjutnya yaitu perancangan/desain. Pada tahap ini akan dilakukan perancangan antarmuka.

g. Implementasi / *Code*

Sistem yang telah dirancang pada tahap perancangan akan direalisasikan pada tahap implementasi. Pada tahap ini dilakukan penentuan perangkat keras dan perangkat lunak yang berkaitan dengan pengembangan sistem, implementasi arsitektur, implementasi database, implementasi antarmuka sistem, dan implementasi kode program.

h. Pengujian / *Test*

Tahap pengujian dilakukan satu kali iterasi untuk memeriksa apakah sistem yang telah dibuat memiliki kesalahan atau kekurangan setelah tahap implementasi dilakukan. Tahap pengujian sistem informasi ini menggunakan metode black box yang memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan hasil dari setiap input yang diberikan kepada setiap fungsi dan fasilitas pada sistem, apakah output yang diinginkan sesuai dengan yang diharapkan ataupun sebaliknya.

4. Penyusunan Laporan

Langkah selanjutnya adalah penyusunan laporan, Laporan sendiri digunakan untuk memaparkan peristiwa/kegiatan dan hasil penelitian yang telah dilakukan.

5. Bimbingan

Bimbingan dengan melakukan konsultasi dilakukan berkala dengan dosen pembimbing .

3.2 Analisis

Sebelum mulai merancang dan membangun aplikasi, perlu dilakukannya analisis. Analisis ini bertujuan untuk menganalisa permasalahan yang ada pada topik penelitian. Setelah selesai menganalisa permasalahan yang ada, akan dibuat solusi dari permasalahan dan menganalisis kebutuhan sistem untuk merancang dan membangun aplikasi.

3.2.1 Pokok Permasalahan

Berikut adalah 3 masalah yang penulis temukan di lapangan :

a) **UMKM Pertanian**

Pelaku UMKM pertanian mengalami kesulitan dalam hal pemasaran Komoditas Pertanian padahal panen Sedang melimpah

b) **Harga Komoditas Murah**

Harga yang murah menjadi masalah bagi para petani saat musim panen raya, padahal harga komoditas di kota besar sangat tinggi, itu disebabkan karena rantai distribusi yang panjang dan para tengkulak yang terkesan mempermainkan harga

- c) Pelaku Bisnis lain yang membutuhkan komoditas pertanian sebagai bahan baku kesulitan dalam mencari bahan baku untuk membuat produk mereka

3.2.2 Solusi Yang Ditawarkan

Berdasarkan permasalahan yang dapat disimpulkan oleh peneliti, akan dibuat aplikasi dengan fitur - fitur didalamnya yang diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan pada hasil analisa sebelumnya. Detail mengenai solusi akan dijelaskan di Tabel 3.1.

Tabel 3.1 Solusi dari Analisa Masalah

No	Masalah	Solusi
1	Kesulitan dalam hal pemasaran komoditas di saat musim panen raya	Membuat marketplace agribisnis berbasis web untuk membantu memasarkan komoditas di saat musim panen raya
2	Harga Komoditas yang murah	Dengan memanfaatkan marketplace agribisnis para petani bisa mendapatkan harga yang tinggi karena rantai distribusi yang tidak terlalu panjang
3	Kesulitan mencari komoditas sebagai bahan baku produk	Membuat fitur search untuk mempermudah pencarian komoditas.
4	Tingkat kepercayaan	Membuat fitur review kepada pengguna setelah transaksi selesai

5	Komunikasi	Membuat fitur chat agar Seller dan Customer bisa berkomunikasi atau bernegosiasi mengenai komoditas
---	------------	---

3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem

Berdasarkan pokok permasalahan dan solusi yang ditawarkan pada subbab sebelumnya, peneliti akan menerapkan solusi berupa fitur-fitur di aplikasi untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada. Fitur-fitur pada aplikasi ini antara lain :

a. Mendaftarkan Barang

Pengguna dapat mendaftarkan barang miliknya yang ingin ditukarkan. Saat mendaftarkan barang, pengguna akan diminta untuk mengisi semua informasi minimum yang diperlukan untuk membantu kegiatan transaksi.

b. Fitur Chat

Fitur Chat ini dibuat untuk membantu Customer dan Seller berkomunikasi, baik itu mengenai komoditas dan melakukan Negosiasi.

c. Fitur Ulasan/Review

Setelah transaksi pembelian telah selesai, akan disediakan fitur ulasan untuk memberikan nilai dan pendapat mengenai kelancaran proses transaksi.

d. Fitur Mencari Barang

Fitur mencari barang ini dibuat untuk membantu pengguna dalam melakukan pencarian barang yang dibutuhkan. Pengguna dapat memasukan nama barang sebagai kata kunci.

3.2.4 Konsep Penggunaan Sistem

- a. Seller membuat katalog komoditas di marketplace



Gambar 3.3 Seller Membuat Katalog Produk Di Marketplace

Gambar 3.3 merupakan gambaran untuk menggambarkan Seller Membuat katalog Produk komoditas di marketplace

- b. Customer mencari dan melihat komoditas di marketplace



Gambar 3.4 Customer Melihat-lihat Komoditas Di Marketplace

Gambar 3.4 merupakan gambaran customer melihat-lihat komoditas yang ada di marketplace

- c. Negosiasi



Gambar 3.5 Proses Negosiasi

Customer dan Seller melakukan Negosiasi dengan memanfaatkan fitur chatting

d. Customer melakukan transaksi pembayaran



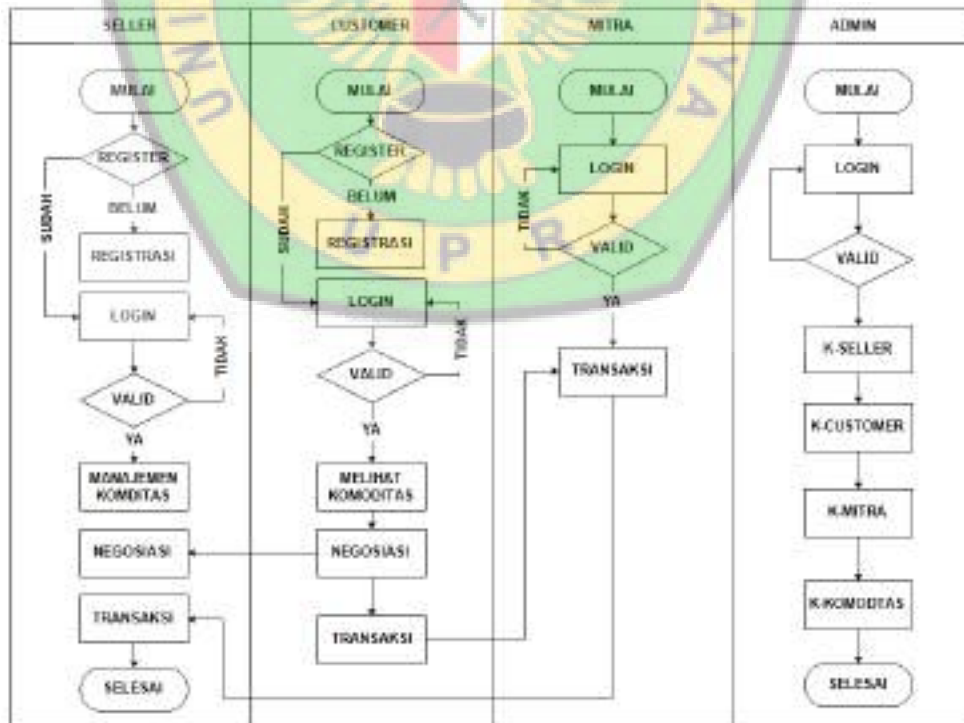
Gambar 3.6 Proses Pembayaran

e. Seller Mengirim Komoditas Yang Telah Di Pesan



Gambar 3.7 Proses Pengiriman

3.2.5 Flowchart



Gambar 3.8 Flowchart

Seller:

1. Login

Seller melakukan login setelah melakukan registrasi terlebih dahulu

2. Manajemen Komoditas

Seller melakukan manajemen komoditas seperti menambah komoditas, mengupdate komoditas dan menghapus komoditas.

3. Negosiasi

Seller melakukan negosiasi dengan customer

4. Transaksi

Seller menerima pemberitahuan transaksi pembelian komoditasnya setelah customer melakukan pembayaran melalui Mitra.

Customer:

1. Login

Customer melakukan login setelah melakukan registrasi terlebih dahulu.

2. Melihat Komoditas

Customer melihat dan mencari komoditas.

3. Negosiasi

Customer melakukan negosiasi dengan seller.

4. Transaksi

Customer melakukan transaksi pembayaran melalui mitra setelah sebelumnya melakukan memilih komoditas yang akan dibeli.

Mitra (Agen Pembayaran):

1. Login

Mitra melakukan login ke sistem

2. Transaksi

Mitra menerima pembayaran pembelian komoditas

Admin:

1. Login

Admin melakukan login

2. K-Seller dan K-Customer

Admin memblok seller dan customer jika menyalahi aturan

3. K-Mitra

Admin menambah dan menghapus mitra (Agen Pembayaran) .

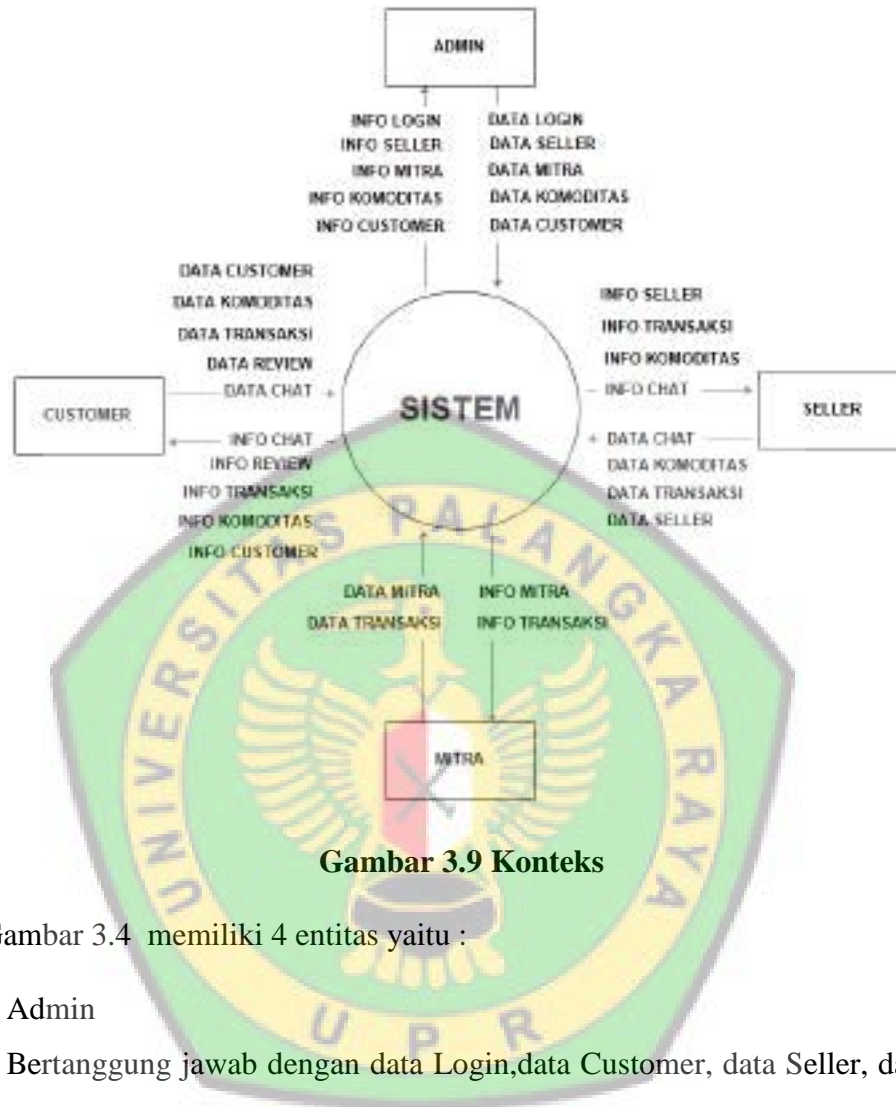
4. K-Komoditas

Admin menyeleksi komoditas yang akan di tayangkan di marketplace.

3.2.6 DFD (Data Flow Diagram)

Untuk memodelkan setiap proses yang ada pada sistem digunakan Data Flow Diagram (DFD) yang terbagi atas 3 diagram. Diagram Konteks, DFD Level 1 dan DFD Level 2.

3.2.6.1 Diagram Kontek



Gambar 3.9 Konteks

Pada Gambar 3.4 memiliki 4 entitas yaitu :

1. Admin
Bertanggung jawab dengan data Login, data Customer, data Seller, data Mitra dan data Komoditas
2. Seller
Bertanggung jawab dengan data seller (termasuk informasi untuk login), data komoditas, data transaksi dan chat
3. Customer
Bertanggung jawab dengan data customer (termasuk informasi untuk login), transaksi, komoditas data review dan chat.

		dan datanya disimpan di tabel chat
5	Beri Review	Proses dilakukan oleh customer yaitu untuk mereview komoditas dan datanya disimpan di tabel review
6	Simpan Komoditas	Proses dilakukan oleh customer yaitu untuk menyimpan informasi komoditas sebelum melakukan transaksi dan datanya disimpan di tabel simpanan
7	Update Seller	Proses mengupdate data Seller oleh seller dan datanya disimpan di tabel seller
8	Kelola Komoditas	Proses dilakukan oleh seller dan datanya disimpan di tabel komoditas
9	Mengirim Komoditas	Proses dilakukan oleh seller yaitu mengupdate transaksi dan tabelnya disimpan di tabel transaksi
10	Chat	Proses chat dilakukan oleh seller kepada customer dan datanya disimpan di tabel chat
11	Validasi Pembelian	Proses transaksi dilakukan oleh mitra agen pembayaran yaitu dengan menerima pembayaran komoditas dari customer dan mengupdate data transaksi
12	Kelola Customer	Kelola customer dilakukan oleh admin datanya disimpan di tabel customer
13	Kelola Seller	Kelola seller dilakukan oleh admin datanya disimpan di tabel seller
14	Kelola Mitra	Kelola mitra dilakukan oleh admin datanya disimpan di

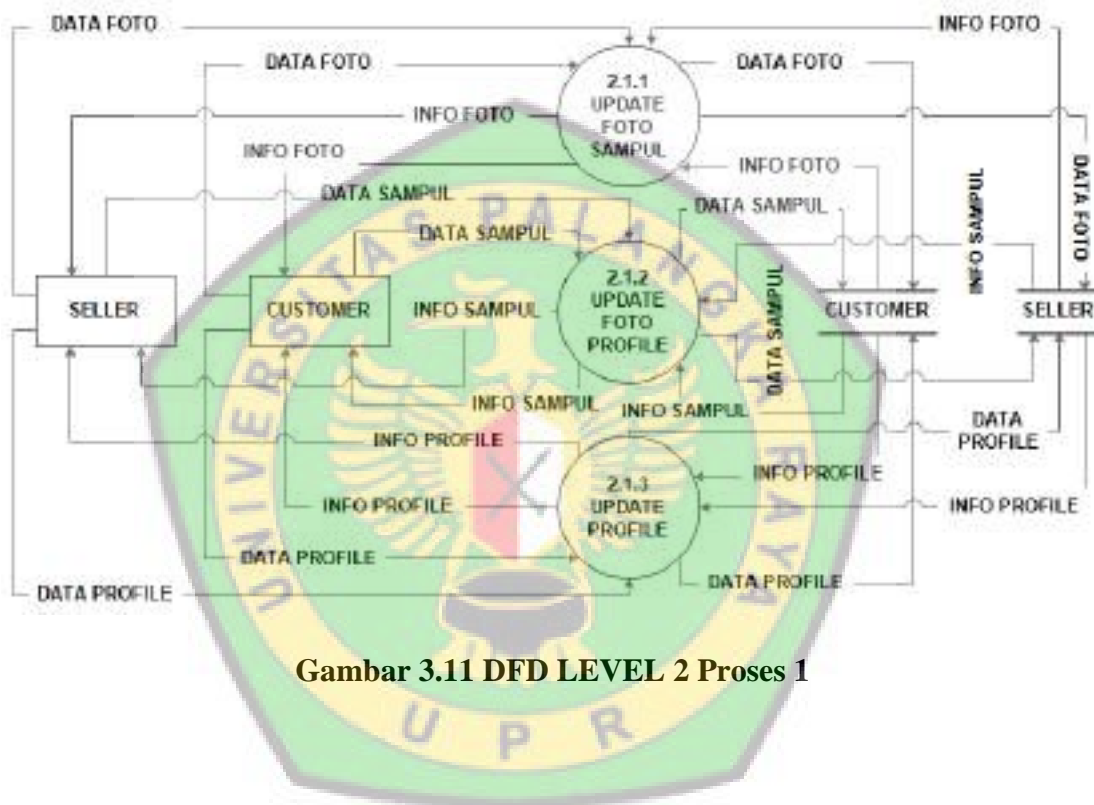
		tabel mitra
15	Login Customer	Dilakukan oleh customer untuk melakukan login
16	Login Seller	Dilakukan oleh seller untuk melakukan login
17	Kelola Kategori	Dilakukan oleh admin untuk menambah dan menghapus kategori
18	Login Mitra	Dilakukan oleh mitra untuk login
19	Kelola sub_kategori	Dilakukan oleh admin untuk menambah dan menghapus sub_kategori
20	Pertanian	Dilakukan oleh admin untuk menambah dan menghapus informasi pertanian



3.3.3.3 DFD Level 2

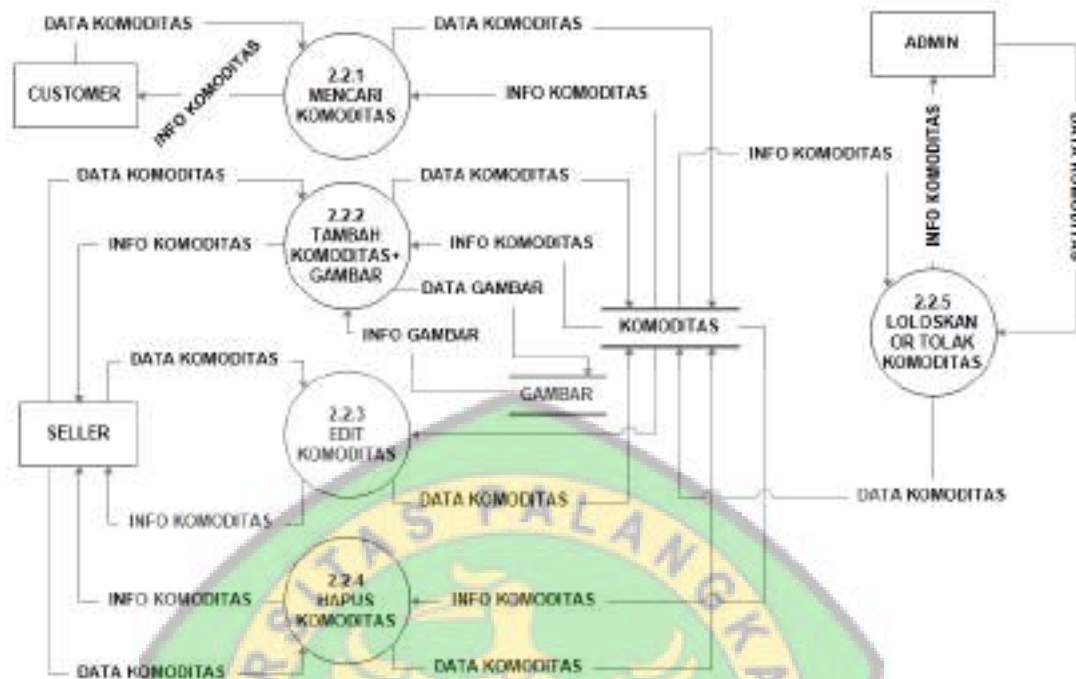
a. Proses 1

DFD level 2 proses 1 menerangkan tentang mengupdate foto profile, foto sampul dan data profile yang dilakukan oleh Customer dan Seller datanya disimpan di tabel Seller dan Customer.



Gambar 3.11 DFD LEVEL 2 Proses 1

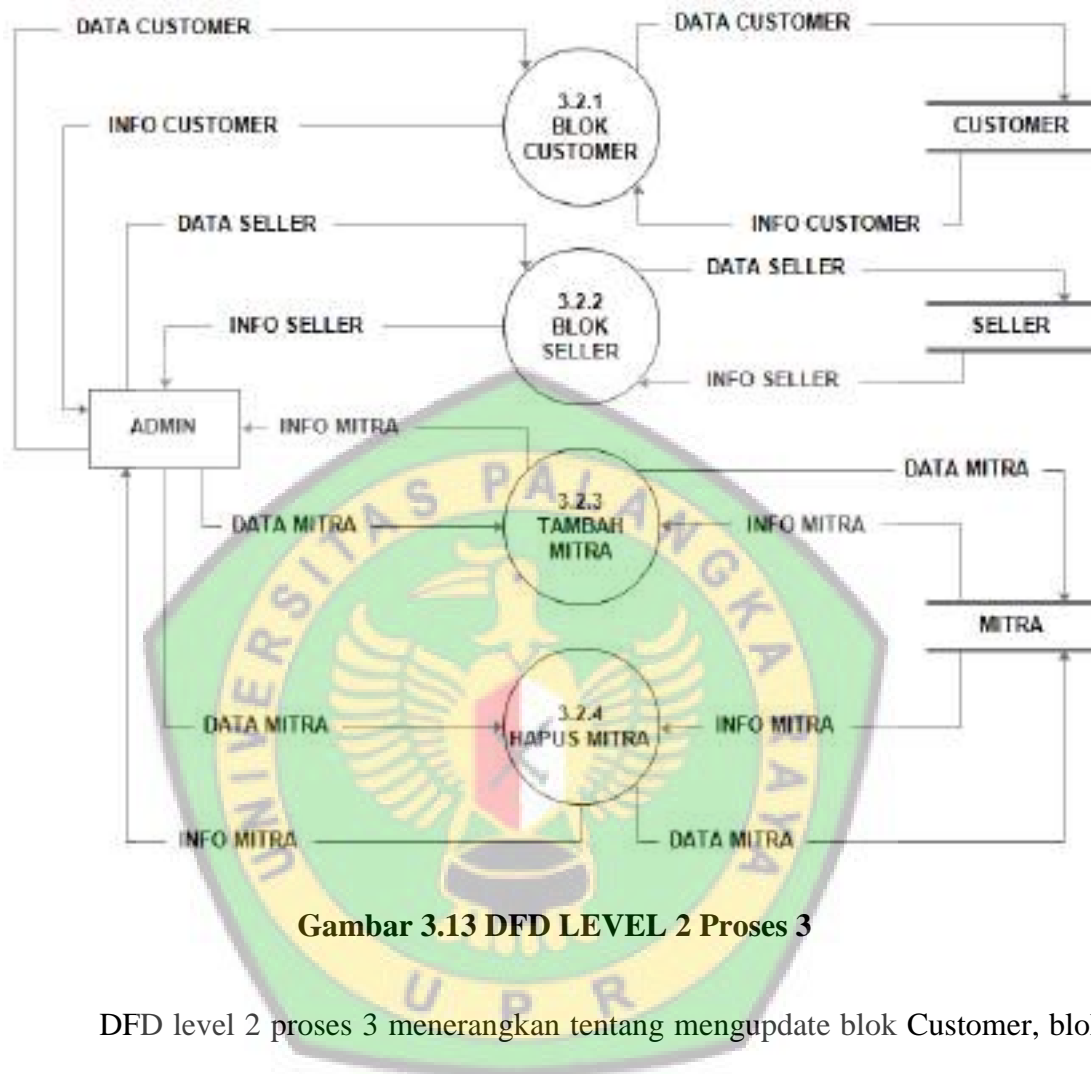
b. Proses 2



Gambar 3.12 DFD LEVEL 2 Proses 2

DFD level 2 proses 2 menerangkan tentang mengupdate mencari komoditas, tambah komoditas, edit komoditas, hapus komoditas dan loloskan atau tolak komoditas yang dilakukan oleh Customer dan Seller dan Admin datanya disimpan di tabel komoditas.

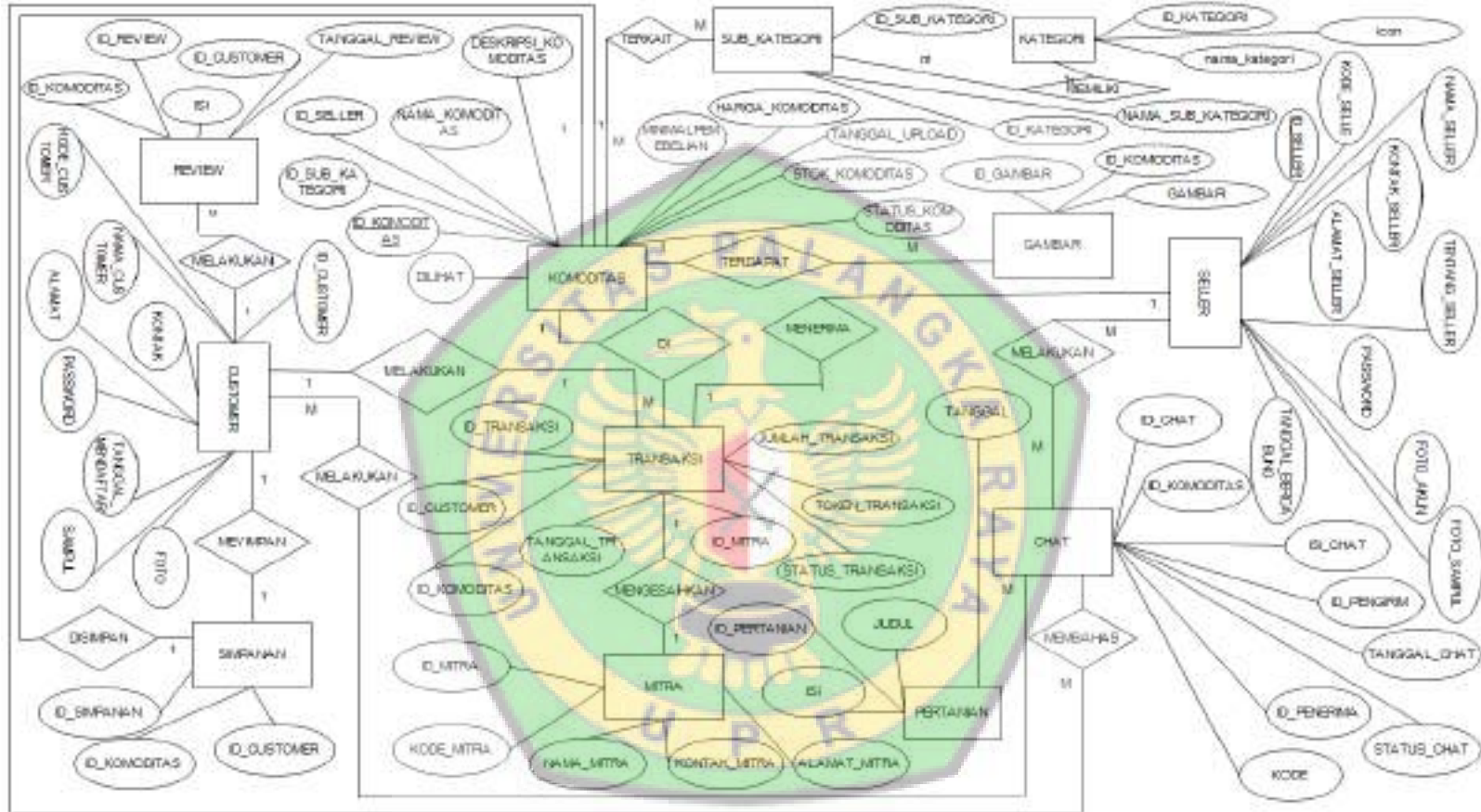
c. Proses 3



Gambar 3.13 DFD LEVEL 2 Proses 3

DFD level 2 proses 3 menerangkan tentang mengupdate blok Customer, blok Seller, Tambah mitra dan hapus mitra yang dilakukan oleh Admin .

3.2.7 ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 3.14 ERD

Tabel 3.2 Keterangan Entitas pada ERD

No	Nama	Deskripsi	Atribut	Primary Key	Foreign Key
1	komoditas	Menyimpan data komoditas	<ul style="list-style-type: none"> - id_komoditas - id_sub_kategori - id_seller - nama_komoditas - stok_komoditas - harga_komoditas - minimal_pembelian - deskripsi_komoditas - dilihat - tanggal_upload - status_komoditas 	id_komoditas	<ul style="list-style-type: none"> id_sub_kategori id_seller
2	seller	Menyimpan data seller	<ul style="list-style-type: none"> - id_seller - kode_seller - nama_seller - kontak_seller - alamat_seller - tentang_seller - password - foto_akun - foto_sampul - tanggal_bergabung 	id_seller	-
3	customer	Menyimpan data customer	<ul style="list-style-type: none"> - id_customer - kode_customer - alamat - kontak - password - foto - sampul - tanggal_mendaftar 	id_customer	-
4	gambar	Meyimpan gambar komoditas	<ul style="list-style-type: none"> - id_gambar - id_komoditas - gambar_komoditas 	id_gambar	id_komoditas
5	chat	Meyimpan percakapan chat	<ul style="list-style-type: none"> - id_chat - kode - id_penerima - id_pengirim - id_komoditas - isi_chat - tanggal_chat - status_chat 	id_chat	<ul style="list-style-type: none"> id_komoditas id_pengirim id_penerima
6	simpanan	Meyimpan (<ul style="list-style-type: none"> - id_simpanan 	id_simpanan	id_komoditas

		menandai komoditas sebelum melakukan transaksi) data	<ul style="list-style-type: none"> - id_komoditas - id_customer 		<ul style="list-style-type: none"> as id_custome r
7	transaksi	Menyimpan data transaksi	<ul style="list-style-type: none"> - id_transaksi - id_komoditas - id_customer - id_mitra - jumlah_transaksi - token_transaksi - tanggal_transaksi - status_transaksi 	id_transaksi	<ul style="list-style-type: none"> id_komodit as id_mitra id_custome r
8	review	Menyimpan review komoditas	<ul style="list-style-type: none"> - id_review - id_komoditas - id_customer - isi - tanggal_review 	id_review	<ul style="list-style-type: none"> id_komodit as id_custome r
9	mitra	Menyimpan data mitra	<ul style="list-style-type: none"> - id_mitra - kode_mitra - nama_mitra - alamat_mitra - kontak_mitra 	id_mitra	-
10	sub_katego ri	Menyimpan sub kategori	<ul style="list-style-type: none"> - id_sub_kategori - id_kategori - nama_sub_kategori 	id_sub_kateg ori	id_kategori
11	kategori	Menyimpan kategori	<ul style="list-style-type: none"> - id_kategori - nama_kategori - icon 	id_kategori	-
12	pertanian	Menyimpan informasi pertanian	<ul style="list-style-type: none"> - id_pertanian - judul - isi - tanggal 	id_pertanian	-

3.3 Perancangan Sistem

Tahap perancangan sistem dapat digambarkan sebagai tahap untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan sehingga menghasilkan sistem yang lebih baik.

3.3.1 Struktur Data

Nama Tabel : komoditas

Primary key : id_komoditas

Foreign Key : id_sub_kategori, id_seller

Tabel 3.3 Tabel Komoditas

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_komoditas	Int	11
2	id_sub_kategori	Int	11
3	id_seller	Int	11
4	nama_komoditas	varchar	100
5	stok_komoditas	varchar	50
6	harga_komoditas	varchar	50
7	minimal_pembelian	varchar	50
8	Deskripsi_komoditas	varchar	1000
9	Dilihat	varchar	50
10	tanggal_upload	datetime	-
11	status_komoditas	varchar	20

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : gambar

Primary key : id_gambar

Foreign Key : id_komoditas

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_gambar	int	11
2	id_komoditas	int	11
3	gambar_komoditas	varchar	100

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : seller

Primary key : id_seller

Foreign Key : -

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_seller	int	11
2	kode_seller	int	11
3	nama_seller	varchar	100
4	kontak_seller	varchar	100
5	alamat_seller	varchar	100
6	tentang_seller	varchar	1000
7	Password	varchar	6
8	foto_akun	varchar	100

9	foto_sampul	varchar	100
10	tanggal_bergabung	datetime	-

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : customer

Primary key : id_customer

Foreign Key : -

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_customer	Int	11
2	kode_customer	Int	11
3	nama_customer	varchar	100
4	Kontak	varchar	100
5	Alamat	varchar	100
6	Password	varchar	6
8	Foto	varchar	100
9	Sampul	varchar	100
10	tanggal_mendaftar	datetime	-

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : chat

Primary key : id_chat

Foreign Key : id_komoditas

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_chat	int	11
2	Kode	int	11
3	id_penerima	int	11
4	id_pengirim	int	11
5	id_komoditas	int	11
6	isi_chat	varchar	1000
7	tanggal_chat	datetime	-
8	status_cht	varchar	20

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : simpanan

Primary key : id_simpanan

Foreign Key : id_komoditas, id_customer

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_simpanan	int	11
2	id_komoditas	int	11
3	id_customer	int	11

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : transaksi

Primary key : id_transaksi

Foreign Key : id_komoditas, id_customer

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_transaksi	int	11
2	id_komoditas	int	11
3	id_customer	int	11
4	id_mitra	int	11
5	jumlah_transaksi	varchar	50
6	token transaksi	varchar	25
7	tanggal_transaksi	datetime	-
8	status_transaksi	varchar	20

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : review

Primary key : id_review

Foreign Key : id_komoditas, id_customer

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_review	int	11
2	id_komoditas	int	11
3	id_customer	int	11
4	Isi	varchar	1000
5	tanggal_review	datetime	-

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : mitra

Primary key : id_mitra

Foreign Key : -

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_mitra	int	11
2	nama_mitra	varchar	100
3	kode_mitra	varchar	50
4	alamat_mitra	varchar	100
5	kontak_mitra	varchar	20

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : sub_kategori

Primary key : id_sub_kategori

Foreign Key : -

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_sub_kategori	int	11
2	id_kategori	int	11
3	nama_sub_kategori	varchar	100

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : kategori

Primary key : -

Foreign Key : -

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_kategori	int	11

2	nama_kategori	varchar	100
3	Icon	varchar	100

Sumber : Data Diolah

Nama Tabel : pertanian

Primary key : id_pertanian

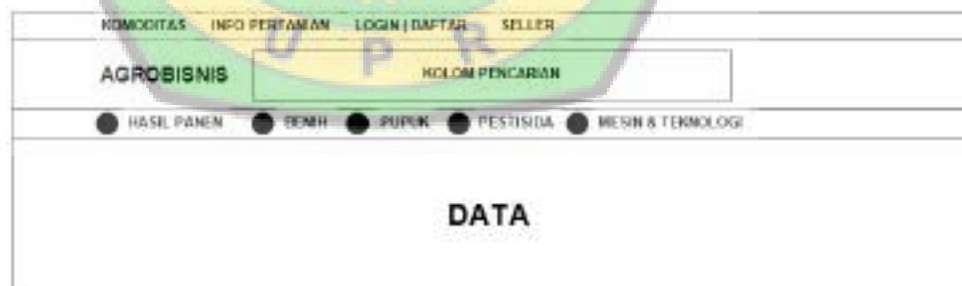
Foreign Key : -

No	Nama Field	Tipe Data	Panjang
1	id_pertanian	int	11
2	Judul	varchar	100
3	Isi	varchar	100
4	Tanggal	datetime	

Sumber : Data Diolah

3.3.2 Desain Interface

a. Halaman Customer



Gambar 3.15 desain Halaman Customer

Gambar 3.15 rancangan desain halaman merupakan halaman customer

b. Halaman Seller

SELLER	DATA
AKUN	
MENU TRANSAKSI KOMODITAS CHAT	

Gambar 3.16 Desain Halaman Seller

Gambar 3.16 merupakan rancangan desain halaman seller

c. Halaman Mitra

Gambar 3.17 Desain Halaman Mitra

Gambar 3.17 merupakan rancangan desain halaman mitra

d. Halaman Registrasi Customer

Gambar 3.18 Desain Form Registrasi Customer

Gambar 3.18 merupakan rancangan desain halaman customer dimana terdapat 4 inputan yaitu, nama, alamat, kontak dan password

e. Halaman Registrasi Seller

Gambar 3.19 Desain Form Registrasi Customer

Gambar 3.19 merupakan rancangan desain halaman customer dimana terdapat 5 inputan yaitu, nama, alamat, kontak , keterangan UMKM dan password

f. Halaman Login Customer & Seller

Gambar 3.20 Desain Form Registrasi Customer

Gambar 3.20 merupakan rancangan desain halaman customer dimana terdapat 2 inputan yaitu kontak dan password

g. Halaman Input Komoditas

KOMODITAS	HARGA	STOK	MINIMAL PEMBELIAN
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>			
<input type="text"/>	<input type="text"/>		
<input type="text"/>			

TABEL

Gambar 3.21 Desain Halaman Input Komoditas

Gambar 3.21 merupakan rancangan desain halaman input komoditas

h. Halaman Chat

KOMODITAS	INFO PERTANIAN	LOGIN / DAFTAR	SELLER
AGROBISNIS		KOLAM PENCAIRAN	
● HASIL PANEN	● BENIH	● PUPUK	● PESTISIDA
● MESIN & TEKNOLOGI			
LIST CHAT		ISI CHAT ME	
		ISI CHAT YOU	
TEMPAT KETIK CHAT			KIRIM

Gambar 3.22 Desain Halaman Chating

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

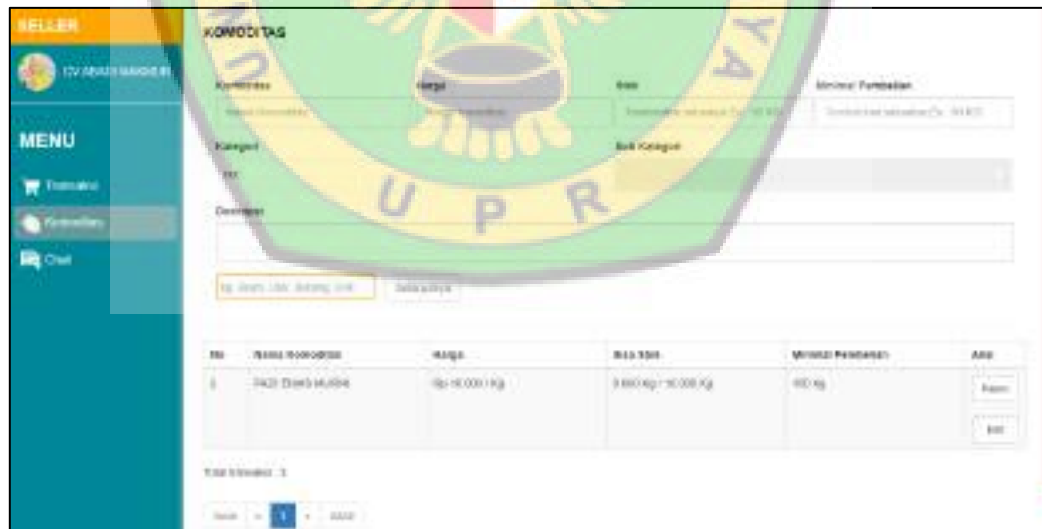
4.1 Hasil Implementasi Halaman Customer



Gambar 4.1 Halaman Customer

Gambar 4.1 merupakan hasil dari implementasi halaman Customer

4.2 Hasil Implementasi Halaman Seller



Gambar 4.2 Halaman Seller

Gambar 4.2 merupakan hasil dari implementasi halaman Seller

4.3 Hasil Implementasi Halaman Mitra

No	Customer	Kondisi	Tipe Mitra
1	SMAWITZ Jl. HutanMaha 15 06130558034	PINDA SAKIT USUKA Harga Rp. 10.000 / Kg	0815-0166-01706231-0238 Tipe: Rp. 10.000.000 Jenis Pembelian: 1000 Kg

Gambar 4.3 Halaman Mitra

Gambar 4.3 merupakan hasil dari implementasi halaman Mitra

4.4 Login dan Registrasi

Pembahasan login dan registrasi meliputi pengujian untuk Customer, Seller dan Mitra. Berikut pembahasannya



a. Customer

The image shows two side-by-side screenshots of a customer registration form. Both forms have a header with a close button (x) and buttons for 'Signin' and 'Daftar' (Register).

Left Screenshot (Registration Process):

- Nama Anda:** Input field with placeholder 'Nama'.
- Kontak Anda, yang bisa dihubungi:** Input field with placeholder 'Kontak'.
- Alamat lengkap anda:** Input field with placeholder 'Alamat'.
- Password:** Input field with placeholder 'Password'.
- Text: "Dengan mengklik daftar anda menyetujui peraturan dan kebijakan layanan kami".
- Registrasi:** Button.

Right Screenshot (Notification):

- Nama Anda:** Input field with value 'AYA'.
- Kontak Anda, yang bisa dihubungi:** Input field with value '081253558034'.
- Alamat lengkap anda:** Input field with value 'Jl Halmahera 15'.
- Password:** Input field with placeholder '.....'.
- Text: "Dengan mengklik daftar anda menyetujui peraturan dan kebijakan layanan kami".
- Kontak Sudah Digunakan:** Button.

Gambar 4.4 Registrasi Customer

Sistem akan mengecek apakah nomor kontak yang di inputkan telah digunakan atau belum, gambar kanan adalah notifikasi jika nomor kontak sudah di gunakan oleh pengguna lain

The image shows two side-by-side screenshots of a customer login form. Both forms have a header with a close button (x) and buttons for 'Signin' and 'Daftar'.

Left Screenshot (Login Process):

- Kontak:** Input field with placeholder 'Kontak'.
- Password:** Input field with placeholder 'Password'.
- Sign In:** Button.

Right Screenshot (Notification):

- Kontak:** Input field with value '081253558039'.
- Password:** Input field with placeholder '.....'.
- Tidak Ditemukan:** Button.

Gambar 4.5 Login Customer

Login customer dengan cara memasukan no kontak dan password. Gambar sebelah kiri form login dan sebelah kanan jika login gagal karena kontak dan password tidak sesuai.

b. Seller

Gambar 4.6 Registrasi Seller

Sistem akan mengecek apakah nomor kontak yang di inputkan telah digunakan atau belum, gambar kanan adalah notifikasi jika nomor kontak sudah di gunakan oleh pengguna lain.

Gambar 4.7 Login Seller

Login customer dengan cara memasukan no kontak dan password. Gambar sebelah kiri form login dan sebelah kanan jika login gagal karena kontak dan password tidak sesuai.

4.5 Komoditas

Komoditas	Harga	Stok	Minimal Pembelian
Nama Komoditas	Harga komoditas	Tentukan jumlah Di: 10000	Tentukan jumlah Di: 10000
Kategori		Sub Kategori	
Deskripsi			

Gambar 4.8 Form Input Komoditas

- Kolom Nama Komoditas
Digunakan untuk menginputkan nama komoditas
- Kolom Harga
Kolom harga digunakan untuk menginputkan harga komoditas
- Kolom Stok
Kolom stok digunakan untuk jumlah stok komoditas
- Kolom Minimal Pembelian
Digunakan untuk menginputkan minimal pembelian komoditas
- Pilihan Kategori
Daiharusan Untuk memilih Kategori
- Pilihan Sub Kategori
Daiharusan Untuk memilih Sub Kategori

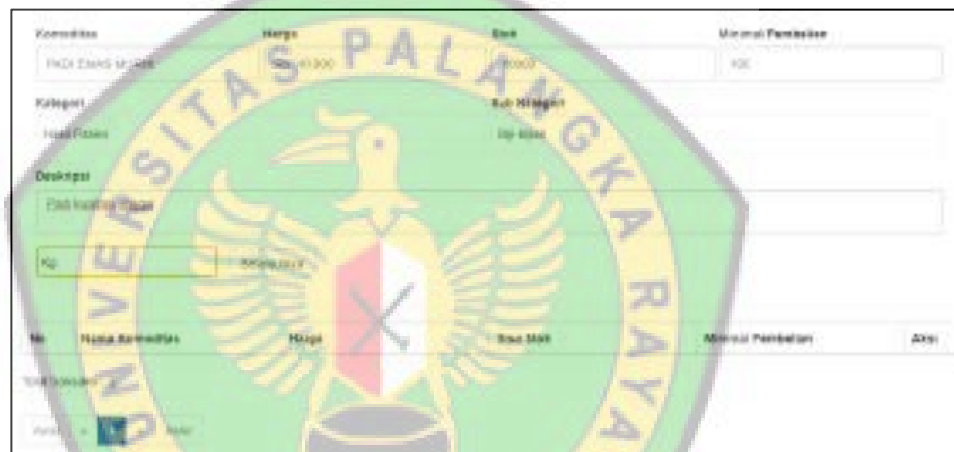
g. Kolom Deskripsi

Digunakan untuk mendeskripsikan komoditas

h. Kolom Satuan

Kolom satuan digunakan untuk menentukan satuan pembelian, misalnya jika Komoditas padi maka harus menggunakan Kg, dan jika Pestisida harus menggunakan Liter

Berikut adalah hasil implementasinya



The image shows a screenshot of a web-based form for entering commodity data. The form is overlaid on a large watermark of the Universitas Palang Raya (UPR) logo, which features a yellow bird with a red and white shield on its chest, set against a green background with the text 'UNIVERSITAS PALANG RAYA' and 'UPR'.

The form fields are as follows:

Komoditas	Harga	Sisa	Minimal Pembelian
<input type="text" value="PADI ZIRANG 1P.2008"/>	<input type="text" value="11000"/>	<input type="text" value="10000"/>	<input type="text" value="100"/>

Below the main table, there are additional fields:

- Kategori:
- Deskripsi:
- Satuan:

At the bottom of the form, there is a table with columns: No, Nama Komoditas, Harga, Sisa, and Minimal Pembelian. The first row contains the values: 1, PADI ZIRANG 1P.2008, 11000, 10000, and 100.

Gambar 4.9 Implementasi Form Input Komoditas

Multi File Upload *Batas lebih dari 1

Choose Files No file chosen

Komoditas	Harga	Stok	Minimal Pembelian
PADI SIANG MURAH	Rp. 10.000	10000	100

Kategori: Hasil Padi

Sub Kategori: biji-bijian

Deskripsi: Padi siang murah

Rp

Gambar 4.10 Implementasi Form Input Gambar Komoditas

Komoditas	Harga	Stok	Minimal Pembelian
PADI SIANG MURAH	Rp. 10.000	10000	100

Kategori: Hasil Padi

Sub Kategori: biji-bijian

Deskripsi: Padi siang murah

Rp

No	Nama Komoditas	Harga	Stok	Minimal Pembelian	Aksi
1	PADI SIANG MURAH	Rp. 10.000 / kg	10.000 kg / 10.000 kg	100 kg	<input type="button" value="Hapus"/> <input type="button" value="Edit"/>

Total barang: 1

Gambar 4.11 Implementasi Hasil Input Komoditas

c. Transaksi

Proses transaksi diawali oleh customer yang melakukan pembelian komoditas, dilanjutkan oleh mitra agen pembayaran dan yang terakhir adalah seller. Berikut implementasinya

The screenshot shows a transaction interface. On the left, there is a form with the following fields: 'Nama Anda' (filled with 'SALAMATI'), 'Alamat' (filled with 'Jl. Hutanbata 70'), 'Kontak' (filled with '081235556032'), and 'Jumlah Pembelian' (filled with 'Minimal 1000'). On the right, the product 'PADI EMAS MURNI' is displayed with a price of 'Rp 10.000 / Kg' and a 'Minimal 100 Kg - STOCK 10000 Kg'. A 'Lanjut ke Toko' button is visible. Below the product, there is a seller profile for 'CV EDISI SERIUS' with a 'CHAT' button.

Gambar 4.12 Implementasi Proses Transaksi

Langkah selanjutnya adalah memasukkan jumlah pembelian yang tidak lebih kecil dari minimal pembelian komoditas yang ditentukan oleh seller.

The screenshot shows a confirmation dialog box with the following text: 'Jumlah Pembelian: 1000', a blue 'Lanjutkan Transaksi' button, 'Jumlah Pembelian: 1000 Kg', 'Harga Rp 10.000 / Kg', 'Tagihan Rp 10.000.000', 'Stok 10.000 Kg', and 'Total tagihan anda adalah Rp 10.000.000 untuk pembelian padi 1000 Kg. Klik tombol biru untuk melanjutkan'.

Gambar 4.13 Implementasi Proses Input Jumlah Pembelian

Langkah selanjutnya adalah menekan tombol biru untuk melanjutkan proses transaksi.

The screenshot shows a notification dialog box with the text: 'localhost says: Token pembelian "4050-2466-0179-6531-2438". Serikan token ke mitra kami saat melakukan pembayaran' and an 'OK' button.

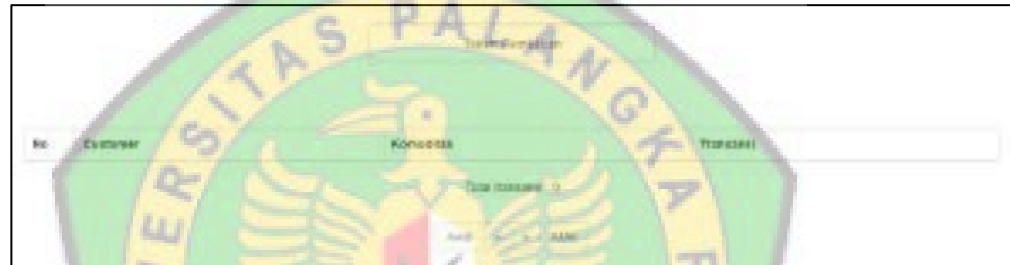
Gambar 4.14 Kode Transaksi

Gambar 4.11 merupakan kode transaksi yang akan digunakan untuk melakukan pembayaran pembelian komoditas.



Gambar 4.15 Kode Transaksi

Gambar 4.15 merupakan halaman riwayat transaksi, batas waktu pembayaran adalah 24 Jam.



Gambar 4.16 Form Input Pembayaran

Form input pembayaran digunakan oleh mitra agen pembayaran untuk mengesahkan pembayaran pembelian komoditas, untuk melakukan pembayaran Customer memberikan token pembelian kepada mitra pemabaran. Token ahanya bisa digunakan 1 kali. Implementasinya sebagai berikut

No	Customer	Komoditas	Transaksi

Gambar 4.17 Proses Input Token Pembelian

Gambar 4.17 Proses Input Token Pembelian lalu system akan menampilkan informasi pembelian seperti informasi transaksi dan informasi pembeli.

No	Customer	Komoditas	Transaksi
1	IBMANTOA J. Yemahera 10 08120000000	PAU: ERAS MURRI Harga Rp 10.000 / Kg	4050-2469-8179-8321-2426 Tagihan: Rp 10.000.000 Jumlah Pembelian: 1000 Kg

Total transaksi: 1

Gambar 4.18 Proses Input Token Pembelian Berhasil

Gambar 4.18 berhasil melakukan pembayaran pembelian komoditas.

No	Customer	Komoditas	Transaksi	Aksi
1	RAMANTOG J. Halmahera 15 081255555554	PADI GADUK MURNI Harga Rp 18.000 / Kg Minimal Pembelian 400 Kg Isa 500 8000 Kg	4055-2466-0179-6531-2438 Tagihan Rp 18.000.000 Jumlah Pembelian 1000 Kg	KIRIM

Total transaksi : 3

Asap = 1 = 8000

Gambar 4.19 Halaman Transaksi Seller

Informasi transaksi akan muncul ketika customer telah melakukan pembayaran, jika pesana telah dikirim maka seller diwajibkan menekan tombol kirim.

No	Customer	Komoditas	Transaksi	Aksi
1	RAMANTOG J. Halmahera 15 081255555554	PADI EMAS MURNI Harga Rp 10.000 / Kg Minimal pembelian 100 Kg Isa 500 8000 Kg	4055-2466-0179-6531-2438 Tagihan Rp 10.000.000 Jumlah Pembelian 1000 Kg	KIRIM

Total transaksi : 3

Asap = 1 = 8000

Gambar 4.20 Halaman Transaksi Mengirim

Pada halaman customer akan tampil seperti berikut

Pesanan / 3 konfirmasi		SELESA	PENDING	ESKAPSE	DITOLAK	SELESA	SELESA	SELESA
PADI EMAS MURNI Rp 10.000 Minimal 100Kg CV 5555 888888								4055-2466-0179-6531-2438 Tagihan Rp 10.000.000 Jumlah Pembelian 1000 Kg 10 Maret 2020

Gambar 4.21 Halaman Transaksi Mengirim

Selanjutnya jika pesanan telah sampai kepada customer maka customer diajibkan menekan tombol Diterima

Pesanan / 3 konfirmasi		SELESA	PENDING	ESKAPSE	DITOLAK	SELESA	SELESA	SELESA
PADI EMAS MURNI Rp 10.000 Minimal 100Kg CV 5555 888888		SELESA						4055-2466-0179-6531-2438 Tagihan Rp 10.000.000 Jumlah Pembelian 1000 Kg 10 Maret 2020

Gambar 4.22 Halaman Transaksi Selesai Customer

TRANSAKSI				
No	Customer	Komoditas	Transaksi	Aksi
1	ISMAINTOS J. HANANHA 18 08125258324	PADIHAS MURNI Harga Rp 10.000 / Kg Minim Pembelian 100 Kg Stok 9000 Kg	40002460-0170-0031-2400 Tagihan Rp 10.000.000 Jumlah Pembelian 1000 Kg	SELESAI

Total transaksi: 5

Aksi: Aksi

Gambar 4.23 Halaman Transaksi Selesai Seller

4.6 Review



Gambar 4.24 Halaman Review

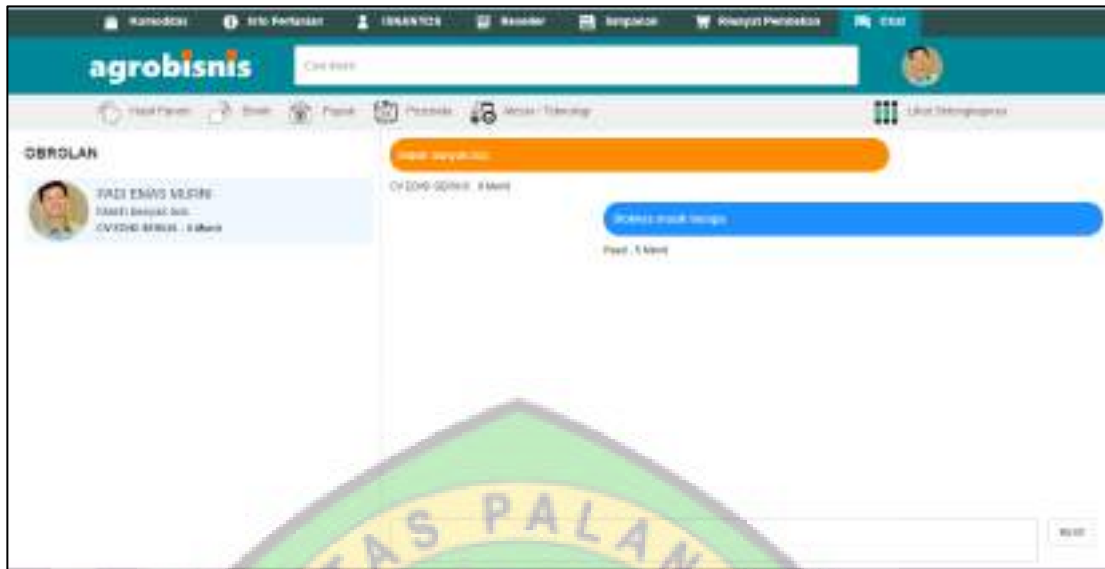
Untuk melihat dan membuat review terhadap komoditas yang ditawarkan berada di halaman detail komoditas. Yang bisa mereview hanya orang yang telah memiliki akun customer.

4.7 Chat

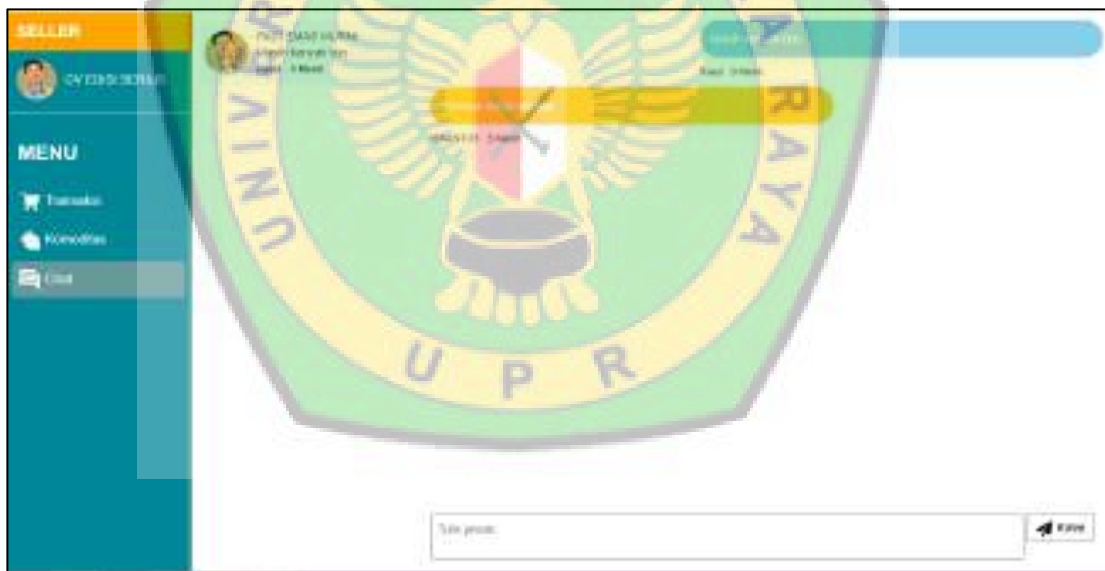
Proses awal chatting adalah customer yang ingin menanyakan atau berniat negosiasi dengan seller melalui form yang di sedikan di halaman detail komoditas seperti Gambar 4.24



Gambar 4.25 Proses Awal Chat



Gambar 4.26 Halaman Chat Customer



Gambar 4.27 Halaman Chat Seller

4.8 Pengujian

Pengujian sistem merupakan proses pengeksekusian sistem perangkat lunak untuk menentukan apakah sistem tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan

berjalan seperti yang diinginkan. Pengujian sistem sering diasosiasikan dengan pencarian bug, ketidak sempurnaan program, kesalahan pada program yang menyebabkan kegagalan pada eksekusi sistem perangkat lunak.

Pengujian dilakukan dengan menguji setiap proses dan kemungkinan kesalahan yang terjadi untuk setiap proses. Adapun pengujian sistem yang digunakan pada tugas akhir ini adalah *BlackBox*. *BlackBox* testing yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

4.8.1 Pengujian *Black Box*

Pengujian dengan menggunakan metode black box, adalah suatu pendekatan untuk dapat menguji dalam setiap fungsi pada suatu program agar dapat berjalan dengan benar.

Panduan :

Berikan tanda centang (✓) jika fungsi bekerja

Berikan tanda silang (X) jika fungsi tidak bekerja

Tabel 4.1 Pengujian Blackbox

No	Pengujian	Pengamatan	Hasil
1	Seller dan Customer melakukan registrasi	Bisa	✓
2	Seller dan Customer melakukan login	Bisa	✓

3	Seller Menambah, Mengedit dan Menghapus Customer	Bisa	✓
4	Seller dan Customer melakukan Chating	Bisa	✓
5	Customer, Seller dan Mitra Melakukan Transaksi	Bisa	✓
6	Seller dan Customer Mengupdate Profile	Bisa	✓
7	Admin menambah dan menghapus mitra	Bisa	✓
8	Customer Menyimpan Data Komoditas	Bisa	✓
9	Customer Memberi Review Komoditas	Bisa	✓
10	Admin menolak atau meloloskan Komoditas	Bisa	✓
11	Admin memblok seller dan customer	Bisa	✓

4.8.2 Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa secara fungsional perangkat lunak sudah sesuai dengan yang di harapkan bahwa tidak ada redudansi pada sistem. Data customer dan seller tidak ada yang sama karena sistem tidak akan memproses jika data tersebut sudah terdaftar dalam database sistem.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Perancangan website Marketplace untuk Agribisnis tanaman pangan, menggunakan metode Linear sequential model (Pressman 2001). Dimulai dengan melakukan Analisis yaitu mengetahui kebutuhan pengguna dan digambarkan menggunakan *Flowchart*, Dilanjutkan ke desain sistem dengan menggunakan *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram* dan di akhiri dengan Desain *Interface*, Setelah Proses Desain lalu ke tahap *Coding* dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk BackEnd , HTML 5 CSS dan javascript untuk FrontEnd dan untuk Database menggunakan Mysql. Proses terakhir adalah pengujian sistem dengan menggunakan *BlackBox*.

Berdasarkan hasil pengujian secara fungsional perangkat lunak sudah sesuai dengan yang di harapkan sseperti bisa menguplaod komoditas, transaksi, chat, review dan tidak ada redundansi pada sistem. Data customer dan seller tidak ada yang sama karena sistem tidak akan memproses jika data tersebut sudah terdaftar dalam database sistem.

5.2 Saran

Untuk saran pengembangan sistem dengan di tambahkan kode OTP untuk setiap pendaftaran Customer dan Seller baru untuk verifikasi keamanan

DAFTAR PUSTAKA

- Danaparamitha Dea, 2010 *“Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Dan Penjualan Produk Pertanian Daerah Jawa Timur”*, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
- idwebhost.com, 2018 *“[Pengertian Website Secara Lengkap](#)”*, Diakses pada 29 Oktober 2020
- Jogiyanto, H. M. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: ANDI
- konsepkoding.com, 2020 *“Pengertian DFD, Jenis DFD, Fungsi DFD Dan Contohnya”*, Diakses pada 29 Oktober 2020
- konsepkoding.com, 2020 *“Pengertian ERD, Fungsi, Simbol ERD Dan Contoh ERD”*, Diakses pada 29 Oktober 2020
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F. & Rahmadi, H., 2015. Pengujian Aplikasi Menggunakan Black Box Testing Boundary Value Analysis. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, Volume I.
- paypelajaran.blogspot.com, (2015) *“Pengertian Agribisnis Secara Umum Dan Menurut Para Ahli”*, Diakses pada 29 Oktober 2020
- Prasetio, A., 2012. *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta Selatan: Mediakita.
- Sugeng Mas. 2016. *Pengertian Website Menurut Para Ahli*.
<https://tipsserbaserbi.blogspot.com/2016/02/pengertian-website-menurut-para-ahli.html>, Diakses tanggal 26 Februari 2021
- Utami [Hesty Nurul](#), 2018 *“Model Pemasaran Business-To-Business Dan Jaringan Nilai Produk Agroindustri Olahan Tebu Molasses”*, Universitas Padjadjaran
- Yuliana Oviliani Yenty, *“Penggunaan Teknologi Internet Dalam Bisnis”*, Universitas Kristen Petra