

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES  
PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND TANGERANG**

**SKRIPSI**



**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG**

**2023**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES  
PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND TANGERANG**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk kelengkapan gelar kesarjanaan pada  
Program Studi Sistem Informasi  
Jenjang Pendidikan Strata 1**



**Disusun oleh:**

**NAMA : NOVITA TRISETYO**

**NIM : 20190700041**

**SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG**

**2023**

## LEMBAR PERSEMBAHAN

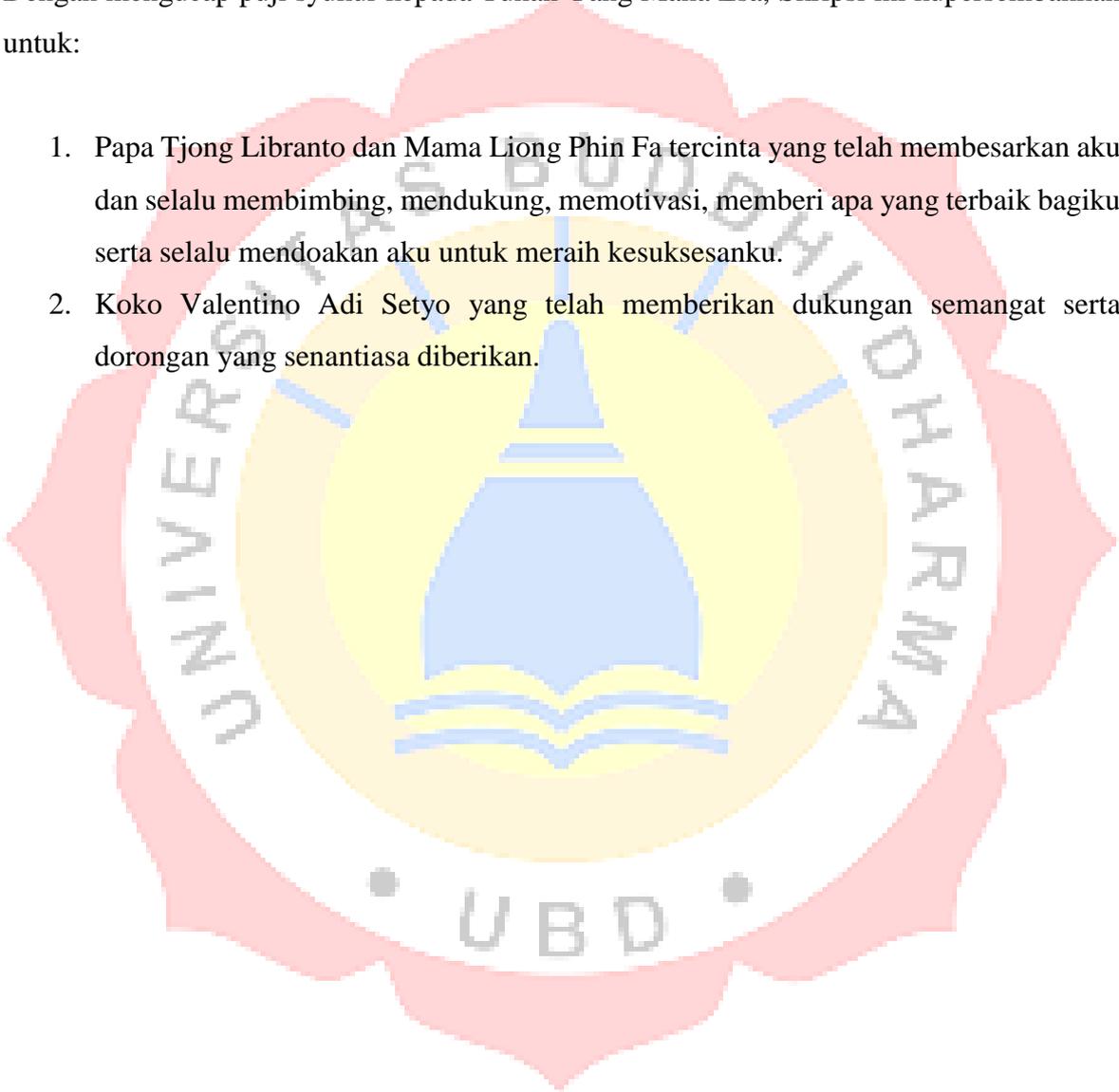
学如逆水行舟，不进则退

xué rú nì shuǐ xíng zhōu bú jìn zé tuì

*“Menuntut Ilmu seperti pelayaran perahu yang melawan ombak, tidak maju berarti mundur”*

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Papa Tjong Libranto dan Mama Liong Phin Fa tercinta yang telah membesarkan aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku.
2. Koko Valentino Adi Setyo yang telah memberikan dukungan semangat serta dorongan yang senantiasa diberikan.



**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**  
**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Yang bertanda tangan di bawah ini,

NIM : 20190700041  
Nama : Novita Trisetyo  
Jenjang Studi : Strata 1  
Program Studi : Sistem Informasi  
Peminatan : E-Business

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik Sarjana atau kelengkapan studi, baik di Universitas Buddhi Dharma maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini saya buat sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
4. Dalam Skripsi ini tidak terdapat pemalsuan (kebohongan), seperti buku, artikel, jurnal, data sekunder, pengolahan data, dan pemalsuan tanda tangan dosen atau Ketua Program Studi Universitas Buddhi Dharma yang dibuktikan dengan keasliannya.
5. Lembar pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, tanpa paksaan dan apabila dikemudian hari atau pada waktu lainnya terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh karena Skripsi ini serta sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku.

Tangerang, 11 Agustus 2023  
Yang membuat pernyataan,



Novita Trisetyo  
20190700041

# UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

## LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

NIM : 20190700041  
Nama : Novita Trisetyo  
Jenjang Studi : S1  
Program Studi : Sistem Informasi  
Peminatan : E-Business

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Buddhi Dharma, Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: “*ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND TANGERANG*”, beserta alat yang diperlukan (apabila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini pihak Universitas Buddhi Dharma berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Buddhi Dharma, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yang membuat pernyataan,



Novita Trisetyo  
20190700041

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**  
**LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING**  
**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES**  
**PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND TANGERANG**

Dibuat Oleh:

NIM : 20190700041

Nama : Novita Trisetyo

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian  
Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

Electronic Business

Tahun Akademik 2022/2023

Tangerang, 11 Agustus 2023

Disahkan oleh,

**Pembimbing,**



.....  
Riki, M.Kom

NIDN. 0431128204

**UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA**  
**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES**  
**PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND TANGERANG**

Dibuat Oleh:

NIM : 20190700041

Nama : Novita Trisetyo

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian

Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

Electronic Business

Tahun Akademik 2022/2023

Tangerang, 11 Agustus 2023

Disahkan oleh,

Dekan,

Ketua Program Studi



Dr. Eng. Ir. Amin Suyitno, M.Eng

NIDN. 8826333420



Benny Daniawan, M.Kom

NIDN. 0424049006

## LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Novita Trisetyo  
NIM : 20190700041  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Judul Skripsi : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI  
PROSES PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND  
TANGERANG

Dinyatakan LULUS setelah mempertahankan di depan Tim Penguji pada hari Sabtu, 11 Agustus 2023

Nama penguji:

Tanda Tangan :

Ketua Sidang : Rudy Arijanto, M.Kom

NDIN : 0415077105

Penguji I : Suwitno, M.Kom

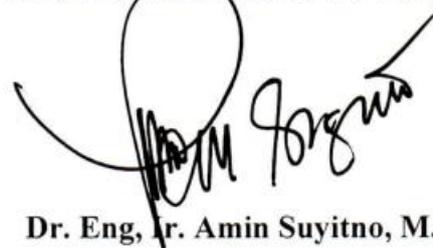
NDIN : 0413058305

Penguji II : Riki, M.Kom

NDIN : 0431128204

Mengetahui,

**Dekan Fakultas Sains dan Teknologi**



**Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng**

NIDK. 8826333420

## KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND TANGERANG**. Tujuan utama dari pembuatan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelengkapan dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 Program Studi Teknik Informatika di Universitas Buddhi Dharma. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dorongan baik moril maupun materil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Limajatini, SE, MM, BKP, sebagai Rektor Universitas Buddhi Dharma
2. Bapak Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
3. Bapak Benny Daniawan, M.Kom, sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Riki, M.Kom, sebagai pembimbing yang telah membantu dan memberikan dukungan serta harapan untuk menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
5. Teman-teman yang selalu membantu dan memberikan semangat

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu-persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Tangerang, 11 Agustus 2023

Penulis

## ABSTRAK

Pasar modernland tangerang merupakan salah satu pasar yang berdampak karena ada nya pandemi di Indonesia. Terjadinya penurunan jual beli yang berdampak pada perekonomian penjual di Pasar Modernland. Pasar modernland tangerang yang dirancang menggunakan teknologi informasi berbasis aplikasi web yang memiliki sebuah tujuan untuk mempermudah proses jual beli secara online sehingga meminimalisir terjadinya kontak langsung yang menyebabkan terjadinya penularan virus. Website pasar modernland ini menggunakan metode pengembangan sistem dengan metode prototyping yang terdiri dari proses analisa, design, pembuatan aplikasi, melakukan evaluasi dan hasil. Dari metode Prototyping yang digunakan maka terbentuklah sebuah Sistem Informasi berbasis Website untuk Pasar Monderland. Sistem Informasi dalam bentuk website Pasar modernland sangat membantu pedagang dan pembeli yang sulit melakukan transaksi jual beli secara langsung karena takut terjadi penyebaran virus dan membuat perkembangan di Pasar Modernland Tangerang dengan mengikuti jaman yang semakin maju. Dengan pengembangan teknologi pada saat ini diharapkan pihak pedagang dan pembeli dapat mengganti proses jual beli dari offline menjadi online dengan website pasar modernland Tangerang sehingga proses perdagangan tetap berjalan dengan efisien dan efektif, mebantunya pembeli untuk mengakses pasar dengan mudah secara online. Setelah website Pasar Modernland terbentuk maka akan dilakukan promosi di sekitar komplek Monderland agar memberika informasi kepada para warga ataupun pembeli bahwa Pasar Monderland Tangerang telah memiliki website yang dapat diakses secara Online.

**Kata Kunci :** Pasar, Pasar Online, Sistem Informasi, Website, Prototype.

*Analysis and Design of Information System for trading process in Modernland Tangerang market*

*95 Pages + xxi / 34 Tabels / 60 Images/ 4 References*

## **ABSTRACT**

*Tangerang modernland market is one of the markets affected by the pandemic in Indonesia. There has been a decrease in buying and selling which has an impact on the economy of sellers in the Modernland Market. Tangerang modernland market which is designed using web application-based information technology which has a goal to simplify the buying and selling process online so as to minimize direct contact which causes virus transmission. This modernland market website uses a system development method with a prototyping method which consists of a process of analyzing, designing, making applications, evaluating and results. From the Prototyping method used, a Website-based Information System for the Monderland Market is formed. The Information System in the form of a modernland Market website is very helpful for traders and buyers who find it difficult to make buying and selling transactions directly for fear of spreading the virus and making developments in the Tangerang Modernland Market by following the increasingly advanced era. With the development of technology at this time, it is hoped that traders and buyers can change the buying and selling process from offline to online with the Tangerang modernland market website so that the trading process continues to run efficiently and effectively, helping buyers to access the market easily online. After the Modernland Market website is formed, promotions will be carried out around the Monderland complex so that members can easily access the market online.*

**Key Word :** *Market, Marketplace, Information System, Website, Prototype.*

## DAFTAR ISI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND TANGERANG

LEMBAR PERSEMBAHAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

KATA PENGANTAR .....viii

ABSTRAK.....viii

*ABSTRACT*..... X

DAFTAR ISI..... xi

DAFTAR GAMBAR ..... xvi

DAFTAR TABEL..... xviii

DAFTAR LAMPIRAN ..... xx

**BAB I PENDAHULUAN ..... 1**

1.1 Latar Belakang..... 1

1.2 Permasalahan Penelitian..... 3

1.3 Pertanyaan Penelitian ..... 4

1.4 Tujuan Penelitian..... 4

1.5 Kontribusi Penelitian ..... 4

1.6 Ringkasan Metode Penelitian ..... 5

1.6.1 Studi Pustaka ..... 6

1.6.2 Teknik Pengumpulan Data ..... 6

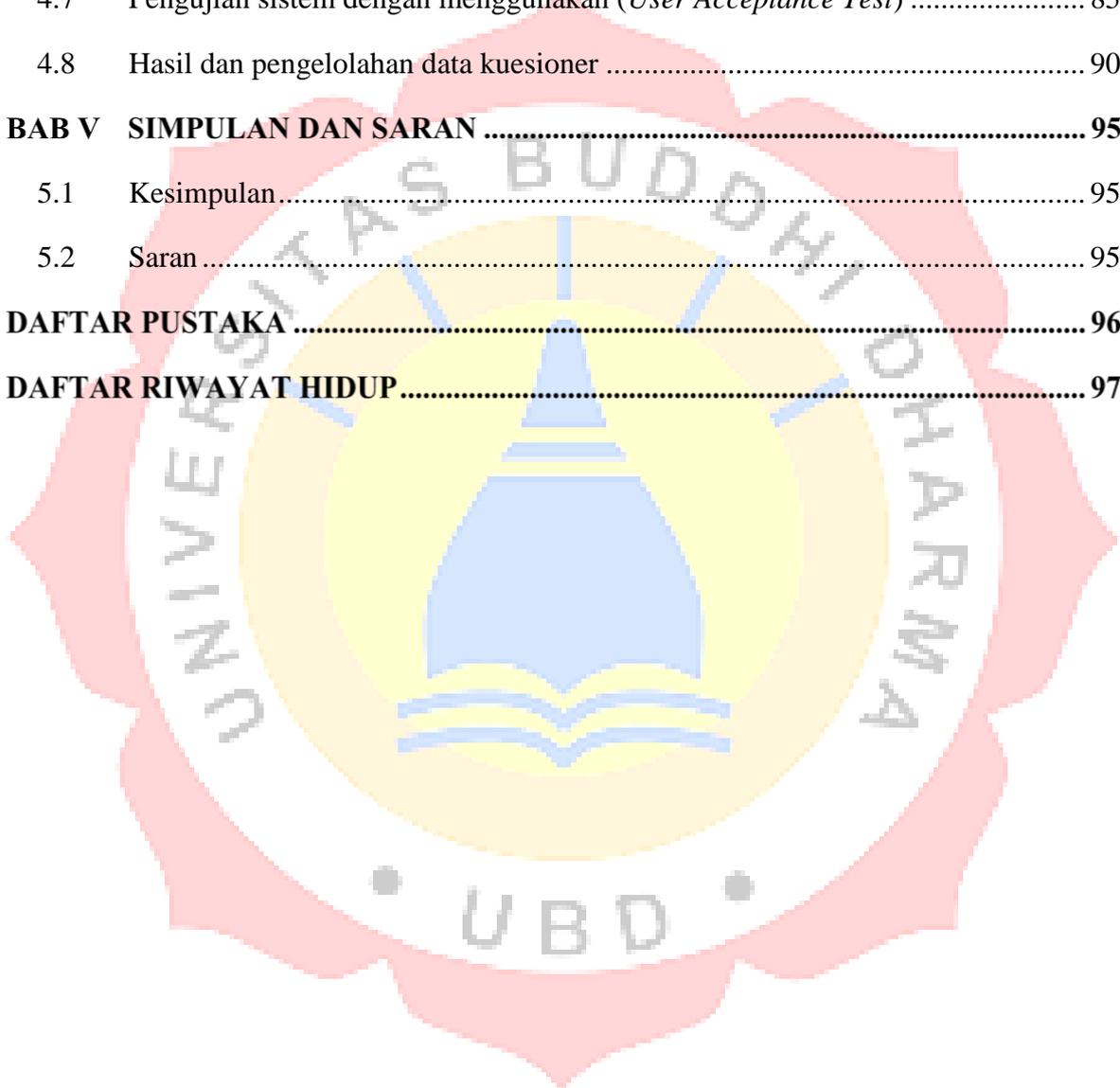
1.6.3 Analisa Data ..... 6

1.6.4	Keputusan .....	6
1.6.5	Kesimpulan dan Saran .....	7
<b>BAB II</b>	<b>LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1	Pengertian Pasar .....	8
2.1.1	Macam – Macam Pasar.....	8
2.2	Pengertian Jual Beli .....	9
2.3	Pengertian Pemasaran.....	9
2.4	Pengertian <i>E-Commerce</i> .....	9
2.5	Website .....	10
2.6	<i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	10
2.6.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	10
2.6.2	<i>Activity Diagram</i> .....	11
2.6.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	12
2.6.4	<i>Class Diagram</i> .....	13
2.7	My Sql .....	14
2.8	PHP.....	14
2.9	HTML.....	15
2.10	Framework.....	15
2.11	Web Server .....	16
2.12	Tinjauan Studi .....	16
2.12.1	Rangkuman Tinjauan Studi .....	21
<b>BAB III</b>	<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1	Kerangka Penelitian.....	24
3.2	Kegiatan Penelitian.....	26
3.3	Alat dan Platform .....	27
3.3.1	Perangkat Keras .....	27
3.3.2	Perangkat Lunak .....	28

3.4	Keperluan Data .....	28
3.4.1	Prosedur Pengumpulan Data .....	28
3.4.2	Proses pengumpulan data .....	29
3.5	Teknik Analisa Data .....	30
3.5.1	<i>Requirement Elicitation</i> .....	30
3.5.2	<i>Requirement Elicitation</i> Tahap 1 .....	31
3.5.3	<i>Requirement Elicitation</i> Tahap II .....	32
3.5.4	<i>Requirement Elicitation</i> Tahap III .....	33
3.5.5	<i>Requirement Elicitation</i> Tahap Akhir .....	35
3.6	Gant Chart .....	36
3.7	Rancangan Penelitian .....	37
3.7.1	Tampilan Awal .....	37
3.7.2	Tampilan Must Login .....	38
3.7.3	Tampilan Awal Login .....	39
3.7.4	Tampilan Log In Pembeli Maupun Penjual .....	39
3.7.5	Tampilan Create Account .....	40
3.7.6	Tampilan Alamat Pasar Modernland .....	42
3.7.7	Tampilan Halaman toko .....	43
3.7.8	Tampilan Barang .....	44
3.7.9	Tampilan Keranjang .....	45
3.7.10	Tampilan Checkout .....	46
3.7.11	Tampilan Pembayaran .....	47
3.7.12	Tampilan Barcode Pengambilan .....	48
3.7.13	Tampilan FAQ .....	49
3.7.14	Panduan Belanja .....	50
3.7.15	Halaman Dashboard (Toko) .....	51
3.7.16	Tampilan Edit Profil .....	52

3.7.17	Tambah Barang.....	52
3.7.18	Tampilan Detail Barang.....	53
3.7.19	Tampilan Terima Pesanan .....	54
3.7.20	Tampilan Pesanan Siap Diambil .....	54
3.7.21	Tampilan Pesanan Selesai .....	55
<b>BAB IV ANALISIS SISTEM BERJALAN.....</b>		<b>56</b>
4.1	Bukti Analisa .....	56
4.2	Sequence Diagram.....	61
4.3	Struktur Data .....	63
4.4	Rancangan Tampilan Program .....	65
4.4.1	Tampilan Awal Login.....	65
4.4.2	Tampilan Log In Pembeli Maupun Penjual.....	66
4.4.3	Tampilan Create Account.....	67
4.4.4	Tampilan Halaman website .....	68
4.4.5	Tampilan Alamat Pasar Modernland.....	68
4.4.6	Tampilan Halaman toko .....	69
4.4.7	Tampilan Barang .....	70
4.4.8	Tampilan Keranjang .....	70
4.4.9	Tampilan Checkout .....	71
4.4.10	Tampilan Pembayaran.....	72
4.4.11	Tampilan Barcode Pengambilan.....	72
4.4.12	Tampilan FAQ.....	73
4.4.13	Panduan Belanja .....	74
4.4.14	Halaman Profile (Toko).....	75
4.4.15	Halaman Dashboard (Toko) .....	75
4.4.16	Tambah Barang.....	76
4.4.17	Tampilan Halaman Barang.....	77

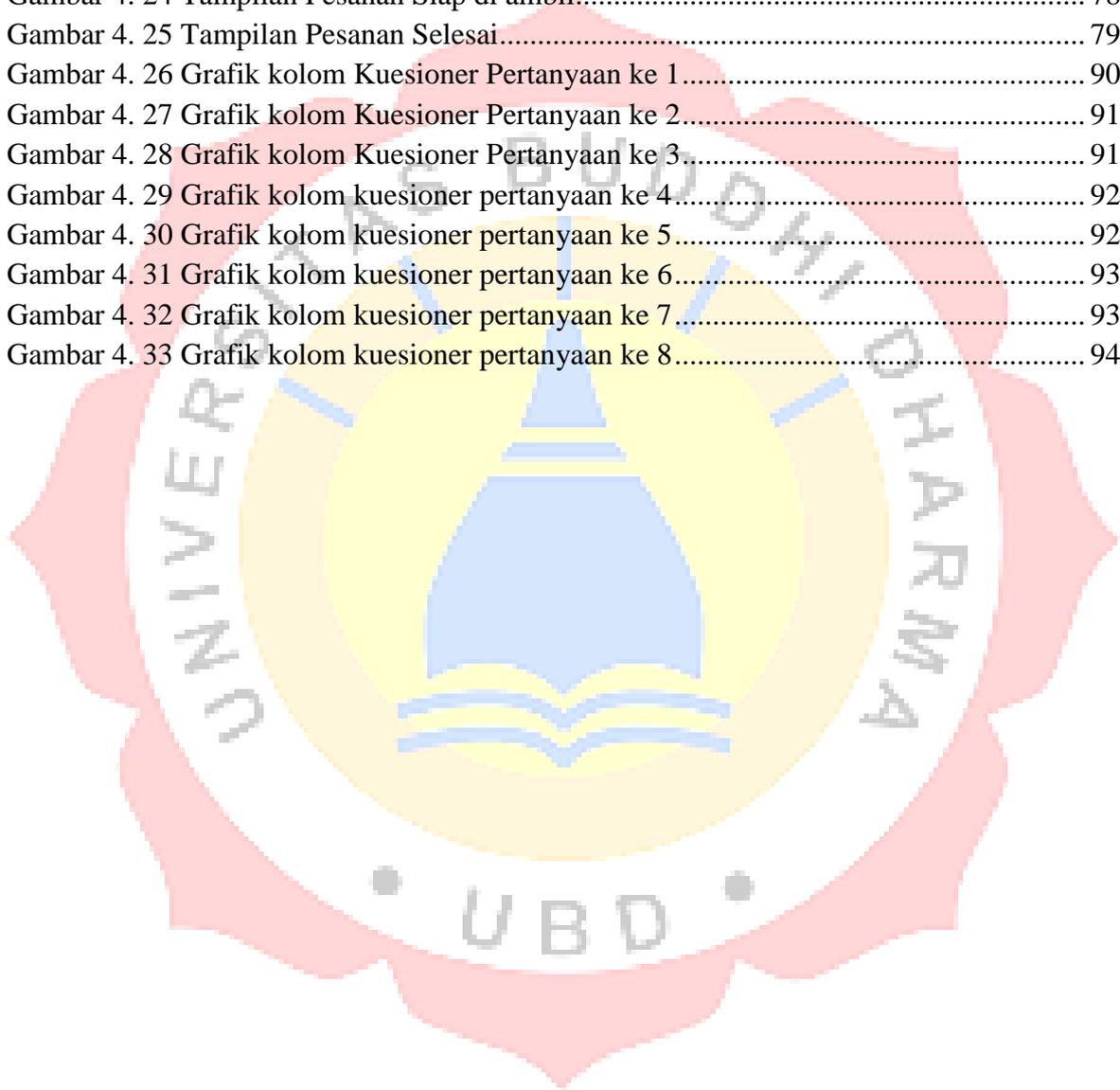
4.4.18	Tampilan Terima Pesanan .....	77
4.4.19	Tampilan Pesanan Siap Diambil .....	78
4.4.20	Tampilan Pesanan Selesai .....	79
4.5	Hasil Pengujian Program .....	79
4.6	Cara mempromosikan website.....	84
4.7	Pengujian sistem dengan menggunakan ( <i>User Acceptance Test</i> ) .....	85
4.8	Hasil dan pengolahan data kuesioner .....	90
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>95</b>
5.1	Kesimpulan.....	95
5.2	Saran .....	95
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>96</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>97</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 : Metode Penelitian .....	5
Gambar 3. 1 : Proses Model Prototype.....	24
Gambar 3. 2 : Kegiatan Penelitian.....	26
Gambar 3. 3 : Tampilan Awal .....	37
Gambar 3. 4 : Tampilan Must Login .....	38
Gambar 3. 5 : Tampilan Awal Login.....	39
Gambar 3. 6 : Tampilan Log In Pembeli .....	39
Gambar 3. 7 : Tampilan Log In Penjual .....	40
Gambar 3. 8 : Tampilan Create Account Penjual .....	40
Gambar 3. 9 : Tampilan Create Account Pembeli.....	41
Gambar 3. 10 : Tampilan Alamat Pasar Modernland.....	42
Gambar 3. 11 : Tampilan Halaman Toko .....	43
Gambar 3. 12 : Tampilan Barang .....	44
Gambar 3. 13 : Tampilan Keranjang .....	45
Gambar 3. 14 : Tampilan Checkout.....	46
Gambar 3. 15 : Tampilan Pembayaran .....	47
Gambar 3. 16 : Tampilan Barcode Pengambilan.....	48
Gambar 3. 17 : Tampilan FAQ.....	49
Gambar 3. 18 : Panduan Belanja .....	50
Gambar 3. 19 : Halaman Dashboard .....	51
Gambar 3. 20 : Tampilan Edit Profil .....	52
Gambar 3. 21 : Tambah Barang .....	52
Gambar 3. 22 : Tampilan Detail Barang.....	53
Gambar 3. 23 : Tampilan Terima Pesanan Penjual .....	54
Gambar 3. 24 : Tampilan Pesanan Siap Diambil.....	54
Gambar 3. 25 : Tampilan Pesanan Selesai .....	55
Gambar 4. 1 Use Case Diagram Usulan .....	57
Gambar 4. 2 Activity Diagram .....	59
Gambar 4. 3 Sequence Diagram .....	62
Gambar 4. 4 Tampilan awal Login.....	65
Gambar 4. 5 Tampilan Log in Pembeli .....	66
Gambar 4. 6 Tampilan Log in Penjual .....	66
Gambar 4. 7 Tampilan Create Account Penjual .....	67
Gambar 4. 8 Tampilan Create Account Pembeli.....	67
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Website .....	68
Gambar 4. 10 Tampilan Alamat Pasar Modernland.....	68
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Toko .....	69
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Barang .....	70
Gambar 4. 13 Tampilan Keranjang .....	70
Gambar 4. 14 Tampilan Checkout.....	71
Gambar 4. 15 Tampilan pembayaran .....	72

Gambar 4. 16 Tampilan Barcode Pengambilan.....	72
Gambar 4. 17 Tampilan FAQ.....	73
Gambar 4. 18 Tampilan panduan belanja.....	74
Gambar 4. 19 Halaman Profile Toko .....	75
Gambar 4. 20 Halaman Dashboard Toko .....	75
Gambar 4. 21 Tambah Barang.....	76
Gambar 4. 22 Tampilan Halaman Barang.....	77
Gambar 4. 23 Tampilan Terima Pesanan Penjual .....	77
Gambar 4. 24 Tampilan Pesanan Siap di ambil.....	78
Gambar 4. 25 Tampilan Pesanan Selesai.....	79
Gambar 4. 26 Grafik kolom Kuesioner Pertanyaan ke 1.....	90
Gambar 4. 27 Grafik kolom Kuesioner Pertanyaan ke 2.....	91
Gambar 4. 28 Grafik kolom Kuesioner Pertanyaan ke 3.....	91
Gambar 4. 29 Grafik kolom kuesioner pertanyaan ke 4.....	92
Gambar 4. 30 Grafik kolom kuesioner pertanyaan ke 5.....	92
Gambar 4. 31 Grafik kolom kuesioner pertanyaan ke 6.....	93
Gambar 4. 32 Grafik kolom kuesioner pertanyaan ke 7.....	93
Gambar 4. 33 Grafik kolom kuesioner pertanyaan ke 8.....	94



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 : Use Case Diagram.....	11
Tabel 2. 2 : Activity Diagram.....	12
Tabel 2. 3 : Sequence Diagram.....	13
Tabel 2. 4 : Class Diagram .....	14
Tabel 2. 5 : Tinjauan 1 .....	17
Tabel 2. 6 : Tinjauan 2.....	18
Tabel 2. 7 : Tinjauan 3.....	19
Tabel 2. 8 : Tinjauan 4.....	20
Tabel 2. 9 : Tinjauan 5.....	21
Tabel 2. 10 : Rangkuman Tinjauan Studi.....	23
Tabel 3. 1 : Perangkat Keras Pribadi .....	27
Tabel 3. 2 : Perangkat Lunak Pribadi .....	28
Tabel 3. 3 : Proses Pengumpulan data.....	30
Tabel 3. 4 : Requirement Elicitation Tahap I .....	31
Tabel 3. 5 : Requirement Elicitation Tahap II.....	33
Tabel 3. 6 : Tahap Elicitation Tahap III .....	35
Tabel 3. 7 : Requirement Elicitation Tahap Akhir .....	35
Tabel 3. 8 : Giant Chart .....	36
Tabel 4. 1 Tabel Barang .....	63
Tabel 4. 2 Tabel Keranjang .....	63
Tabel 4. 3 Pesanan baru.....	64
Tabel 4. 4 Pesanan selesai .....	64
Tabel 4. 5 Pesanan Selesai.....	64
Tabel 4. 6 Toko.....	65
Tabel 4. 7 User .....	65
Tabel 4. 8 Scenario List.....	80
Tabel 4. 9 Positive Scenario .....	82
Tabel 4. 10 Negative Scenario.....	84
Tabel 4. 11 Bobot Nilai Jawaban.....	85
Tabel 4. 12 pilihan jawaban UAT .....	85
Tabel 4. 13 Data Pertanyaan Kuesioner .....	86
Tabel 4. 14 Bobot Nilai Jawaban.....	87



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 : Foto Observasi .....	L1
Lampiran A-2 : Requirement Elicitation .....	L2
Lampiran A-3 : Kartu Bimbingan Skripsi .....	L3
Lampiran A-4 : Lembar izin perusahaan .....	L4



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada 2 Maret 2020, Presiden Joko Widodo (Jokowi) awalnya menyatakan penyakit coronavirus 19, atau COVID-19, dan pada 10 Maret 2020, Organisasi Kesehatan Dunia menyatakannya sebagai pandemi (Sabiila, 2022) Keluarga besar virus yang disebut virus corona dapat menginfeksi manusia dan hewan dan menyebabkan penyakit. Banyak penyakit, termasuk infeksi saluran pernapasan, influenza, dan kondisi yang lebih parah seperti Sindrom Pernafasan Timur Tengah (MERS), dapat disebabkan oleh virus corona ini pada manusia.

Virus COVID-19 adalah wabah yang tidak biasa. Dilihat dari gejala yang diberikan, banyak orang mengira itu hanya virus biasa seperti flu, padahal menurut kedokteran, virus ini cukup berbahaya dan mematikan. Pada 15 Februari 2022, menjadi rekor tertinggi Indonesia selama seluruh pandemi Covid-19, dengan total 4.901.328 kasus positif corona setelah pandemi melanda pada Maret 2020.

Penyebaran Covid-19 yang begitu pesat sehingga di adakannya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar). PSBB ditujukan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19 di Indonesia. Tetapi nyatanya hal itu merugikan beberapa masyarakat Indonesia khususnya sangat berdampak pada per ekonomian yang kian turun dan banyak tenaga kerja yang kehilangan pekerjaannya. Salah satu yang mengalami penurunan ekonomi adalah bagian perdagangan atau jual beli .

Pasar tradisional hingga pada saat ini masih menjadi salah satu pilihan kegiatan ekonomi yang masih sangat sering dikunjungi sebagian masyarakat Indonesia. Semenjak Covid-19 muncul sangat memberikan efek yang signifikan terhadap proses

bisnis manual seperti pasar tradisional, menurunnya ketertarikan orang untuk bertransaksi secara langsung dikarenakan takut terjadinya penyebaran virus. Beberapa pedagang masih tetap melakukan aktivitas jual beli walaupun perbatasan dilakukan karena mereka sangat bergantung kepada pendapatan harian mereka untuk memenuhi kebutuhan hidup .

Hal ini juga berdampak pada salah satu pasar di daerah tangerang yaitu pasar modernland tangerang, dahulu pengunjung pasar tersebut sangatlah ramai. Semenjak munculnya pandemi Covid-19 menyebabkan pengunjung pasar kian menurun bahkan sangat sepi.

Pada zaman yang semakin berkembang pesat, era digital semakin di minati oleh masyarakat luas, bahkan teknologi sudah menjadi kebutuhan untuk kehidupan manusia. Teknologi selain untuk kebutuhan harian manusia, teknologi juga berdampak besar bagi perekonomian dunia. Internet tidak lepas dari keterhubungan manusia terhadap teknologi, internet yang memiliki jaringan terbesar yang dapat menghubungkan satu sama lain. Internet dapat diakses oleh siapa saja dan dimana saja, dapat juga menjadi saran berbisnis atau bahkan bertukar informasi. Dalam dunia bisnis dituntut untuk berkembang atau mengikuti dunia digital, agar perusahaan ataupun usaha bisnis lainnya mampu bersaing ditengah kompetisi bisnis yang sangat pesat. Berinovasi dan mengimplementasikan teknologi agar dapat bersaing di dunia bisnis ini. Banyak perusahaan maupun usaha perorangan yang gulung tikar terutama pada sektor penjualan yang melakukan proses bisnis secara langsung dengan konsumen karena adanya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat sehingga sangat sulit pedangan dipasar untuk mendapatkan konsumen. Oleh karena itu perkembangan teknologi menggunakan internet sangat membantu kegiatan bisnis

salah satunya pada pasar modernland tangerang. Kegiatan bisnis sering kali menjadi lebih efektif dan efisien.

Salah satu teknologi yang dapat membantu yaitu dengan menghubungkan perusahaan dengan konsumennya secara online tidak hanya melalui offline. Sistem informasi berperan untuk memudahkan kegiatan tersebut, salah satunya adalah sistem informasi berbasis web untuk melakukan pedagang pasar tradisional Modernland ini secara online.

Berdasarkan permasalahan diatas maka akan dilakukan penelitian dengan judul **“ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PROSES PERDAGANGAN DI PASAR MODERNLAND TANGERANG”**

## **1.2 Permasalahan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka didapatkan permasalahan penelitian sebagai berikut :

1. Menurunnya pendapatan dikarenakan penurunan aktivitas jual beli secara langsung akibat Covid-19.
2. Belum adanya sistem yang mendukung dalam penjualan secara online khusus untuk proses bisnis lapak dipasar modernland.

### 1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian dari permasalahan penelitian diatas :

1. Bagaimana cara mengatasi atau solusi yang diberikan oleh pihak dari pengelola pasar untuk mengatasi masalah kebijakan dari penjualan yang dikarenakan keterbatasan fisik dari peraturan pemerintah?
2. Bagaimana membangun sistem penjualan dan pengiriman secara terpadu dalam mendukung aktivitas penjualan di pasar modernland?
3. Bagaimana cara mempromosikan penggunaan aplikasi layanan ini nantinya?

### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut :

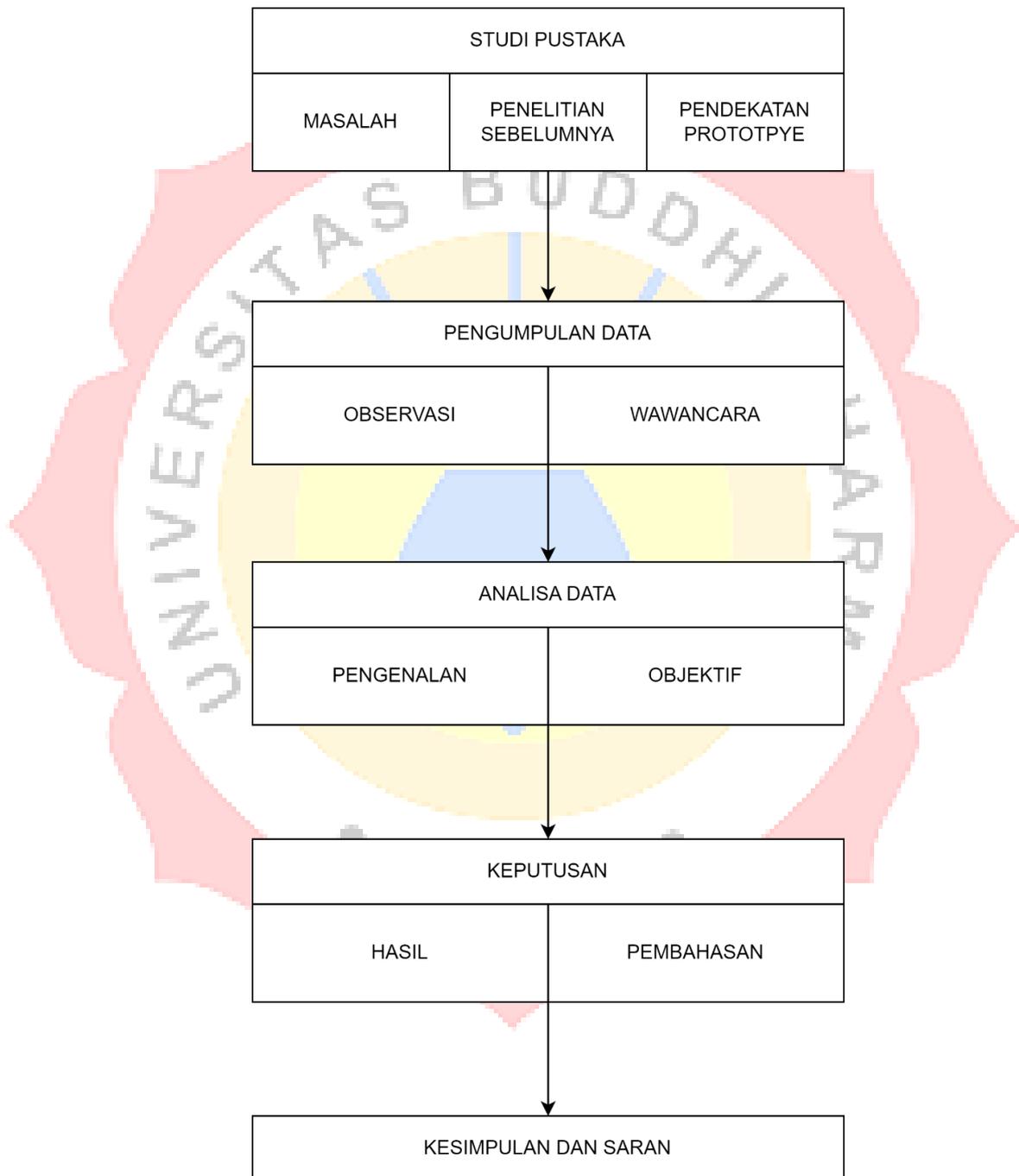
1. Dengan adanya sistem yang akan dibuat, proses perdagangan di pasar tetap berlangsung dengan dibantu oleh sistem baik penjualan dan pendataan selama proses operasi pasar berjalan.
2. Agar proses perdagangan di pasar modernland akan menjadi lebih efektif dan efisien, khususnya meminimalkan penyebaran covid-19 dan memudahkan penghuni wilayah di sekitar pasar dalam berbelanja kebutuhannya

### 1.5 Kontribusi Penelitian

Dengan adanya sistem informasi ini, Para pedagang maupun pembeli dari pasar modernland tangerang dapat terbantu dalam proses jual beli, baik mempermudah

bagi pedagang agar dapat mendistribusikan dagangan mereka maupun pembeli yang dapat berbelanja dengan lebih efisien dan mengurangi penyebaran virus Covid-19 .

### 1.6 Ringkasan Metode Penelitian



**Gambar 1. 1 : Metode Penelitian**

### **1.6.1 Studi Pustaka**

Hasil pengumpulan data berasal dari internet dan perilaku sekitar yang dapat dikumpulkan dan diambil datanya sehingga menjadi kriteria utama dalam mengambil informasi yang disusun.

### **1.6.2 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dapat melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan dengan mengunjungi langsung pasar Modernland Tangerang untuk melihat secara langsung perilaku yang terjadi disana. Wawancara dilakukan dengan mengunjungi pasar modernland untuk mendapatkan informasi yang diperlukan, studi pustaka dilakukan melalui internet dan melakukan pengamatan dilakukan untuk menentukan kondisi yang tepat dan membuat penyesuaian yang diperlukan.

### **1.6.3 Analisa Data**

Analisa data berfokus pada bagian masalah yang ada. Fokus pada masalah utama yang kemudian dilakukan pengumpulan data terkait untuk pembuatan sistem yang diinginkan. Saat semua sudah terkumpul dengan baik maka dilanjutkan pembuatan prototype sistem yang akan dibuat.

### **1.6.4 Keputusan**

Hasil pembuatan sistem pada tahap ini adalah pembeli dan penjual dapat bertransaksi menggunakan sistem yang ada sehingga tidak memperluas penyebaran Covid-19 dan membuat sistem jual beli dipasar lebih mudah dan kembali ramai seperti semula.

### 1.6.5 Kesimpulan dan Saran

Laporan akhir dari semua hasil yang telah ada untuk dapat melakukan kesimpulan berupa evaluasi dan penanganan untuk aplikasi tersebut dan akan mendapatkan saran sebagai acuan untuk pengembangan sistem yang disediakan.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pengertian Pasar**

Menurut (Santoso et al., 2017) mendefinisikan pasar sebagai lokasi di mana orang terlibat dalam aktivitas jual beli barang dari berbagai penjual, termasuk mereka yang mengoperasikan pasar konvensional, mall, toko, dan tempat usaha lainnya.

Sedangkan menurut (Amstrong & Kotler, 1999) Pasar adalah sekelompok pembeli dan penjual dari suatu produk atau layanan.

Dari pengertian yang telah ditulis di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pasar sendiri merupakan suatu tempat yang dapat mempertemukan pembeli dan penjual sehingga dapat melakukan kegiatan jual beli barang dan jasa serta mengadakan kesepakatan harga.

#### **2.1.1 Macam – Macam Pasar**

Menurut (Basmatulhana, 2022) dari detik.com macam atau Jenis Pasar Berdasarkan Cara Transaksi pasar terbagi menjadi dua jenis terdiri atas pasar tradisional dan pasar modern.

1. Pasar tradisional sendiri merupakan tempat terjadinya negosiasi langsung antara penjual dan pembeli. Sedangkan
2. Pasar modern (supermarket) adalah pasar modern yang menawarkan barang dengan harga yang wajar.

## **2.2 Pengertian Jual Beli**

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan jual beli sebagai suatu perjanjian yang berkekuatan hukum tetap antara penjual yang menyerahkan barang dan pembeli yang membayar harga jual.

## **2.3 Pengertian Pemasaran**

Menurut (Laksana, 2019) pemasaran adalah berkumpulnya penjual dan pelanggan untuk bertransaksi barang atau jasa. Sedangkan Menurut (Tjiptono & Diana, 2019) mendefinisikan pemasaran sebagai proses menciptakan, mengkomunikasikan, memasarkan, dan menentukan harga produk, layanan, dan ide untuk mendorong pemenuhan hubungan pertukaran dengan konsumen dan untuk membangun dan memelihara komunikasi yang efektif dengan pemangku kepentingan lingkungan yang terlibat.

## **2.4 Pengertian E-Commerce**

Menurut (Amstrong et al., 2012) e-commerce merupakan platform online yang dapat diakses oleh pengguna menggunakan perangkat komputer. Pedagang menggunakan platform ini untuk menjalankan bisnis mereka, sementara pelanggan menggunakannya untuk mempelajari lebih lanjut tentang barang dan jasa yang ditawarkan. Untuk membantu klien membuat keputusan pembelian, layanan informasi pertama kali diberikan kepada mereka sebagai bagian dari proses e-commerce. Sementara itu Menurut E-commerce digambarkan sebagai proses yang terdiri dari tindakan membeli, menjual, dan mengiklankan produk dan layanan menggunakan sistem elektronik Sistem elektronik ini memanfaatkan berbagai media, termasuk internet tentunya, tetapi juga radio, televisi, dan jaringan komputer.

## 2.5 Website

Website menurut (Hariyanto & Agus, 2015) adalah sekumpulan halaman yang mampu menampilkan berbagai jenis data dalam jumlah besar, seperti teks, animasi, audio, gambar, dan video. Data-data tersebut dapat bersifat statis (tidak berubah) atau dinamis (dapat berubah), dan terhubung satu sama lain melalui tautan halaman atau hyperlink. Dan menurut (Abdulloh, 2015) Website itu sendiri adalah kumpulan halaman yang mengandung berbagai informasi dalam bentuk data digital. Informasi ini dikumpulkan dan diakses melalui koneksi internet.

Secara keseluruhan, dapat diambil kesimpulan bahwa website adalah kumpulan halaman yang dapat diakses internet yang mencakup serangkaian fakta dan informasi yang ditampilkan secara digital.

## 2.6 Unified Modeling Language (UML)

Menurut (Nugroho, 2009) UML (Unified Modeling Language) merupakan bahasa pemodelan yang dikembangkan khusus untuk sistem atau perangkat lunak yang mengadopsi pendekatan berorientasi objek, UML juga bertindak sebagai alat pemodelan yang membantu pengguna lebih mudah mengatasi hambatan belajar tertentu.

UML adalah sebuah standar bahasa pemodelan yang terdiri dari berbagai macam diagram. Pengembang sistem dan perangkat lunak menggunakan UML sebagai alat untuk membantu mereka menyelesaikan tugas-tugas terkait pengembangan.

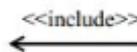
UML sendiri memiliki beberapa jenis yang berbeda dengan tujuan beragam. Terdapat berbagai jenis diagram yaitu ;

### 2.6.1 Use Case Diagram

Menurut (Sukamto & Shalahuddin, 2014) menyatakan bahwa use case diagram merupakan sebuah model yang menggambarkan perilaku sistem informasi yang

sedang dirancang. Kita dapat mempelajari tentang kemampuan sistem saat ini dan mencari tahu siapa yang boleh menggunakannya dengan menggunakan diagram use case.

Sedangkan menurut (Eka & Pratama, 2014) menjelaskan representasi visual dari aliran kegiatan dan proses bisnis yang dilakukan oleh pengguna (aktor) dalam sistem.

Simbol	Keterangan
	Aktor: Melambangkan peran individu, sistem lain, atau alat dalam interaksi dengan use case.
	Use case: Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor.
	Association: Abstraksi dari koneksi antara aktor dan use case.
	Generalisasi: Abstraksi dari koneksi antara aktor dan use case.
	Include: Menunjukkan bahwa suatu use case secara keseluruhan merupakan bagian dari fungsionalitas use case lainnya.
	Extend: Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsionalitas dari use case lainnya jika kondisi tertentu terpenuhi.

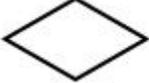
**Tabel 2. 1 : Use Case Diagram**

## 2.6.2 Activity Diagram

Activity Diagram menurut (Rosa & Shalahuddin, 2018) yaitu penggambaran grafis dari alur kerja atau urutan operasi dalam suatu sistem atau proses bisnis. Diagram ini mewakili berbagai proses dan interaksinya dalam suatu sistem atau proses.

Dalam activity diagram menggunakan simbol – simbol yang dapat dilihat pada

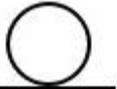
tabel dibawah ini,

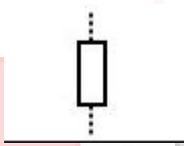
Simbol	Nama	Keterangan
	Status Awal	Menunjukkan keadaan awal atau titik awal pada diagram aktivitas.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem, biasanya diawali dengan kata kerja
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas yang memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Untuk memisahkan organisasi bisnis yang akan bertanggung jawab pada aktivitas yang terjadi.

**Tabel 2. 2 : Activity Diagram**

### 2.6.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menurut (Unhelkar & Bhuvan, 2018) merupakan penggambaran visual yang mendalam dari interaksi yang terjadi antara aktor dan sistem atau antara objek yang bekerja sama selama jangka waktu tertentu.

Gambar	Nama	Keterangan
	Actor	Orang yang berinteraksi dengan sistem
	Entity Class	Hubungan yang akan dilakukan di sistem

	Boundary Class	Gambaran dari foem
	Control Class	Penghubung antara boundary dan tabel
	A Focus of Control & A life Line	Tempat untuk mulai dan berakhirnya message
	A Message	Pengiriman Pesan

**Tabel 2. 3 : Sequence Diagram**

#### 2.6.4 Class Diagram

Class diagram adalah salah satu dari beberapa diagram yang terkenal bagi software engineering. Class diagram sendiri merupakan perwakilan entitas kunci dalam bisnis serta domain teknis. Class diagram dapat menunjukkan kelas yang terdapat pada tingkatan bisnis beserta kelas pada tingkat teknis yang berasal dari bahasa implementasi (Unhelkar & Bhuvan, 2018).

Gambar	Nama	Keterangan
	Generalization	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan juga struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
	Navy association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek
	Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-

		aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
←-----	Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
----->	Dependency	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri
—	Association	Menghubungkan antara objek satu dengan yang lainnya

**Tabel 2. 4 : Class Diagram**

## 2.7 My Sql

MySQL adalah sistem manajemen basis data yang sering digunakan untuk mengelola basis data dengan menggunakan bahasa SQL., seperti yang diungkapkan oleh (Subagia, 2018). Sedangkan menurut (Enterprise, 2017) MySQL merupakan database yang sangat terkenal dan hampir seluruh aplikasi berbasis website dilengkapi dengan MySQL

## 2.8 PHP

Menurut (Aziz & Hidayat, 2017) PHP adalah juru bahasa pemrograman yang bertugas menerjemahkan baris kode sumber menjadi kode mesin, yang dapat langsung dipahami komputer saat baris kode dijalankan. PHP disebut sebagai bahasa pemrograman sisi server karena semua tindakan dilakukan di server daripada di sisi klien. Karena PHP adalah open source, pengguna dapat membuat fungsi PHP kustom untuk memenuhi kebutuhan mereka.

Menurut (Didik, 2017) “PHP sendiri sebenarnya adalah singkatan dari “Hypertext Proprocessor”, sebuah bahasa skrip tingkat tinggi yang terintegrasi ke

dalam dokumen HTML.

Sementara itu, (Abdulloh, 2018) PHP, yang merupakan singkatan dari "Hypertext Proprocessor", adalah sebuah bahasa skrip tingkat tinggi yang terintegrasi ke dalam dokumen HTML.

## **2.9 HTML**

Menurut (Abdulloh, 2018) HyperText Markup Language (HTML) adalah bahasa default web, yang merupakan bahasa standar untuk web. W3C (World Wide Web Consortium) bertanggung jawab atas bahasa ini, yang terdiri dari tag yang digunakan untuk menyatukan setiap komponen website.

Sedangkan Menurut (Didik, 2017) Hyper Text Markup Language, atau HTML, adalah bahasa pemrograman terstruktur yang dibuat khusus untuk membuat halaman web yang dapat dibaca dan ditampilkan menggunakan Web Browser.

## **2.10 Framework**

Menurut Yudhanto & Prasetyo (2019:10) Pemrograman tidak perlu menulis skrip yang sama untuk aktivitas terkait karena "Framework" adalah komponen pemrograman yang siap digunakan kembali (reusable),

Sedangkan Menurut Saputra (2018:2) "Framework" adalah istilah pemrograman berorientasi objek untuk desain struktur inti berbasis kelas yang abstrak dan konkrit yang dapat digunakan kembali.

### **1. CodeIgniter**

Menurut Saputra (2018:2) "CodeIgniter" adalah toolkit yang digunakan programmer PHP untuk membuat aplikasi web. Dibandingkan dengan memulai dari awal sambil mengembangkan kode, tujuan utamanya adalah

untuk mempercepat proses pengembangan proyek.

## 2. Bootstrap

Menurut Abdulloh (2018:261) "Bootstrap" merupakan salah satu dari sekian banyak framework CSS yang kini banyak digunakan dan cukup disukai.

### 2.11 Web Server

Menurut (Abdulloh, 2018) mendefinisikan "web server" sebagai komponen program yang menerima permintaan (request) dari klien melalui protokol HTTP atau HTTPS dan kemudian ditanggapi dengan halaman web.

### 2.12 Tinjauan Studi

Tinjauan 1 – Penelitian Perancangan Sistem Informasi POS (*Point Of Sales*) Berbasis Web dengan menggunakan *Framework Codeigniter* pada Pasar Swalayan (Muhammad, Lela, Ulinnuha)

No	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	Perancangan Sistem Informasi POS (Point Of Sales) Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Pasar Swalayan
2.	Jurnal	Electrician Unila
3.	Volume & Halaman	Vol.14 No.3
4.	Tanggal & Tahun	19 Oktober 2020
5.	Penulis	Muhammad Galang Ramadhan, Lela Nurpulaela, Ulinnuha Latifa
6.	Penerbit	Electrician.unila.ac.id
7.	Tujuan Penelitian	Memberikan solusi untuk pengusaha pasar swalayan dalam mengolah data dan merancang sistem Point Of Sales yang mudah dioperasikan oleh pengguna
8.	Lokasi & Subjek Penelitian	Pasar swalayan daerah kabupaten karawang
9.	Perancangan Sistem	a. Menggunakan <i>Framework CodeIgniter</i> b. Menggunakan XAMPP

10.	Hasil Penelitian	Aplikasi POS yang sudah dirancang memiliki kelebihan yaitu <i>user friendly</i> . ini didapat dari hasil responden yang lebih dari 50% responden setuju terhadap pernyataan bahwa aplikasi yang didesain itu <i>user friendly</i> .
11.	Kekuatan Penelitian	a. Mudah untuk digunakan b. Fitur sudah cukup memenuhi kebutuhan pengguna
12.	Kelemahan Penelitian	a. Belum adanya fitur laporan penjualan skala perhari, perminggu, perbulan dan per tahun b. Belum adanya fitur pembayaran dengan <i>e-money</i> . c. Pengguna tidak bisa melakukan 2 transaksi penjualan dengan 2 atau lebih pelanggan.
13.	Kesimpulan	Respon pada aplikasi ini cukup baik terhadap aplikasi POS ini.

**Tabel 2. 5 : Tinjauan 1**

Tinjauan 2 – Penelitian Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype pada Pasar Wage (Darmansah, Raswini)

No	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype Pada Pasar Wage
2.	Jurnal	J-SAKTI
3.	Volume & Halaman	Vol.6 No.1
4.	Tanggal & Tahun	Maret 2022
5.	Penulis	Darmansah, Raswini
6.	Penerbit	Ejurnal.tunasbangsa.ac.id
7.	Tujuan Penelitian	Membuat para pedagang dapat meng-automatisasi dalam pemrosesan data.
8.	Lokasi & Subjek Penelitian	UPTD Pasar Wage
9.	Perancangan Sistem	a. Menggunakan Figma b. Menggunakan <i>User Acceptance Test</i>
10.	Hasil Penelitian	Rancangan website sistem informasi pengelolaan data pedagang ini mendapatkan hasil yang sangat baik sebesar 86,53% dan

		ini memungkinkan untuk dilanjutkan ke tahap penerapan.
11.	Kekuatan Penelitian	<i>User Friendly</i> untuk tampilan yang dibuat oleh peneliti
12.	Kelemahan Penelitian	Perancangan yang dibuat hanya berbentuk prototype sehingga belum bisa mendapatkan hasil yang terbaik
13.	Kesimpulan	Respon pada rancangan website Sistem Informasi pengelolaan Data pedagang dapat di terima dengan baik.

**Tabel 2. 6 : Tinjauan 2**

Tinjauan 3 – Penelitian Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Abodemen di UPTD Pasar Rajadesa (Eko, Aneu)

No	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Abodemen di UPTD Pasar Rajadesa
2.	Jurnal	JUMANTAKA
3.	Volume & Halaman	Vol.1 No.1
4.	Tanggal & Tahun	2018
5.	Penulis	Eko Ardi Trianto, Aneu Yulianeu
6.	Penerbit	Jurnal.stmik-dci.ac.id
7.	Tujuan Penelitian	Peneliti ingin membuat sistem informasi terpadu pada bagian kantor UPTD Pasar Rajadesa sehinggann proses pembayaran tarif retribusi abodemen bisa lebih efektif
8.	Lokasi & Subjek Penelitian	UPTD Pasar Rajadesa
9.	Perancangan Sistem	a. Menggunakan Borland delphi 6 b. Menggunakan Microsoft Office XP Professional with Frontpage, Microsoft Visio Professional 2003, Corel Draw 12
10.	Hasil Penelitian	Peneliti mendapatkan bahwa sistem ini sangat baik untuk diterapkan di UPTD pasar Rajadesa, karena <i>user</i> dapat mengetahui data pedagan, tarif kemudia transaksi pembayaran. Yang semuanya itu dapat dikeluarkan atau <i>output</i> nya itu laporan yang dapat berguna untuk memenuhi kebutuhan informasi dari <i>user</i> yang ada.
11.	Kekuatan Penelitian	Penelitian ini dilakukan di temoat yang memang sangat seharusnya dibutuhkan yaitu di pasar, karena

		ini dapat membuat pelayanan pasar menjadi lebih baik dan juga pembeli dapat membeli barang yang diinginkan menjadi lebih mudah.
12.	Kelemahan Penelitian	a. Belum menggunakan client server sebagai basisnya b. Diperlukannya pemeliharaan basis data dengan melakukan <i>backup data</i> secara berkala
13.	Kesimpulan	Hasil dari pemasukan data ke sistem, sistem dapat mencetak laporan pada setiap data dan juga sistem dapat melakukan pengolahan data transaksi pembayaran secara komputerisasi

**Tabel 2. 7 : Tinjauan 3**

Tinjauan 4 – Penelitian Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Dekstop Website Menggunakan Framework BootStrap dengan Metode Rapid Application Development, Studi Kasus Toko Peralatan Bayi "EENG BABY SHOP" (Jodi, Andeka)

No	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Dekstop Website Menggunakan Framework BootStrap dengan Metode Rapid Application Development, Studi Kasus Toko Peralatan Bayi "EENG BABY SHOP"
2.	Jurnal	JTTIHK
3.	Volume & Halaman	Vol.5 No.1
4.	Tanggal & Tahun	1 Maret 2018
5.	Penulis	Jodi Martin, Andeka Rocky Tanaamah
6.	Penerbit	Kemdikbud.go.id
7.	Tujuan Penelitian	Tujuannya yaitu untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan dengan memanfaatkan website agar menjadi media promosi.
8.	Lokasi & Subjek Penelitian	Eeng Baby Shop
9.	Perancangan Sistem	a. Menggunakan <i>Framework Bootstrap</i> b. Menggunakan WampServer Ver.2.5 c. Menggunakan PHP d. Menggunakan Java Script

10.	Hasil Penelitian	Website Yang dapat digunakan sebagai media promosi dan meningkatkan penjualan dari toko Eeng Baby Shop
11.	Kekuatan Penelitian	a. Semua Fungsi yang ada berjalan dengan baik dan dapat menjadi media promosi untuk membantu toko menjalankan bisnisnya b. Menggunakan metode Rapid Application Development agar membuat proses pembuatan <i>prototype</i> menjadi lebih cepat
12.	Kelemahan Penelitian	Hanya sebatas <i>prototype</i> yang belum di launch menjadi website yang bisa diakses secara umum
13.	Kesimpulan	Website dipilih sebagai alat untuk membantu toko karena website bisa dikembangkan lebih sesuai dengan adanya permintaan yang lebih kedepannya.

**Tabel 2. 8 : Tinjauan 4**

Tinjauan 5 – Penelitian Sistem Informasi Penjualan Pada Toko *Online* dengan Metode *Rapid Application Development* (RAD) (Anik, Esti)

No	Data Jurnal	Keterangan
1.	Judul	Sistem Informasi Penjualan Pada Toko <i>Online</i> Dengan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD)
2.	Jurnal	Journal Speed
3.	Volume & Halaman	Vol.10 No.3
4.	Tanggal & Tahun	2018
5.	Penulis	Anik Andriani, Esti Qurniati
6.	Penerbit	Speed.web.id
7.	Tujuan Penelitian	Tujuannya yaitu untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan pada toko online
8.	Perancangan Sistem	a. Menggunakan <i>HTML</i> b. Menggunakan PHP
9.	Hasil Penelitian	Sebuah sistem informasi penjualan pada toko online
10.	Kekuatan Penelitian	Menggunakan metode Rapid Application Development agar membuat proses pembuatan sistem menjadi lebih cepat

11.	Kelemahan Penelitian	Hanya sebatas prototype yang belum di launch dan belum ditujukan kepada siapa
12.	Kesimpulan	Metode RAD yang digunakan dapat membantu dalam pembangunan sistem informasi agar tahapan-tahapan yang ada itu menjadi sistematis dan cepat dan juga menggunakan metode <i>Black Box Testing</i> untuk menguji dan mendapatkan hasil dari sistem yang sudah dibuat.

**Tabel 2. 9 : Tinjauan 5**

### 2.12.1 Rangkuman Tinjauan Studi

Peneliti	Nama Jurnal	Tahun	Institusi	Judul dan Metode yang digunakan	Kesimpulan
Muhammad Galang Ramadhan, Lela Nurpulaela, Ulinnuha Latifa	Jurnal Electrician Vol.14 No.3 ISSN: 2549-3442	2020	Universitas Lampung	Perancangan Sistem Informasi POS (Point Of Sales) Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter Pada Pasar Swalayan	Respon pada aplikasi ini cukup baik terhadap aplikasi POS ini.
Darmansah, Raswini	J-SAKTI Vol.6 No.1 ISSN: 2548-9771 EISSN: 2549-7200	2022	Institut Teknologi Telkom Purwokerto	Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype Pada Pasar Wage	Respon pada rancangan website Sistem Informasi pengelolaan Data pedagang dapat di terima dengan baik.
Eko Ardi Trianto, Aneu Yulianeu	JUMAN TAKA Vol. 1 No. 1 PISSN: 2613-9138	2018	STMIK DCI	Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Abodemen di UPTD Pasar Rajadesa	Hasil dari pemasukan data ke sistem, sistem dapat mencetak laporan pada setiap data dan juga

	EISSN: 2613- 9146				sistem dapat melakukan pengolahan data transaksi pembayaran secara komputerisasi
Jodi Martin, Andeka Rocky Tanaamah	JTIK Vol.5 No.1 PISSN: 2355- 7699 EISSN: 2528- 6579	2018	Universitas Kristen Satya Wacana	Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Penjualan Berbasis Dekstop Website Menggunakan Framework BootStrap dengan Metode Rapid Application Development, Studi Kasus Toko Peralatan Bayi "EENG BABY SHOP"	Website dipilih sebagai alat untuk membantu toko karena website bisa dikembangkan lebih sesuai dengan adanya permintaan yang lebih kedepannya.
Anik Andriani, Esti Qurniati	Journal Speed Vol.10 No.3 ISSN: 1979- 9330	2018	AMIK BSI Yogyakarta	Sistem Informasi Penjualan Pada Toko <i>Online</i> Dengan Metode <i>Rapid Application Development</i> (RAD)	Metode RAD yang digunakan dapat membantu dalam pembangunan sistem informasi agar tahapan-tahapan yang ada itu menjadi sistematis dan cepat dan juga menggunakan metode <i>Black Box Testing</i> untuk menguji dan

					mendapatkan hasil dari sistem yang sudah dibuat.
--	--	--	--	--	--

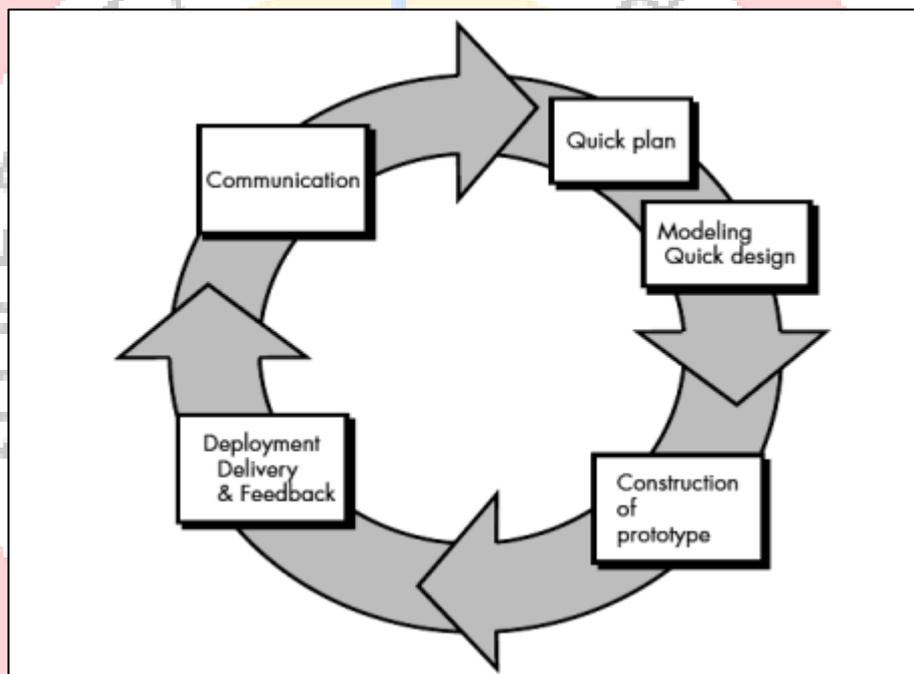
**Tabel 2. 10 : Rangkuman Tinjauan Studi**



## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Kerangka Penelitian

Pendekatan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian kali ini bersifat deduktif dan model pendekatan kualitatif. Adapun dalam pengembangan aplikasi website berikut menggunakan model pendekatan prototype, yang dimana proses prototype adalah sebagai berikut :

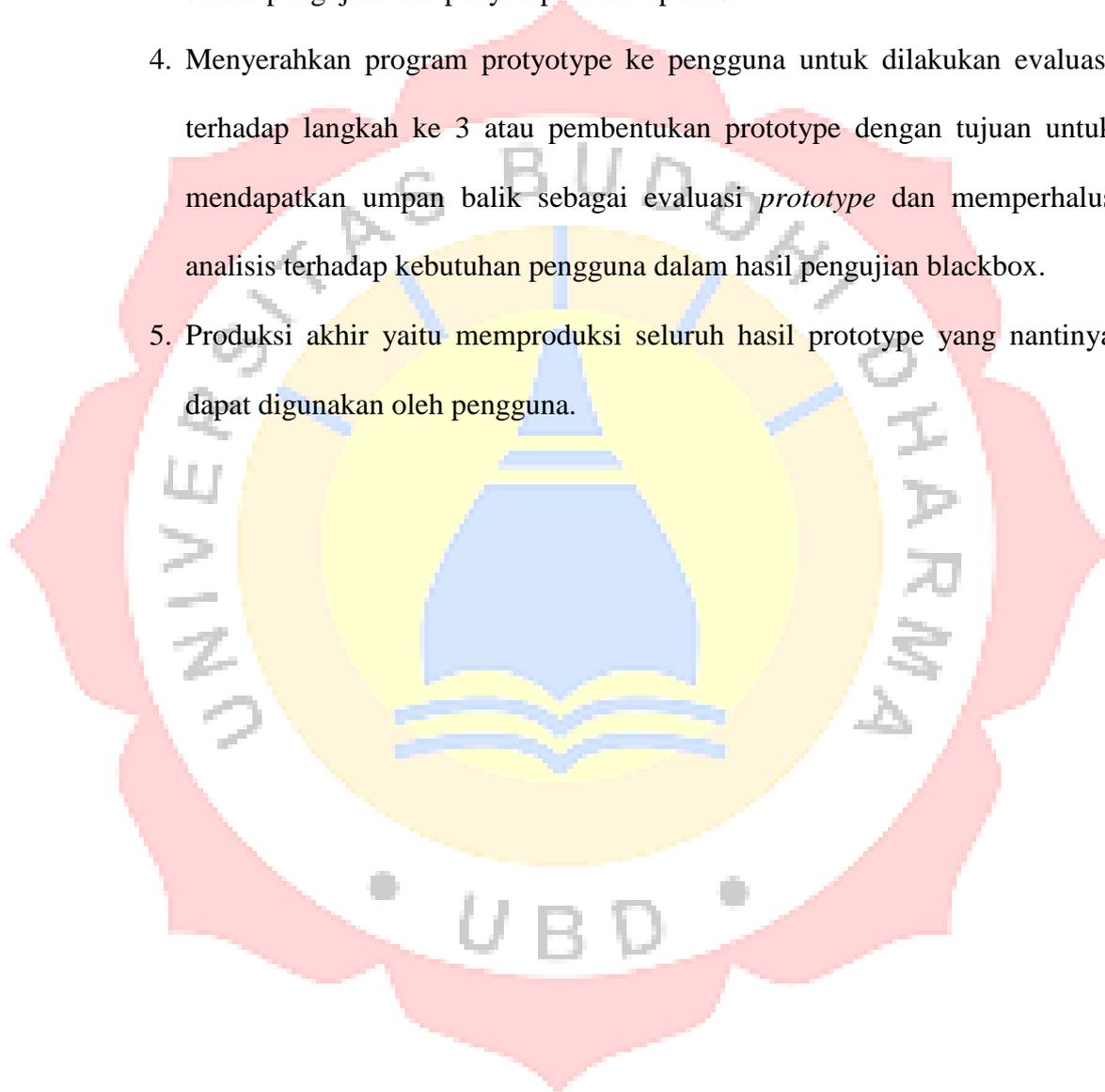


**Gambar 3. 1 : Proses Model Prototype**

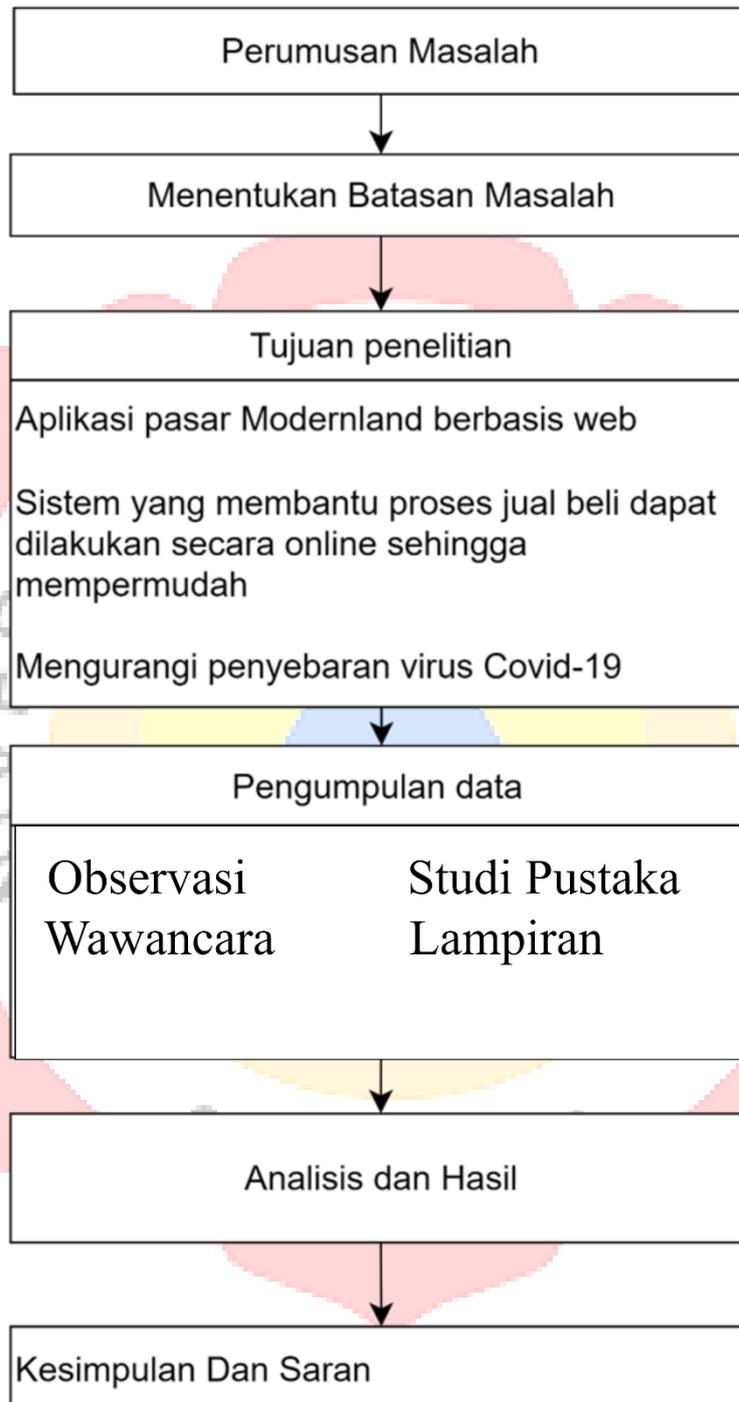
Terdapat 5 langkah dalam pendekatan model prototype di atas yaitu ;

1. Komunikasi merupakan pengumpulan data awal yang menjadi langkah awal yaitu dengan menganalisis terhadap kebutuhan user dalam penelitian ini yaitu pembeli pasar dan juga para pedangan di pasar Modernland dapat dilihat pada tabel 3.3.

2. Perencanaan merupakan pembuatan design sementara yang secara umum agar dapat dikembangkan kembali nantinya seperti yang dapat dilihat pada sub-bab 3.7 Rancangan Penelitian.
3. Pembentukan prototype yaitu pembuatan perangkat prototype yang termasuk dalam pengujian dan penyempurnaan aplikasi.
4. Menyerahkan program protyotype ke pengguna untuk dilakukan evaluasi terhadap langkah ke 3 atau pembentukan prototype dengan tujuan untuk mendapatkan umpan balik sebagai evaluasi *prototype* dan memperhalus analisis terhadap kebutuhan pengguna dalam hasil pengujian blackbox.
5. Produksi akhir yaitu memproduksi seluruh hasil prototype yang nantinya dapat digunakan oleh pengguna.



### 3.2 Kegiatan Penelitian



**Gambar 3. 2 : Kegiatan Penelitian**

Kerangka penelitian yang di gambarkan pada gambar (Masukin nomornya) menjelaskan alur perumusan masalah hingga analisa serta hasil aplikasi yang akan digunakan digambarkan diatas untuk mempermudah mengerti pola analisa yang diartikan menjadi lebih mudah.

### 3.3 Alat dan Platform

Alat dan platform yang akan digunakan dalam membantu penyusunan dan pengaplikasian sistem di bagi menjadi 2 bagian utama yaitu sebagai berikut

#### 3.3.1 Perangkat Keras

Perangkat keras atau yang sering disebut sebagai hardware merupakan perangkat fisik yang dapat disentuh oleh indra manusia sebagai alat bantu yang dapat melakukan input perintah yang diberikan dan dapat dimengerti oleh computer ataupun system untuk menjalankan perintah tersebut. Perangkat keras sendiri memiliki kegunaan untuk menganalisa hingga merancang suatu program maupun database yang ada. Berikut daftar perangkat keras yang dibutuhkan untuk dapat mendukung system menjalankan fungsinya secara maksimal.

<b>Perangkat Keras Pribadi</b>	
CPU	ADM A4-3125 RADEON R3, 4 COMPUTE CORES 2C+2G (2 CPUs)
Storage	250 GB
Ram	4 TB RAM

**Tabel 3. 1 : Perangkat Keras Pribadi**

### 3.3.2 Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau yang sering di sebut sebagai software adalah sebuah data yang di program, disimpan dan diformat secara digital yang memiliki tujuan serta fungsi tertentu. Data tersebut meliputi program yang nantinya akan melaksanakan perintah khusus.

<b>Perangkat Lunak Pribadi</b>	
Operating System	Windows 10 pro 64 Bit
Aplikasi untuk analisa	Diagram.net
Aplikasi pembuatan program	Visual Studio Code V 1.74
Aplikasi untuk menjalankan program	Google Chrome
Bahasa pemograman	PHP
Database tools	MySQL
	Xampp V3.2.4
	Apache 2.4.46
	phpMyAdmin 5.0.4
Framework	Laravel
Design Perancangan aplikasi	Figma

**Tabel 3. 2 : Perangkat Lunak Pribadi**

### 3.4 Keperluan Data

Pengambilan keputusan yang tepat untuk pembentukan aplikasi dalam penelitian berikut pasti di lengkapi oleh data yang lengkap sebagai perbandingan dan juga acuan. Dalam penelitian yang dilakukan di Pasar Modernland data yang di perlukan adalah data jumlah pendangang hingga proses jual beli didalam pasar modernland.

#### 3.4.1 Prosedur Pengumpulan Data

Untuk mendukung kelengkapan data maka dilakukanlah prosedur pengumpulan data sebagai berikut ;

### 1. Wawancara

Dalam proses wawancara ini pertama-tama dilakukan kepada pengurus pasar Modernland terkait informasi data pembeli yang datang selama masa pandemi dan dilanjutkan dengan wawancara kepada para pedagang mengenai dampak yang diberikan dari pandemi dan juga keinginan terhadap aplikasi yang akan kami tawarkan untuk mempermudah para pedagang.

### 2. Observasi

Dalam proses observasi ini dilakukan secara langsung dengan mendatangi pasar modernland untuk melihat langsung proses jual beli setelah pandemi dan juga mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

### 3. Studi pustaka

Dalam proses ini yaitu melakukan pengumpulan data dari berbagai pustaka yang bermanfaat bagi penelitian.

### 4. Dokumentasi

Pada proses ini di perlukan dokumen-dokumen seperti foto hingga data tertulis yang dapat menjadi acuan data yang dapat dipelajari untuk menunjang perkembangan penelitian.

#### **3.4.2 Proses pengumpulan data**

Untuk mendukung analisis, maka sejumlah data pendukung dari prosedur diatas dapat menjadi acuan agar pembuatan program bisa dilakukan dengan tepat dan akurat. Sesuai dengan kebutuhan pengumpulan data dapat dilakukan dengan yang pertama yaitu wawancara yang dilakukan di awal proses guna mendapatkan informasi untuk mendapatkan data yang akan dibutuhkan untuk melakukan

pengambilan keputusan, pada saat wawancara dapat juga langsung melakukan observasi

Data	Jenis data				Bentuk data		Teknik pengumpulan data	Sumber data
	Peta	Tabel	Foto	Deskripsi	Primer	Sekunder		
Analisa kebutuhan system				✓	✓	✓	Wawancara	Pengurus pasar, pedagang
Lokasi pasar	✓					✓	Observasi	Datang ke lokasi
Dokumentasi pasar			✓			✓	Wawancara	Pengurus pasar
Dokumentasi produk yang akan dijual			✓	✓	✓	✓		Pedangang

**Tabel 3. 3 : Proses Pengumpulan data**

### 3.5 Teknik Analisa Data

Teknik Analisa data merupakan hal penting dalam mendukung keberhasilan penelitian dikarenakan akan menyimpulkan hasil dari penelitian. Untuk cara Analisa yang digunakan menggunakan Requirement Elicitation untuk menentukan fungsi apa saja yang akan di gunakan dalam pembuatan program aplikasi website untuk pasar Modernland.

#### 3.5.1 Requirement Elicitation

Requirement Elicitation merupakan salah satu cara untuk membantu sebuah peneliti akan dibuat sesuai dengan keinginan penggunanya. Dalam membangun aplikasi website untuk pasar Modernland akan melibatkan dukungan pengguna yakni pedangan maupun pembeli untuk membangun program yang dibutuhkan sebagai

persyaratan evaluasi mandiri sebagai tabel yang akan membuat pengguna lebih mudah menambah dan menghapus fungsi yang diperlukan dan tidak diinginkan sehingga didapatkan hasil sebagai berikut :

### 3.5.2 Requirement Elicitation Tahap 1

Elisitasi pada tahap 1 ini berisikan kaingin serta bentuk system yang diharapkan oleh pengguna. Elisitasi tahap 1 didapatkan dari hasil wawancara menggunakan form isian kepada salah satu pedagang dan pembeli. Berikut hasil elisitas tahap I

<b>Requirement Elicitation Tahap I</b>	
<b>No</b>	<b>Pedangan ingin system dapat</b>
1	Terdapat Log in dan Log out untuk pedagang
2	Terdapat menu update produk untuk pedagang
3	Terdapat menu untuk cek pembelian
4	Terdapat menu untuk edit menu jualan
5	Terdapat menu untuk menerima proses pembelian
6	Terdapat menu untuk memproses pembelian
7	Terdapat menu untuk membatalkan proses pembelian
8	Terdapat menu untuk mengupdate data produk
9	Terdapat menu untuk mengetahui status pembelian
10	Terdapat menu untuk mengecek laporan penjualan
11	Terdapat Log in dan Log out untuk pembeli
12	Terdapat menu berisikan data toko penjual
13	Terdapat menu berisikan produk yang dijual setiap toko
14	Terdapat menu untuk input produk yang ingin dibeli
15	Terdapat menu untuk edit produk yang ingin dibeli
16	Terdapat menu untuk memproses pembelian
17	Terdapat menu untuk membatalkan proses pembelian
18	Terdapat menu untuk mengetahui status pemrosesan produk
19	Terdapat menu untuk menampilkan QR pembayaran
20	Terdapat menu untuk mengecek laporan pembelian

**Tabel 3. 4 : Requirement Elicitation Tahap I**

### 3.5.3 Requirement Elicitation Tahap II

Elisitasi pada tahap kedua ini dilakukan menggunakan metode MDI, untuk MDI ini adalah sebuah proses pembagian yang berguna untuk memisahkan system yang di inginkan wajib, diinginkan atau tidak terlalu penting untuk di masukan. Berikut penjelasan lebih mendetail mengenai MDI :

#### 1. Mandatory (Wajib)

Mandatory dapat diartikan sebagai wajib yang dimana metode pada kebutuhan ini harus di masukan dan tidak boleh dihilangkan sama sekali pada saat pembuatan system.

#### 2. Desirable (Diinginkan)

Desirable yang dapat diartikan sebagai diinginkan yang dimana metode pada kebutuhan ini dapat saja di hilangkan tetapi dengan adanya metode ini akan membuat system semakin berguna bagi pengguna.

#### 3. Inessential (Tidak penting)

Inessential yang dapat diartikan tidak penting atau kurang penting pada bagian ini ada atau tidak adanya fitur tersebut tidak berpengaruh pada system atau proyek yang akan dibuat sehingga hal ini dapat dihilangkan pada saat pembuatan system.

<b>Requirement Elicitation Tahap II</b>				
<b>No</b>	<b>Pedangan ingin system dapat</b>	<b>M</b>	<b>D</b>	<b>I</b>
<b>1</b>	Terdapat Log in dan Log out untuk pedagang	√		
<b>2</b>	Terdapat menu update produk untuk pedagang		√	
<b>3</b>	Terdapat menu untuk cek pembelian	√		
<b>4</b>	Terdapat menu untuk edit menu jualan		√	
<b>5</b>	Terdapat menu untuk menerima proses pembelian	√		
<b>6</b>	Terdapat menu untuk memproses pembelian	√		
<b>7</b>	Terdapat menu untuk membatalkan proses pembelian		√	
<b>8</b>	Terdapat menu untuk mengupdate data produk		√	
<b>9</b>	Terdapat menu untuk mengetahui status pembelian		√	
<b>10</b>	Terdapat menu untuk mengecek laporan penjualan		√	

11	Terdapat Log in dan Log out untuk pembeli	√		
12	Terdapat menu berisikan data toko penjual		√	
13	Terdapat menu berisikan produk yang dijual setiap toko	√		
14	Terdapat menu untuk input produk yang ingin dibeli	√		
15	Terdapat menu untuk edit produk yang ingin dibeli		√	
16	Terdapat menu untuk memproses pembelian	√		
17	Terdapat menu untuk membatalkan proses pembelian		√	
18	Terdapat menu untuk mengetahui status pemrosesan produk	√		
19	Terdapat menu untuk menampilkan QR pembayaran		√	
20	Terdapat menu untuk mengecek laporan pembelian			√

**Tabel 3. 5 : Requirement Elicitation Tahap II**

### 3.5.4 Requirement Elicitation Tahap III

Elisitasi pada tahap ketiga ini dapat di sesuaikan dengan elisitasi pada tahap kedua lalu klasifikasikan lanjutan dengan menggunakan metode TOE, Berikut penjelasan lebih mendetail mengenai TOE ;

#### 1. Teknikal

Merupakan bagaimana usulan Teknik pembuatan system hingga pembuatan system yang sebenarnya

#### 2. Operasional

Merupakan bagaimana tata cara penggunaan dalam system yang disarankan

#### 3. Ekonomi

Merupakan perkiraan biaya yang akan digunakan dalam membuat system yang disarankan.

Dalam metode TOE ini dibagi Kembali berdasarkan tingkat kesulitan pengerjaan dengan opsi sebagai berikut Hight, Middle, dan Low. Berikut hasil klasifikasi Tahap

III

Requirement Elicitation Tahap III										
No	Pedangan ingin system dapat									
	Feasibility	T			O			E		
	Risk	L	M	H	L	M	H	L	M	H
1	Terdapat Log in dan Log out untuk pedagang		√							
2	Terdapat menu update produk untuk pedagang		√							
3	Terdapat menu untuk cek pembelian		√							
4	Terdapat menu untuk edit menu jualan		√							
5	Terdapat menu untuk menerima proses pembelian		√							
6	Terdapat menu untuk memproses pembelian		√							
7	Terdapat menu untuk membatalkan proses pembelian		√							
8	Terdapat menu untuk mengupdate data produk		√							
9	Terdapat menu untuk mengetahui status pembelian		√							
10	Terdapat menu untuk mengecek laporan penjualan		√							
11	Terdapat Log in dan Log out untuk pembeli		√							
12	Terdapat menu berisikan data toko penjual		√							
13	Terdapat menu berisikan produk yang dijual setiap toko		√							
14	Terdapat menu untuk input produk yang ingin dibeli		√							
15	Terdapat menu untuk edit produk yang ingin dibeli		√							
16	Terdapat menu untuk memproses pembelian		√							

17	Terdapat menu untuk membatalkan proses pembelian		√							
18	Terdapat menu untuk mengetahui status pemrosesan produk		√							
19	Terdapat menu untuk menampilkan QR pembayaran		√							
20	Terdapat menu untuk mengecek laporan pembelian		√							

**Tabel 3. 6 : Requirement Elicitation Tahap III**

### 3.5.5 Requirement Elicitation Tahap Akhir

Elisitasi pada tahap akhir ini dilakukan guna untuk mendapatkan hasil akhir dari ketiga tahap elisitasi diatas. Elisitasi tahap akhir digunakan untuk penentu pembuatan system. Sehingga didapatkan daftar elisitasi tahap akhir sebagai berikut

<b>Requirement Elicitation Final</b>	
<b>No</b>	<b>Pedangan ingin system dapat</b>
1	Terdapat Log in dan Log out untuk pedagang
2	Terdapat menu update produk untuk pedagang
3	Terdapat menu untuk cek pembelian
4	Terdapat menu untuk edit menu jualan
5	Terdapat menu untuk menerima proses pembelian
6	Terdapat menu untuk memproses pembelian
7	Terdapat menu untuk membatalkan proses pembelian
8	Terdapat menu untuk mengupdate data produk
9	Terdapat menu untuk mengetahui status pembelian
10	Terdapat menu untuk mengecek laporan penjualan
11	Terdapat Log in dan Log out untuk pembeli
12	Terdapat menu berisikan data toko penjual
13	Terdapat menu berisikan produk yang dijual setiap toko
14	Terdapat menu untuk input produk yang ingin dibeli
15	Terdapat menu untuk edit produk yang ingin dibeli
16	Terdapat menu untuk memproses pembelian
17	Terdapat menu untuk membatalkan proses pembelian
18	Terdapat menu untuk mengetahui status pemrosesan produk
19	Terdapat menu untuk menampilkan QR pembayaran
20	Terdapat menu untuk mengecek laporan pembelian

**Tabel 3. 7 : Requirement Elicitation Tahap Akhir**

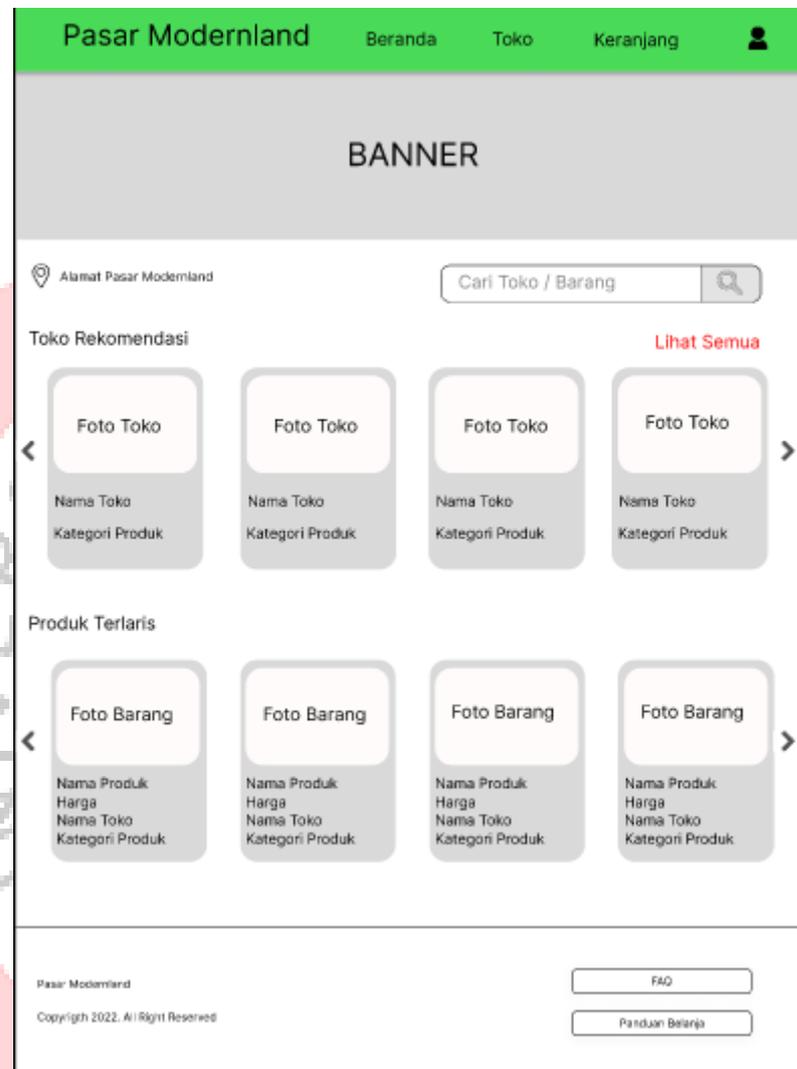
### 3.6 Gant Chart

Kegiatan	January				February				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pengumpulan data	■				■																			
Wawancara	■				■																			
Observasi			■		■	■			■															
Analisis sistem berjalan													■											
Tinjauan Pustaka									■															
Perancangan sistem usulan									■	■	■	■	■	■	■	■								
Pembuatan program									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Testing																					■			
Evaluasi																							■	■
Penilaian																								
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■												

Tabel 3. 8 : Gant Chart

## 3.7 Rancangan Penelitian

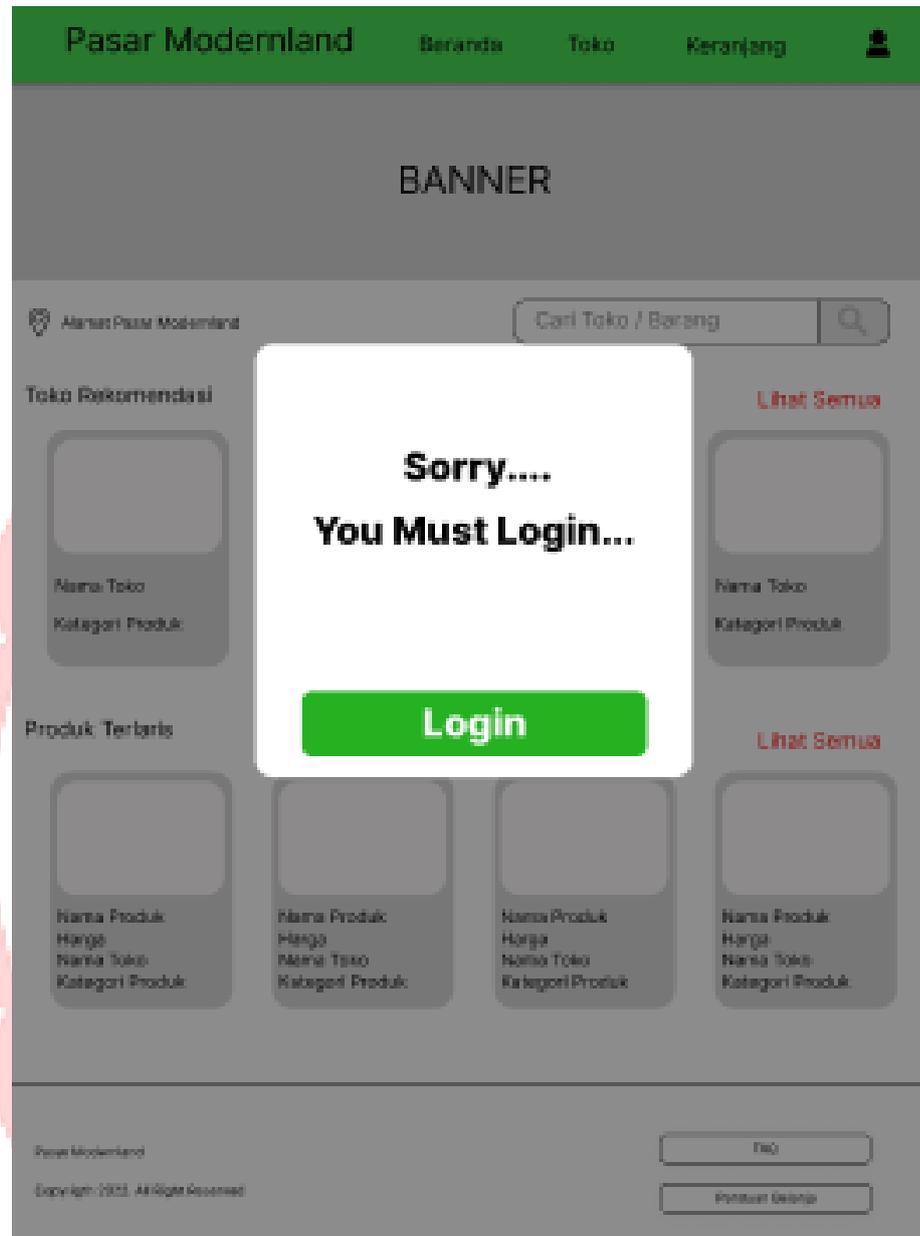
### 3.7.1 Tampilan Awal



**Gambar 3. 3 : Tampilan Awal**

Tampilan awal dibuat sederhana dengan menginfokan secara sederhana seperti apa pasar modernland dan apa saja isi dari website pasar modernland dan Toko serta produk rekomendasi dan bagaimana caranya berbelanja hingga terdapat tombol keranjang untuk memberitahu kepada pembeli apa saja yang akan dibeli.

### 3.7.2 Tampilan Must Login



**Gambar 3. 4 : Tampilan Must Login**

Pada halaman ini di infomasikan sebelum melihat website pasar modernland lebih jauh pembeli diharuskan melakukan proses log in terlebih dahulu.

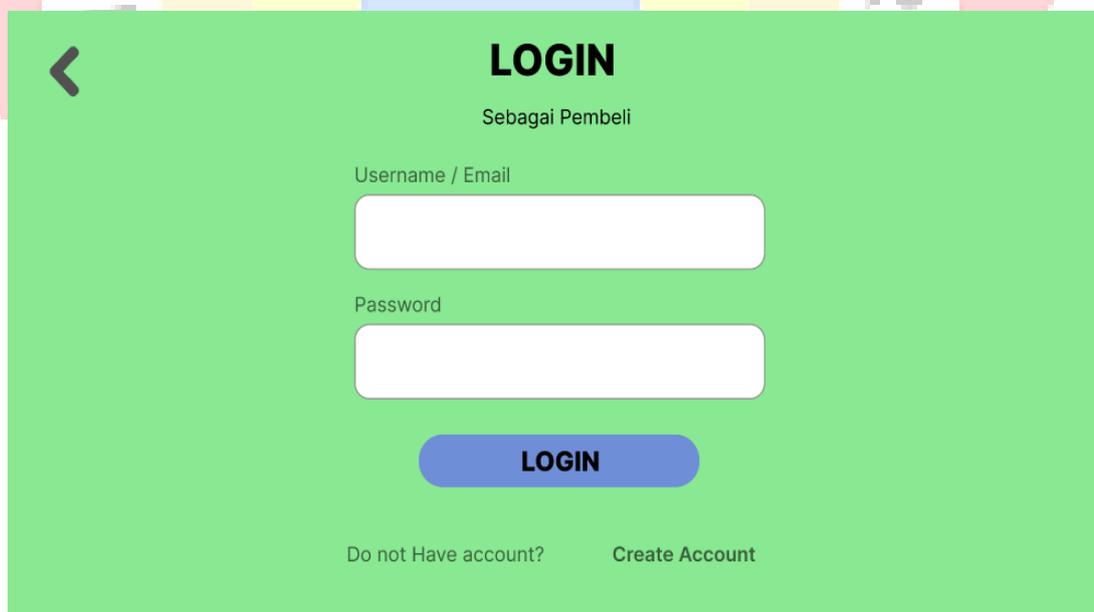
### 3.7.3 Tampilan Awal Login



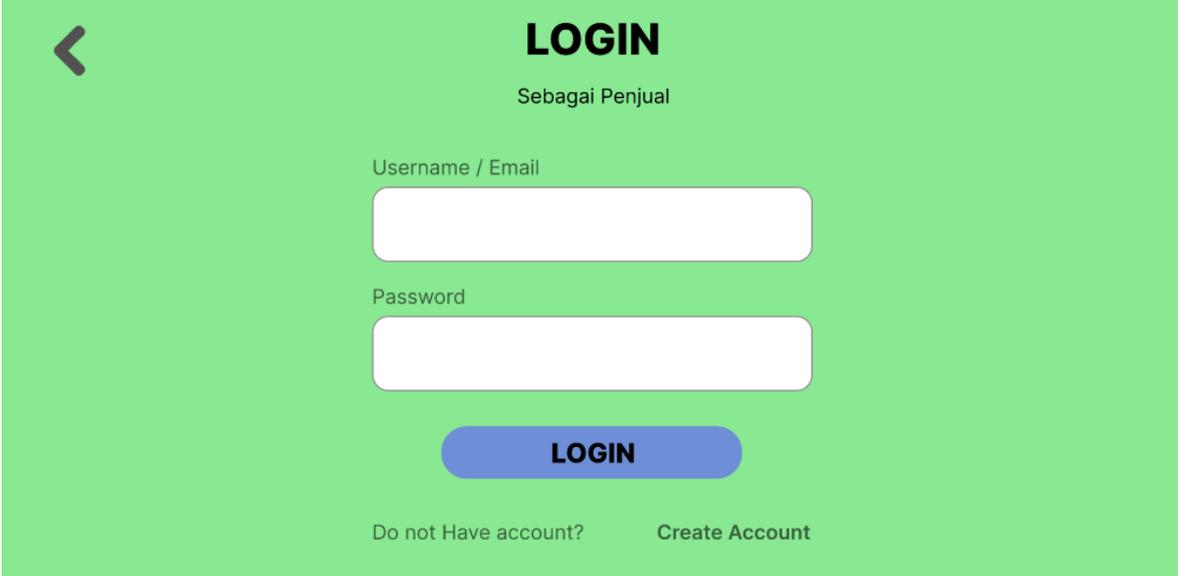
**Gambar 3.5 : Tampilan Awal Login**

Tampilan awal log in dibuat sederhana untuk menentukan siapa pengguna aplikasi website pasar modernland.

### 3.7.4 Tampilan Log In Pembeli maupun Penjual



**Gambar 3.6 : Tampilan Log In Pembeli**

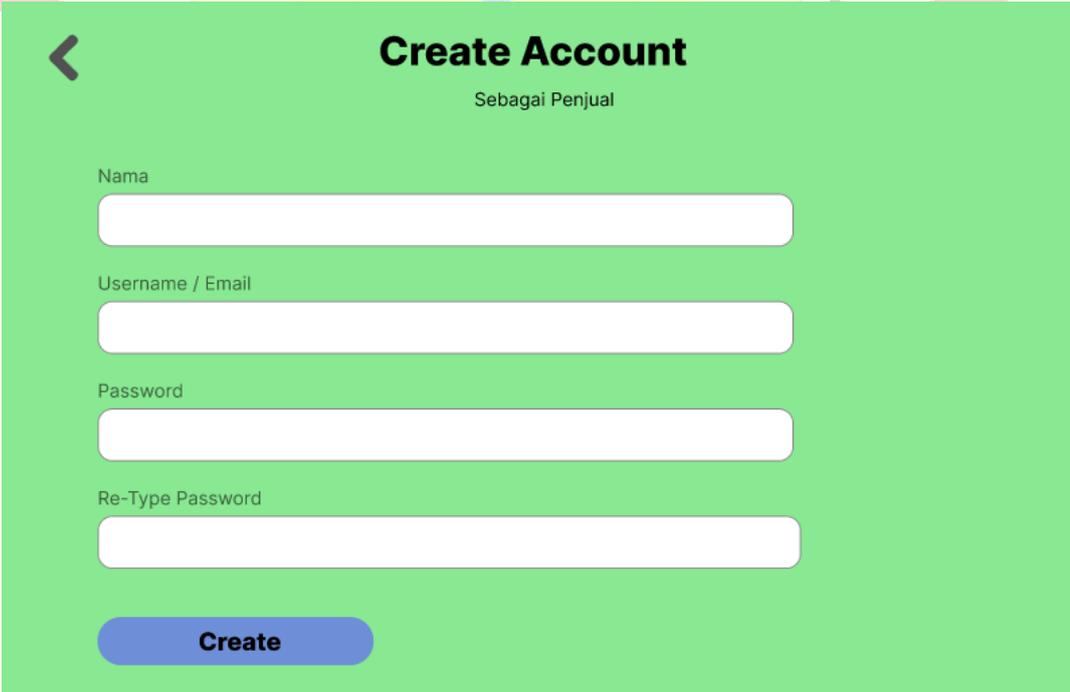


The screenshot shows a green background with a white back arrow in the top left corner. The title "LOGIN" is centered at the top in bold black text. Below it, the text "Sebagai Penjual" is centered. There are two white input fields: the first is labeled "Username / Email" and the second is labeled "Password". Below the input fields is a blue rounded button with the text "LOGIN" in white. At the bottom, there are two links: "Do not Have account?" and "Create Account".

**Gambar 3. 7 : Tampilan Log In Penjual**

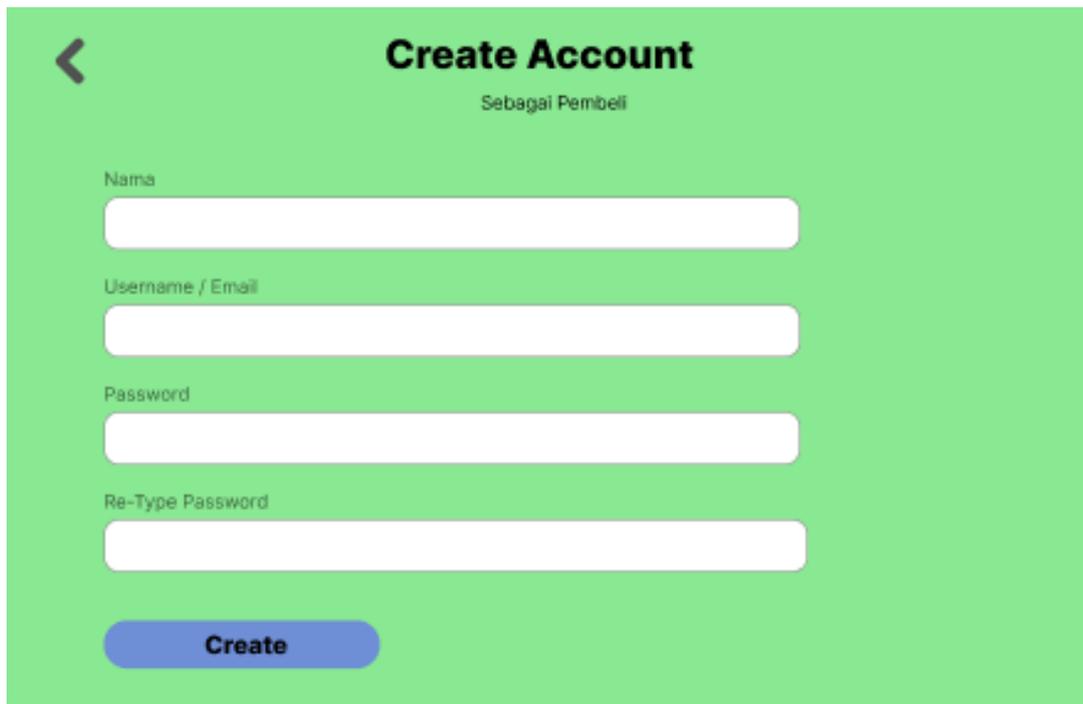
Berikut adalah tampilan login untuk pembeli maupun penjual yang dimana akan tertulis siapa yang sedang melakukan proses log in, lalu mereka dapat mengisi username dan password jika sebelumnya sudah mendaftar, jika belum pernah menggunakan maka mereka akan membuat akun terlebih dahulu.

### 3.7.5 Tampilan Create Account



The screenshot shows a green background with a white back arrow in the top left corner. The title "Create Account" is centered at the top in bold black text. Below it, the text "Sebagai Penjual" is centered. There are four white input fields: the first is labeled "Nama", the second is labeled "Username / Email", the third is labeled "Password", and the fourth is labeled "Re-Type Password". Below the input fields is a blue rounded button with the text "Create" in white.

**Gambar 3. 8 : Tampilan Create Account Penjual**



**Create Account**  
Sebagai Pembeli

Nama

Username / Email

Password

Re-Type Password

**Create**

**Gambar 3. 9 : Tampilan Create Account Pembeli**

Tampilan Create Account sebagai penjual maupun pembeli memiliki tampilan yang sama yang dimana pengguna akun akan mengisi nama, username dan password untuk di daftarkan.

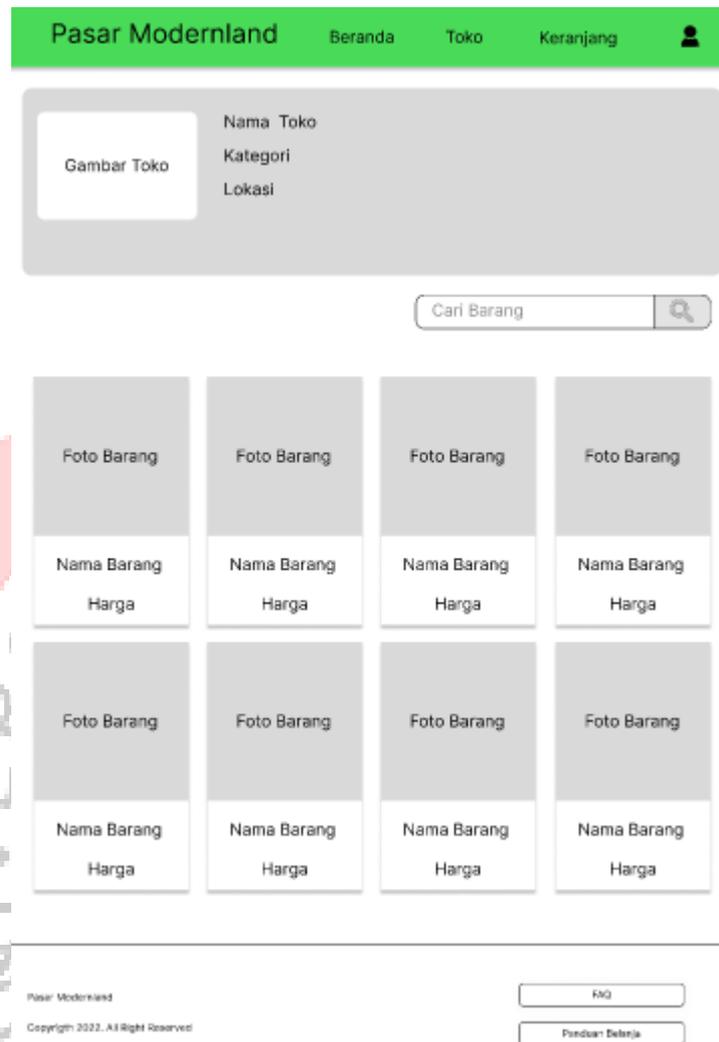
### 3.7.6 Tampilan Alamat Pasar Modernland.



**Gambar 3. 10 : Tampilan Alamat Pasar Modernland**

Pada tampilan alamat pasar modernland akan diarahkan langsung ke maps sebagai petunjuk jalan menuju pasar pada saat melakukan pickup.

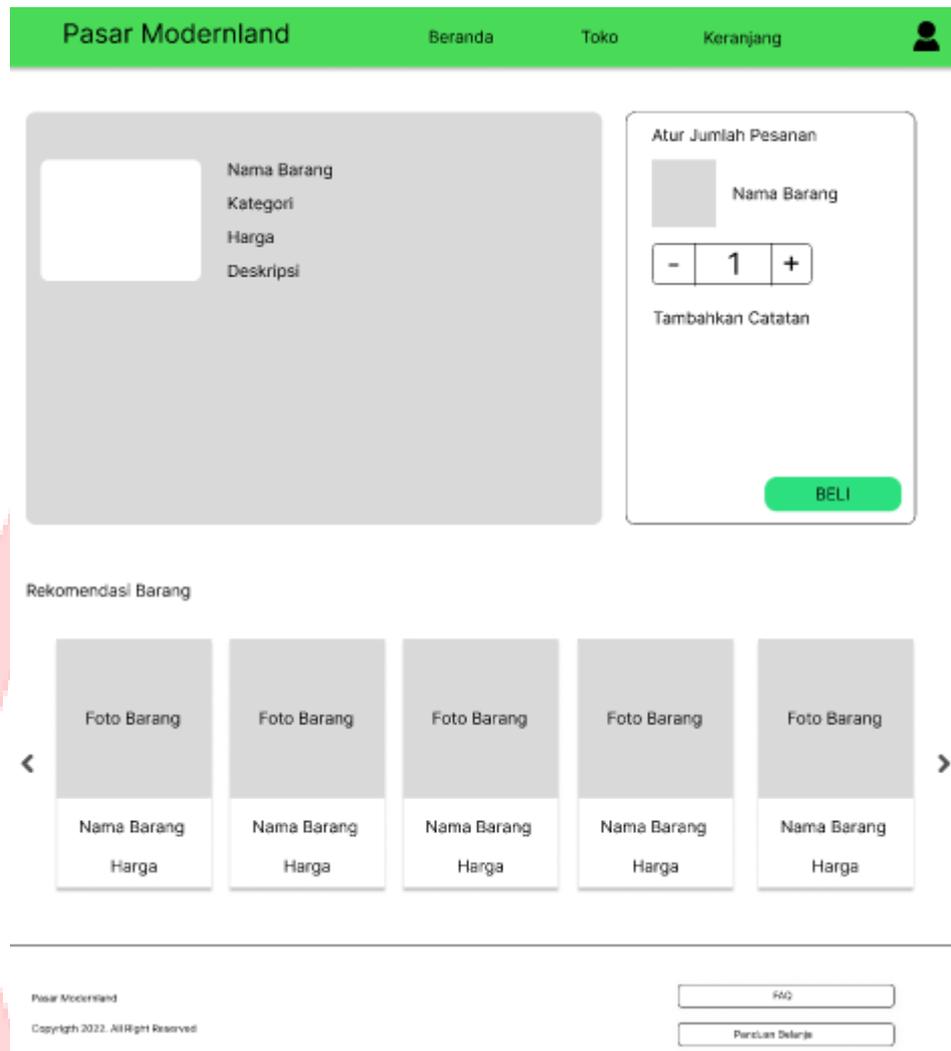
### 3.7.7 Tampilan Halaman toko



**Gambar 3. 11 : Tampilan Halaman Toko**

Halaman toko berisikan data diri singkat toko dan juga barang-barang yang dijual pada toko tersebut baik itu foto barang, nama barang dan juga harga pada setiap barang.

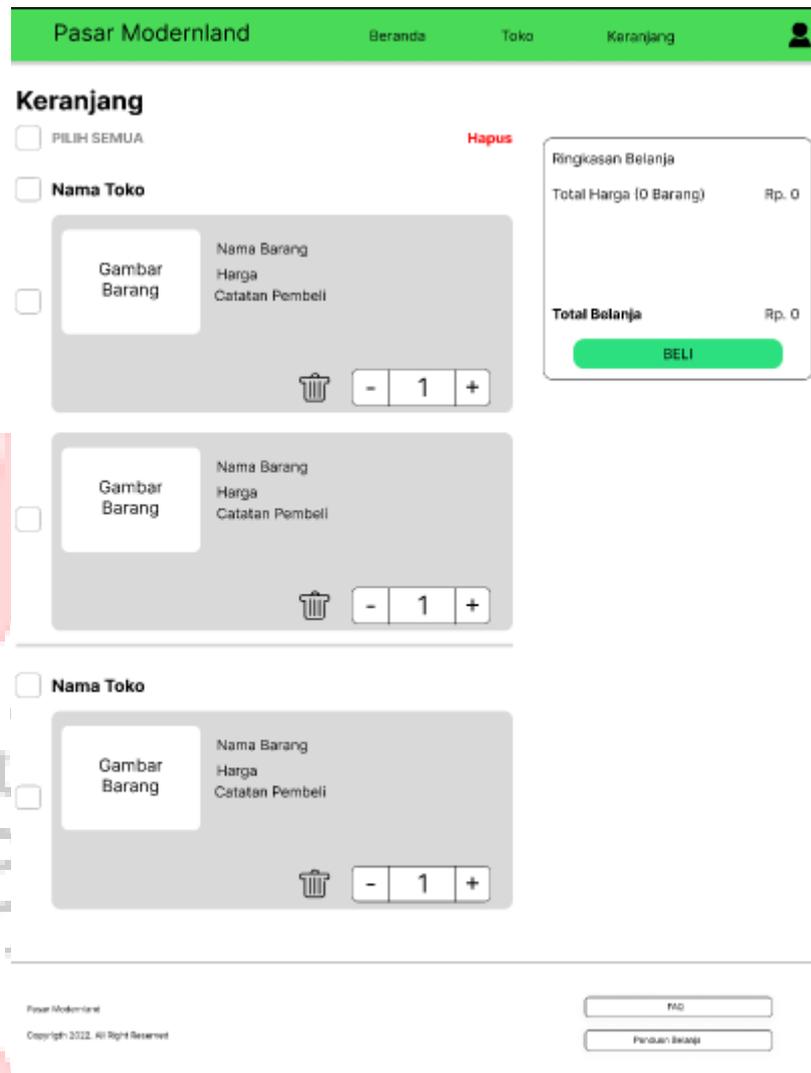
### 3.7.8 Tampilan Barang



**Gambar 3. 12 : Tampilan Barang**

Pada halaman tampilan barang akan di infokan lebih mendetail mengenai barang tersebut seperti nama barang, kategori, harga hingga deksripsi lebih mendetail mengenai barang yang dipilih. Lalu jika sudah melihat dapat menentukan jumlah barang yang akan dibeli kemudian menekan tombol beli.

### 3.7.9 Tampilan Keranjang



**Gambar 3.13 : Tampilan Keranjang**

Halaman tampilan keranjang berisikan barang-barang yang telah di beli dan akan melakukan proses checkout.

### 3.7.10 Tampilan Checkout

Pasar Modernland

## Checkout

**Alamat Pengambilan**

---

**Nama Toko**

**No. Tlpn**

**Alamat**

---

**Pesanan 1**

**Nama Toko**

Gambar Barang	Nama Barang	Harga	Deskripsi Pesanan

---

**SUBTOTAL** Rp. 0

Ringkasan Belanja

Total Harga (0 Barang) Rp. 0

---

**Total Tagihan** Rp. 0

Pilih Pembayaran

Pasar Modernland

Copyright 2022. All Right Reserved

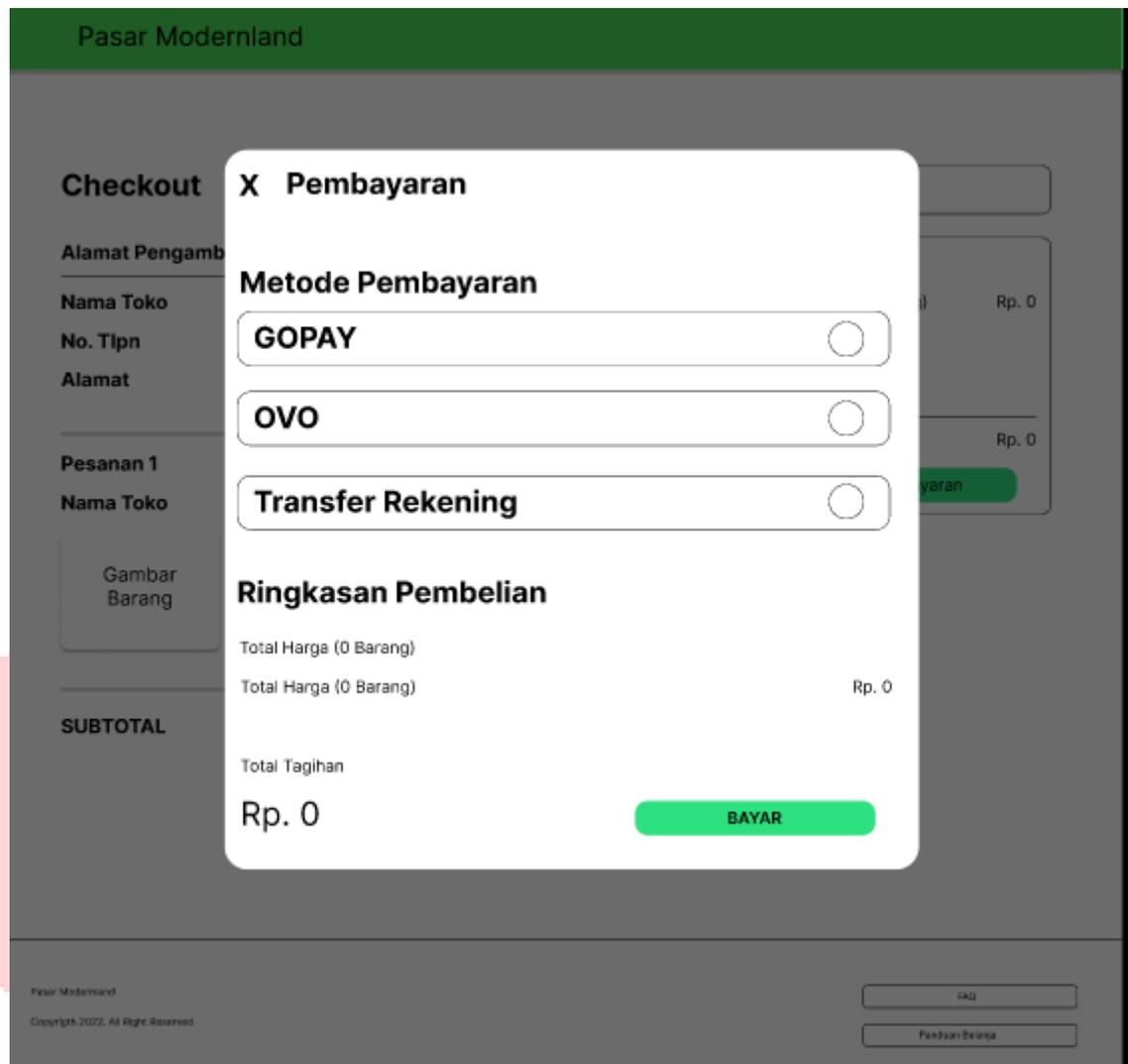
IKO

Panduan Belanja

**Gambar 3. 14 : Tampilan Checkout**

Setelah memproses pembelian pembeli akan masuk kedalam halaman checkout lalu di infokan Kembali mengenai detail pembelian dan juga lokasi alamat pengambilan barang setelah semua sudah sesuai maka dapat dilakukan proses pembayaran.

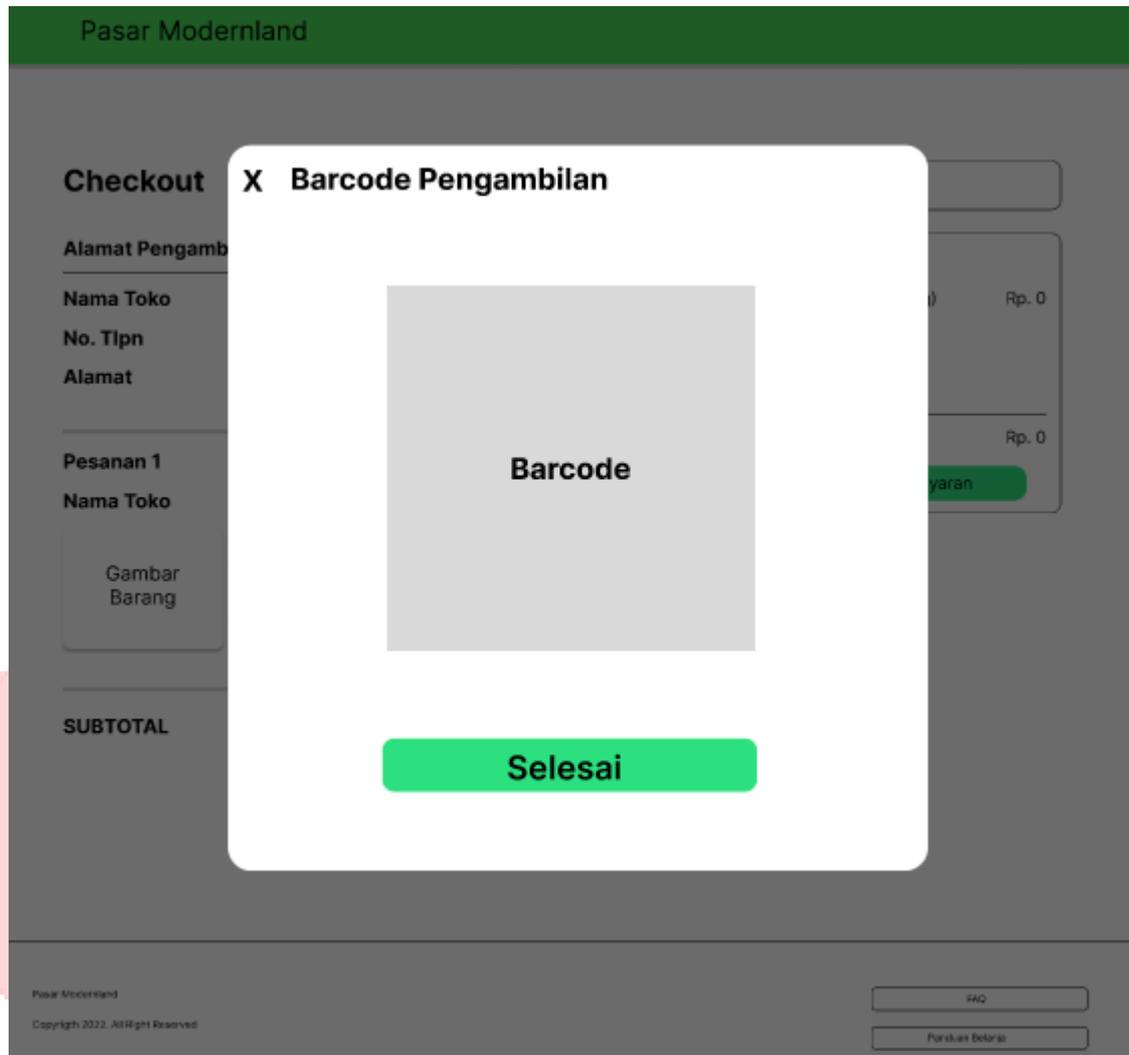
### 3.7.11 Tampilan Pembayaran



**Gambar 3. 15 : Tampilan Pembayaran**

Setelah memproses pembayaran maka akan muncul tampilan metode pembayaran apakah ingin menggunakan metode e-wallet maupun transfer antar rekening.

### 3.7.12 Tampilan Barcode Pengambilan



**Gambar 3. 16 : Tampilan Barcode Pengambilan**

Halaman tampilan barcode berisikan barcode pengambilan yang nantinya digunakan untuk menunjukkan kepada pembeli bahwa akan mengambil barang tersebut.

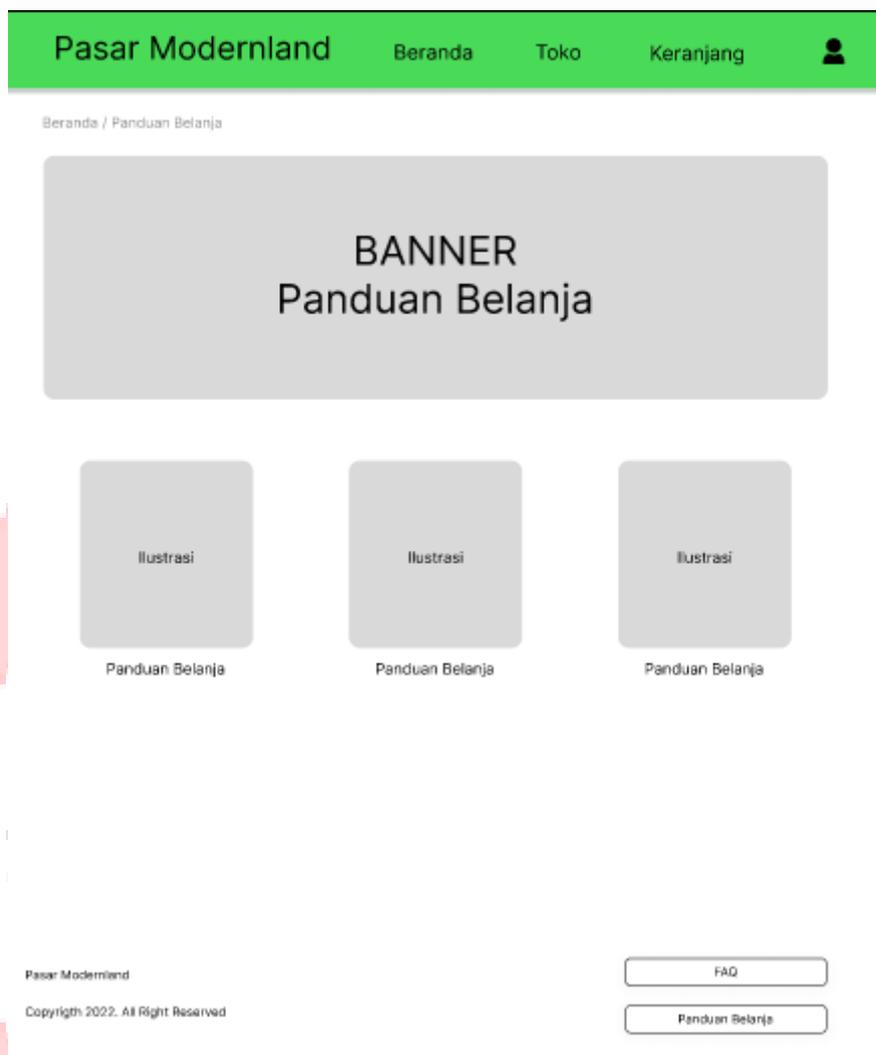
### 3.7.13 Tampilan FAQ



**Gambar 3. 17 : Tampilan FAQ**

Pada tampilan Frequently Asked Questions (FAQ) adalah daftar kumpulan pertanyaan dan jawaban yang sering di pertanyakan tentang berbagai hal mengenai aplikasi website pasar modernland.

### 3.7.14 Panduan Belanja



**Gambar 3. 18 : Panduan Belanja**

Pada halaman panduan belanja terdapat infosi mengenai ilustrssi bagaimana proses transaksi yang terjadi di pasar modernland menggunakan aplikasi website berikut.

### 3.7.15 Halaman Dashboard (Toko)

Pasar Modernland Username

**Gambar Toko**

Username :  
Nama Toko :  
Nama Pemilik :  
No. Telefon :  
Email :  
Kategori :  
Lokasi :

[Edit](#)

Periode: [dd-mm-yyyy] - [dd-mm-yyyy] Pilih Periode

Total Pendapatan: Rp. 0      Total Barang Di jual: 0      Total Pengunjung Toko:

**LOGOUT**

**Gambar 3.19 : Halaman Dashboard**

Pada halaman dashboard toko penjual akan di infokan tentang informasi mengenai toko mereka dan juga total pendapatan, total barang dijual dan juga total pengunjung toko perharinya.

### 3.7.16 Tampilan Edit Profil

Pasar Modernland Username 

Dashboard  
Barang  
Penjualan

Gambar Toko

Username :   
 Nama Toko :   
 Nama Pemilik :   
 No. Telefon :   
 Email :   
 Kategori :   
 Lokasi :

[Save](#)

 LOGOUT

**Gambar 3. 20 : Tampilan Edit Profil**

Pada halaman tampilan edit profil, Penjual dapat melakukan pengisian informasi toko seperti nama toko, hingga lokasi toko mereka di pasar modernland.

### 3.7.17 Tambah Barang

Pasar Modernland Username 

Dashboard  
Barang  
Penjualan

**Tambah Barang**

Masukkan Foto Barangmu

Masukkan Detail Produk

Nama Barang :   
 Harga :   
 Kategori :

Masukkan Deskripsi Produk

[Tambah](#)

 LOGOUT

**Gambar 3. 21 : Tambah Barang**

Pada halaman ini ditujukan kepada penjual untuk menambahkan stock barang mereka yang nantinya akan ditampilkan dalam detail barang, dari foto asli barang, harga serta deskripsi produk yang ingin di sampaikan kepada pembeli.

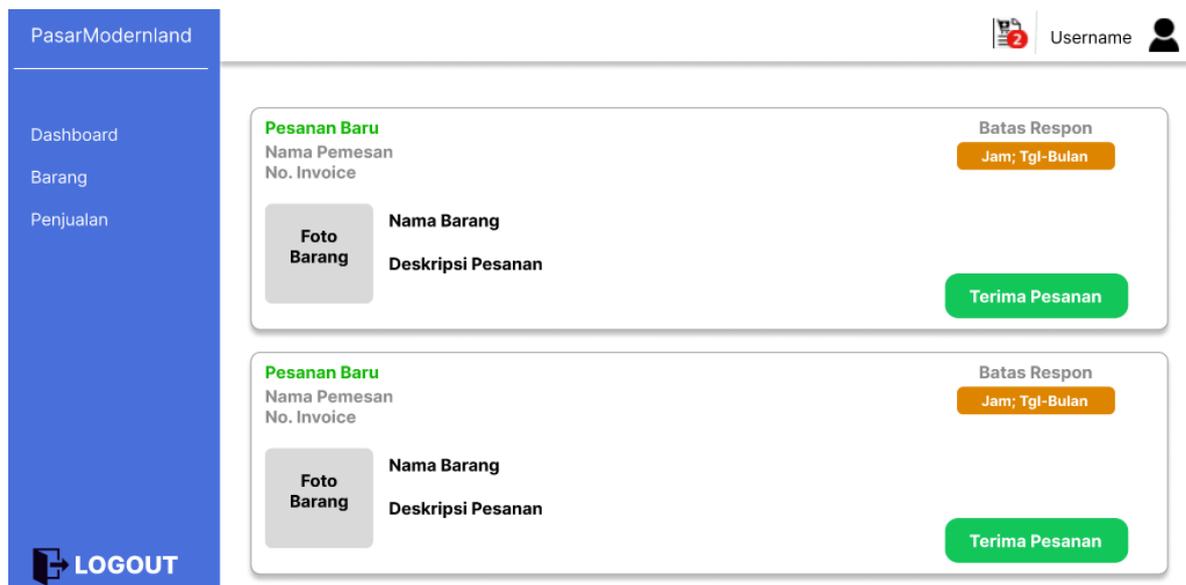
### 3.7.18 Tampilan Detail Barang



**Gambar 3. 22 : Tampilan Detail Barang**

Pada halaman detail pesanan akan menampilkan barang-barang yang di perlihatkan dan dijual oleh pedangang dan muncul dalam tampilan layer website pembeli.

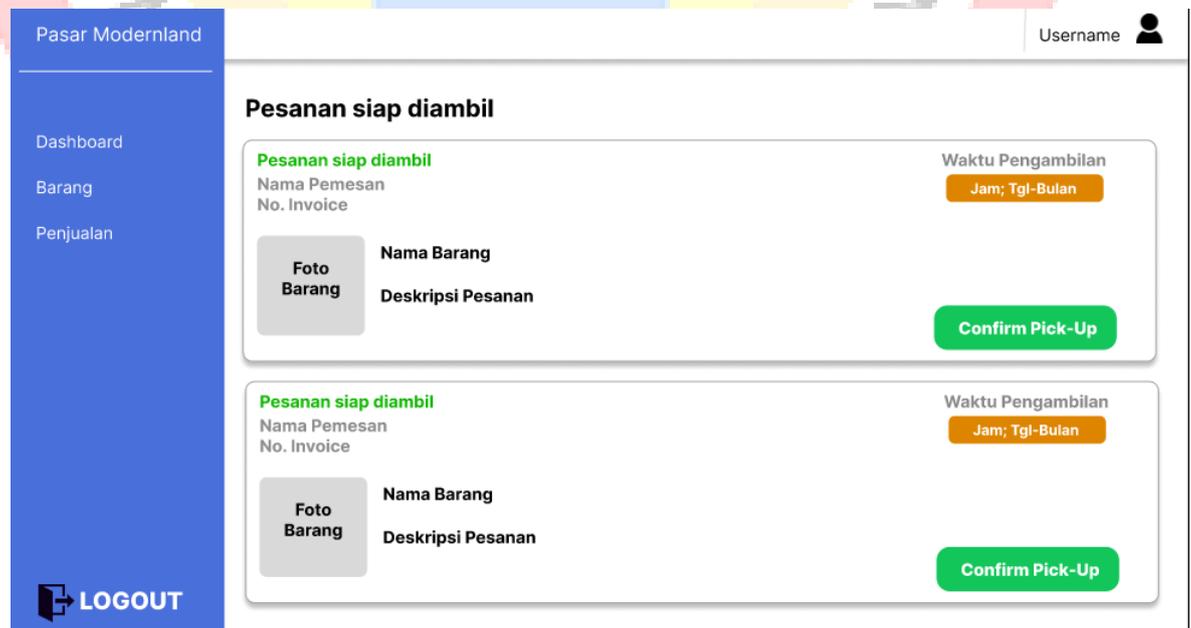
### 3.7.19 Tampilan Terima Pesanan



**Gambar 3. 23 : Tampilan Terima Pesanan Penjual**

Tampilan Terima pesanan berisikan notifikasi ketika pembeli melakukan proses pembelian dan ketika pedagang menekan terima pesanan maka mereka harus mulai memproses barang yang dibeli.

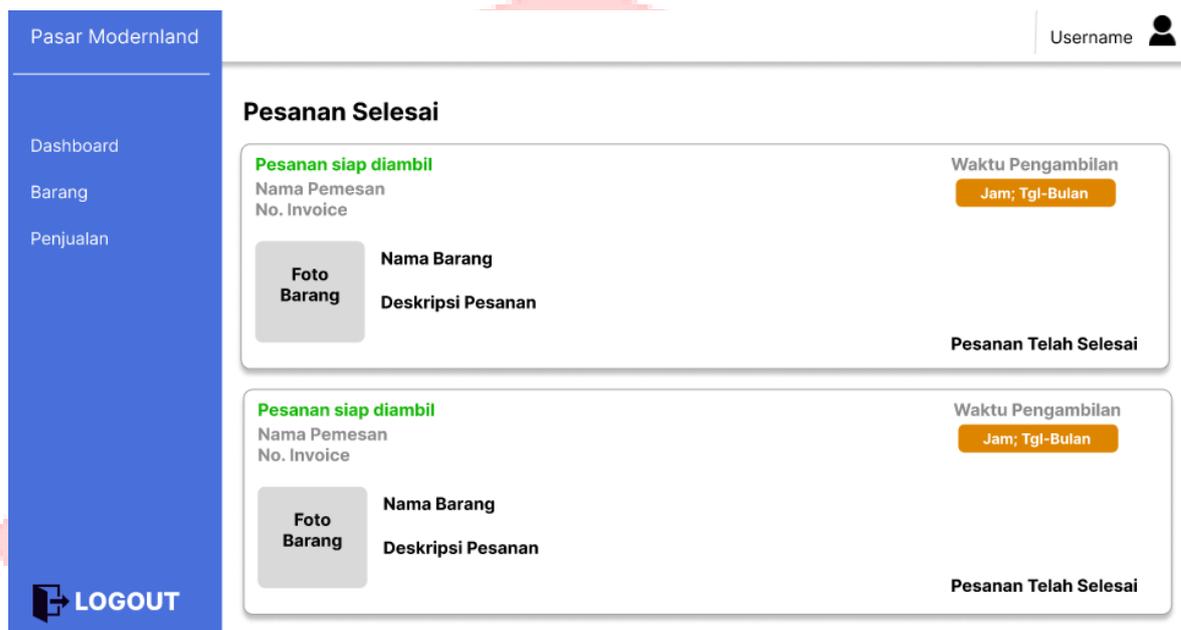
### 3.7.20 Tampilan Pesanan Siap Diambil



**Gambar 3. 24 : Tampilan Pesanan Siap Diambil**

Pada halaman tampilan Confirm pickup maka ketika pedagang selesai memproses barang lalu menekan tombol confirm pick up agar pembeli mengetahui kapan mereka dapat melakukan proses pengambilan barang.

### 3.7.21 Tampilan Pesanan Selesai



**Gambar 3. 25 : Tampilan Pesanan Selesai**

Pada tampilan halaman pesanan selesai maka menandakan pesanan telah diambil dan selesai dilakukan.x