

RANCANGAN PEMBUATAN E-MARKETPLACE UNTUK PENJUALAN PRODUK LOKAL PERTANIAN DESA GROWONG BERBASIS WEBSITE

Ahmad Syaifulloh¹, dan Mega Novita²

^{1,2}Program Studi Informatika Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang
Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang
E-mail : Syaifulloha1@gmail.com¹, novita@upgris.ac.id²

Abstrak

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Blera merupakan dinas yang mempunyai tugas melaksanakan kewenangan daerah di bidang pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi serta melaksanakan tugas pembantuan yang diberikan oleh Pemerintah dan atau Pemerintah Provinsi dimana dalam setiap kegiatannya selalu berhubungan dengan Pembangunan dan Pengembangan Sistem Informasi, pengembangan dan Pemeliharaan Jaringan Komputer Antar Bidang. Dalam penelitian ini penulis merancang sebuah website E-marketplace menggunakan Wordpress. Bertujuan untuk mempermudah masyarakat dalam mendapatkan atau mencari informasi terkait produk pertanian. Penelitian ini menggunakan metode waterfall sebagai skema pengembangan system dan menggunakan Unified Modelling Language (UML) sebagai rancangan pemodelan. Dengan adanya E-Marketplace memudahkan dalam pencarian produk dan informasi tentang pertanian, serta dapat di akses melalui pc maupun smartphone.

Keyword : E-marketplace, Website, Pertanian

I. PENDAHULUAN

Covid-19 sampai sekarang ini mengakibatkan banyak korban lebih dari 1,5 juta orang yang terpapar dan sampai meninggal dunia, yang akibatnya dampak seluruh aspek kehidupan. Sehingga pandemic ini membuat beberapa negara di dunia melakukan lockdown, oleh karena itu semua masyarakat diwajibkan untuk, mencuci tangan, jaga jarak. Memakai masker, dan bekerja dari rumah. oleh karena itu untuk menunjang kegiatan ekonomi di tengah masa pandemic seperti sekarang dengan memanfaatkan integrasi, dan kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan transaksi dengan cara yang lebih efisien telah membawa formula baru dalam hubungan antara produsen dan konsumen, dengan penyediaan tempat transaksi berbasis website yaitu E-Marketplace, dimana perancangan E-marketplace di bawah naungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Blera.

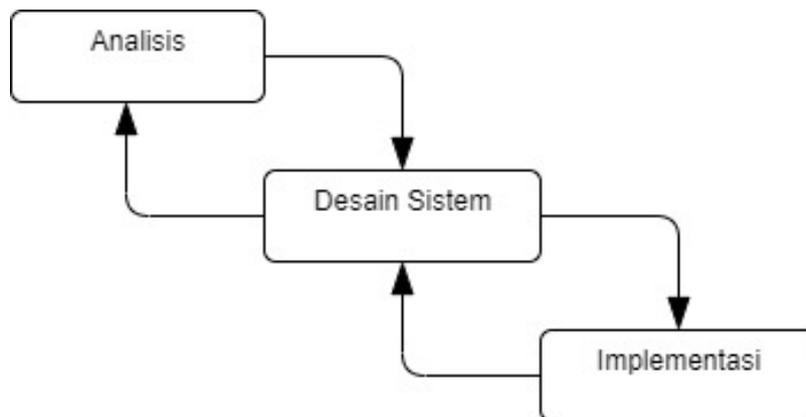
Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Blera merupakan dinas yang mempunyai tugas melaksanakan kewenangan daerah di bidang pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dinkominfo membantu melaksanakan tugas Pemerintah Kabupaten maupun Provinsi. Dinkominfo mempunyai tugas pokok dan fungsi yang besar dalam membangun Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Kabupaten Blera. Untuk menjalankan tugas pokok dan fungsi dalam membangun TIK di Kabupaten Blera, maka diadakan rencana perancangan E-marketplace penjualan Produk Lokal Pertanian Desa Berbasis Website. E-marketplace

E-marketplace merupakan solusi terbaik untuk memperluas area penjualan berbagai prodak secara digital, salah satu prodak tersebut adalah prodak pertanian. Salah satu pemasaran adalah dengan membangun system peniagaan berbasis E-marketplace sebagai tempat jual beli suatu produk ataupun hasil panen berbasis online. kebanyakan bentuk yang di anut E-Marketplace di Indonesia saat ini berbentuk iklan,

yang dimana penjual memasang sebuah produk beserta harga. Dikarenakan pandemic covid -19 pemerintah membatasi kegiatan jual beli di pasar tradisional maka di buat sebuah alternatif berupa website E-Marketplace, sebagai cara untuk memperkuat daya saing di pasar global.

II. METODE

Sistem Integrasi E-Marketplace ini dirancang dengan menggunakan SDLC (Software Development Life Cycle). Salah satu bagian dari metode SDLC adalah metode SDLC Waterfall. Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak dengan berurutan dimana seluruh proses pengerjaan memiliki tahapan yang runtut yang di ilustrasikan terus mengalir kebawah seperti air terjun.



Gambar 1. Metode Waterfall

- a. Analisis
Tahap ini pengembangan system dibutuhkan komunikasi yang bertujuan untuk memahami perangkat lunak yang diharapkan oleh pengguna. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara melalui wawancara, diskusi atau survei langsung.
- b. Desain Sistem
Desain sistem membantu dalam menentukan perangkat keras dan membantu mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.
- c. Implementasi
Pada tahap ini, sistem mulai dikembangkan di program yang terintegrasi.

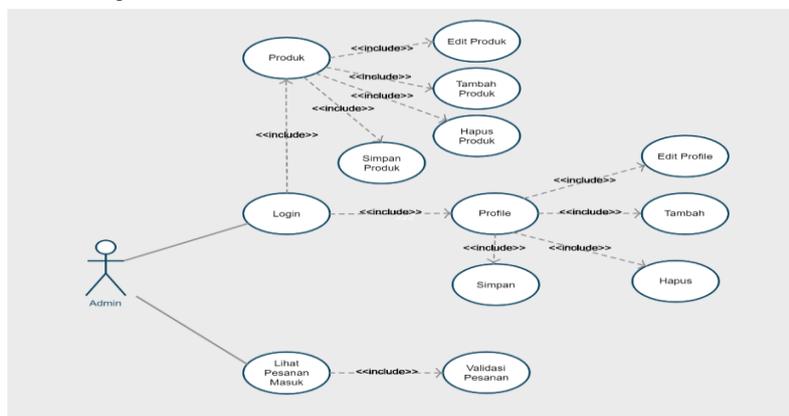
III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perancangan UML

a. Use Case Diagram

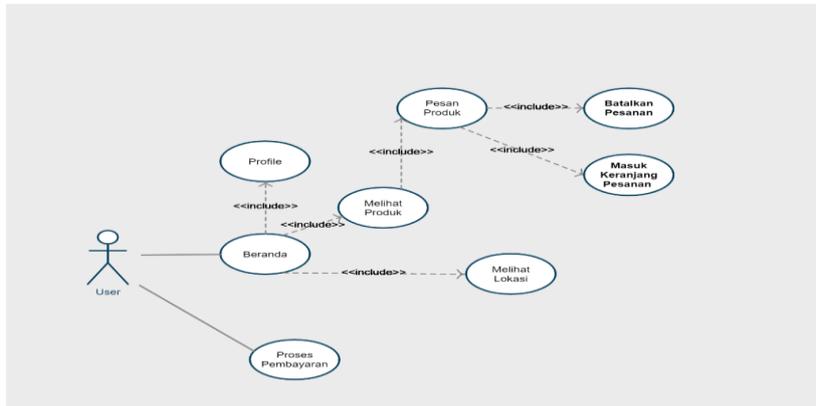
Use Case Diagram berfungsi menggambarkan fungsionalitas yang terdapat di dalam system informasi yang dibangun.

1. Use Case Diagram Admin



Gambar 2. Use Case Diagram Admin

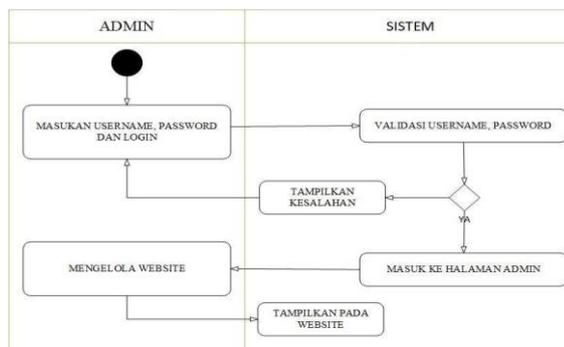
2. Use Case Diagram User



Gambar 3. Use case Diagram User

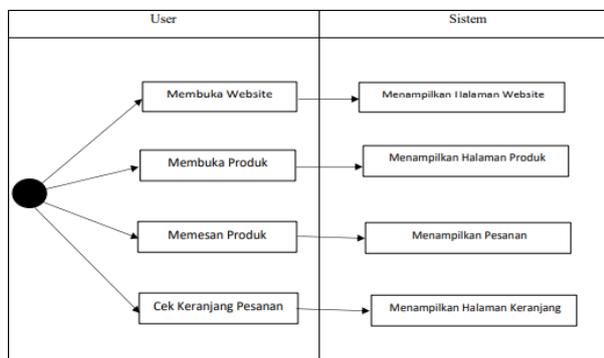
b. Activity Diagram

1. Activity Diagram Admin



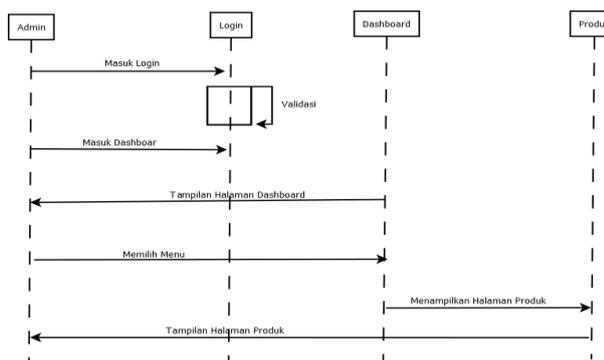
Gambar 4. Activity Diagram Admin

2. Activity Diagram User



Gambar 5. Activity Diagram User

c. Sequence Diagram

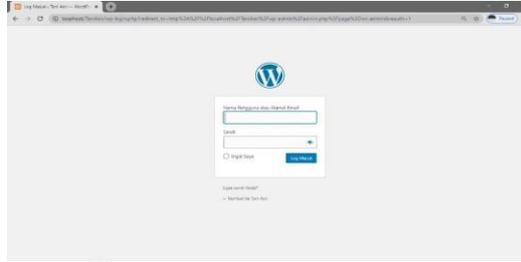


Gambar 6. Sequence Diagram

IV. IMPLEMENTASI

a. Halaman Login Admin

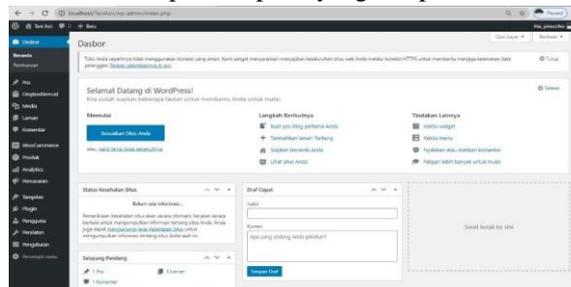
Pada halaman ini merupakan halam awal untuk admin melakukan login ke halam dashboard admin, untuk mengelola, mendedit, menambah, mengurangi data yang terdapat pada website.



Gambar 7. Tampilan Halaman Login Admin

b. Halaman Dashboard Admin

Merupakan tampilan halaman Dashboard Admin setelah berhasil melakukan login. Disini admin dapat mengelola semua data maupun tampilan yang ada pada website



Gambar 8. Tampilan Halaman Dashboard Admin

c. Halaman Dashboard User

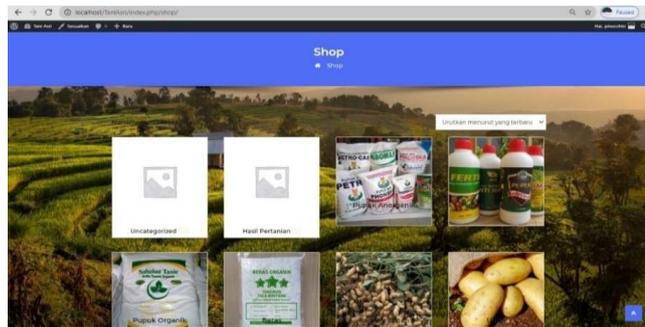
Berikut merupakan halaman awal dari website ketika user atau pengguna mengakses website tersebut.



Gambar 9. Tampilan halaman dashboard user

d. Halaman Produk

Halaman produk, dimana user atau pengguna dapat melihat dan memesan produk yang sudah di input oleh admin



Gambar 10. Tampilan halaman produk

e. Halaman Profile

Halaman Profile menampilkan, profil dari kelompok Tani Asri Desa Growong



Gambar 11. Tampilan halaman Profile

V. KESIMPULAN

Setelah melalui beberapa tahapan yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem penjualan ini dapat digunakan untuk penjualan ini dapat digunakan untuk penjualan produk lokal pertanian yang ada di Kabupaten Blora, khususnya di Desa Growong.
2. Sistem penjualan berbasis website ini diharapkan mampu mengangkat perekonomian masyarakat sebagai tempat pemasaran produk lokal daerah.

VI. REFERENSI

- [1] Alfariysi, M. I., Rspianda, R., & Amila, K. (2014). *Rancangan sistem informasi layanan alumni ITENAS berbasis web*. Reka Integra, 2.
- [2] E.N. Jannah, A.Hidayah, Mas'ud."Sistem Teerintegrasi Berbasis Web untuk Pencarian dan Pemesanan Kelompok Seni Pertunjukan", JNETI Vol.5, No.4 November 2016
- [3] Y. P. Astuti, E. R. Subhiyako. (2017). Pengujian Sistem Informasi Dengan Metode Waterfall Untuk Pengarsipan Data Wajib Pajak. *Techno.Com*. 16(2): 106-113
- [4] Purdiantono, I., Achmad Wahid, K., Si, S., & Kom, M. (2013). Aplikasi CSM E- commerce Penjualan Berbasis WAP Dengan Menggunakan PHP dan MySQL Di Toko Mulan Hijab Semarang. *Jurnal_12760*, 7, 1-7.
- [5] Ridwan, M., & Tarmizi, M. H. (2018). Sistem Sosialisai Informasi Pemerintahan Desa Dan UKM (Usaha Kecil Menengah) Desa Berbasis Website Dengan Menggunakan Pendekatan Content Management System (CMS) Studi Kasus: Desa Wonosekar Kecamatan Gembong, Pati. *JURNAL TEKNIK INFORMATIKA UNIS*, 6(1), 61-66.
- [6] Salamun, F., & Amalga, S. G. (2017). *Pembangunan Aplikasi Sistem Informasi Bandung Nmax Community (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik)*.

- [7] Sukrasa, I. M., & Yartono, K. (2012). Pengembangan Plugin Untuk Reservasi Hotel Pada Mesin Csm Wordpress. Majalah Ilmiah Teknologi Elektro.
- [8] Salamah, U., & Khasanag , F. N. (2017). Pengujian Sistem Informasi Penjualan Undangan Pernikahan Online Berbasis Web Menggunakan Black Box Testing. Information Management for Educator and Professionals, 2(1), 35-46.z Wahyuningrum, T., & Januarita, D. D. (2015). Implementasi dan Pengujian Web E-commerce untuk Produk Unggulan Desa Jurnal Komputer Terapan, 1(1), 57-66