



## Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan “Pasar Kita” Di Pasar Tradisional Dringu Berbasis Web

### *Design Of “Our Market” Sales Information System In The Web-Based Dringu Traditional Market*

Yahya Yulianto<sup>1\*</sup>, Dyah Ariyanti<sup>2</sup>, Ary Analisa Rahma.<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik, Informatika, Universitas Panca Marga, Probolinggo, Indonesia

<sup>2</sup>Teknik, Informatika, Universitas Panca Marga, Probolinggo, Indonesia

<sup>3</sup>Teknik, Informatika, Universitas Panca Marga, Probolinggo, Indonesia

<sup>1</sup>[yahyayulianto27@gmail.com](mailto:yahyayulianto27@gmail.com), <sup>2</sup>[dyahariyanti@upm.ac.id](mailto:dyahariyanti@upm.ac.id), <sup>3</sup>[aryanalissarahma@gmail.com](mailto:aryanalissarahma@gmail.com),

#### **Abstract**

*As technology advances and people's needs for shopping, considering that currently shopping can be accessed through applications. The Probolinggo District Office of Industry and Trade facilitates buying and selling without entering the market, shopping online through the WhatsApp and Instagram applications with the "Mak Blonjo" icon, the Dringu traditional market is the program's main pilot project, the lack of information about products is an obstacle in marketing. The aim of this research is to produce an application in the form of a website with the "Our Market" icon which is used as a sales information system in the Dringu traditional market so that it can make it easier for various parties to carry out fast and precise interactions and transactions. The software development method uses the waterfall method. The system created uses the PHP programming language with the CodeIgniter framework and MYSQL database. System testing is carried out using the black box testing method. While testing the satisfaction of the application uses the UAT (user acceptance test) test in the form of a questionnaire and performs a Likert scale calculation. It can be concluded that the level of satisfaction with users of the web-based "Pasar Kita" sales application reached 84.1% with 15 consumer respondents, 73.1% with 3 admin/market clerk respondents and 76.1% with 15 merchant respondents. The final result of this research is that the website-based "Pasar Kita" sales information system design can be implemented in Dringu traditional markets as a form of ordering process service.*

**Keywords:** Information System, Traditional Market, Codeigniter, Waterfall, Website.

#### **Abstrak**

Seiring kemajuan teknologi dan kebutuhan masyarakat untuk berbelanja, mengingat saat ini berbelanja dapat diakses melalui aplikasi. Disperindag Kabupaten Probolinggo memfasilitasi jual beli tanpa masuk pasar, berbelanja secara *online* melalui aplikasi *WhatsApp* dan *Instagram* dengan ikon "Mak Blonjo", pasar tradisional Dringu menjadi pilot project utama program tersebut, minimnya informasi tentang produk menjadi kendala dalam pemasaran. Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi berupa *website* dengan ikon "Pasar Kita" yang digunakan sebagai sistem informasi penjualan di pasar tradisional Dringu sehingga dapat mempermudah berbagai pihak dalam melakukan interaksi dan transaksi cepat dan tepat. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode air terjun (*waterfall*). Sistem yang dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework CodeIgniter* dan database *MYSQL*. Pengujian sistem dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*. Sedangkan uji coba kepuasan terhadap aplikasi menggunakan pengujian *UAT (user acceptance test)* dalam bentuk kuesioner dan melakukan perhitungan skala *likert*. Dapat di simpulkan bahwa tingkat kepuasan terhadap pengguna aplikasi penjualan "Pasar Kita" berbasis web mencapai 84,1% dengan 15 responden konsumen, 73,1% dengan 3 responden admin/petugas pasar dan 76,1% dengan 15 responden pedagang. Hasil akhir dari penelitian ini adalah rancang bangun sistem informasi penjualan "Pasar Kita" berbasis *website* dapat diimplementasikan pada pasar tradisional Dringu sebagai bentuk layanan proses pemesanan.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Pasar Tradisional, Codeigniter, Waterfall, Website.

## **1. Pendahuluan**

Berkembangnya teknologi, dapat memudahkan untuk mendapatkan suatu informasi, dari segala segi kehidupan mengingat saat ini untuk berbelanja dapat diakses melalui aplikasi, dengan aplikasi masyarakat dapat berbelanja tanpa harus keluar rumah untuk sistem pembayaran dapat dilakukan melalui tunai dengan membayar di tempat ataupun transfer bank. (Perwiranegara, 2021). Namun, ada sejumlah tantangan yang menjadi hambatan untuk mencapai tujuan tersebut, termasuk keterbatasan akses ke data yang tersedia, sehingga mencegah transaksi berjalan secara efektif. (Hairah & Budiman, 2017). [1].

Pasar tradisional masih menjadi tempat utama para pelaku ekonomi skala kecil hingga menengah, untuk menjual produk kebutuhan pokok yang mereka hasilkan. Pasar tradisional Dringu salah satu pasar yang ada di Kabupaten Probolinggo. Selain menjual produk dagangan secara konvensional, berjalan secara *online* juga menjadi peluang untuk menambah penghasilan pedagang. Mengingat saat ini semakin banyaknya pedagang keliling atau *welijo*. Sehingga konsumen lebih nyaman berbelanja dengan menunggu pedagang di rumah. [2].

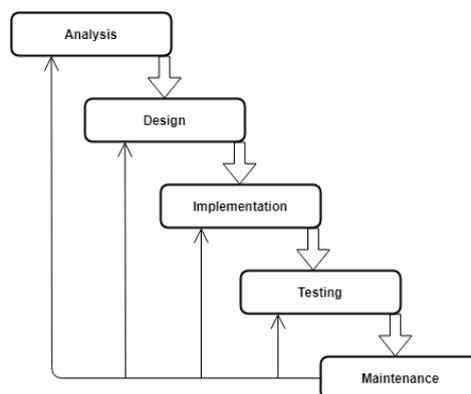
Pemerintah Kabupaten (Pekab) Probolinggo melalui Dinas Perindustrian dan Perdagangan (Disperindag) memfasilitasi jual beli tanpa masuk pasar, berbelanja secara *online* dengan ikon "Mak Blonjo". Dengan jargon "siap memenuhi segala kebutuhan dapur anda dengan menyediakan berbagai sembako". Program tersebut dijalankan dikarenakan pandemi Covid-19 yang mengakibatkan pasar menjadi sepi. [1]-[3].

Sistem penjualan "Mak Blonjo" memakai sarana yang mudah untuk digunakan dengan memanfaatkan aplikasi *WhatsApp* dan *Instagram*. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, produk telah dipasarkan secara luas di media *online* dan melayani berbagai transaksi yang dilakukan konsumen. Namun demikian, minimnya informasi tentang produk menjadi kendala dalam pemasaran, membutuhkan waktu lama untuk membalas satu per satu chat dari konsumen dan melakukan perhitungan transaksi secara manual. (Widiati, 2019). [1]-[4].

Sistem berbelanja secara *online* di pasar tradisional dapat berkembang, Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi penjualan berupa *website* dengan ikon "Pasar Kita". Aplikasi ini nantinya dapat menampilkan produk, harga dan deskripsi yang dijual di pasar tradisional. Sehingga konsumen dapat mengunjungi lapak pedagang untuk melihat produk yang di jual oleh masing masing pedagang, juga bisa membantu petugas pasar dalam memasarkan produk pedagang, tidak hanya di media sosial namun juga melalui akses *browser* serta dengan mudah menerima pesanan dari konsumen (Ahmad & M. Salim, 2020). Dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *framework CodeIgniter* yang menerapkan metode *Model View Controller* (MVC).

## 2. Metodologi

Metode ini digunakan sebagai acuan dalam pembangunan suatu aplikasi yang bertujuan untuk menghasilkan keluaran sistem yang mudah dipahami. Metode pengembangan sistem yang digunakan disebut dengan *Waterfall System Development Life Cycle (SDLC)*, yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan.



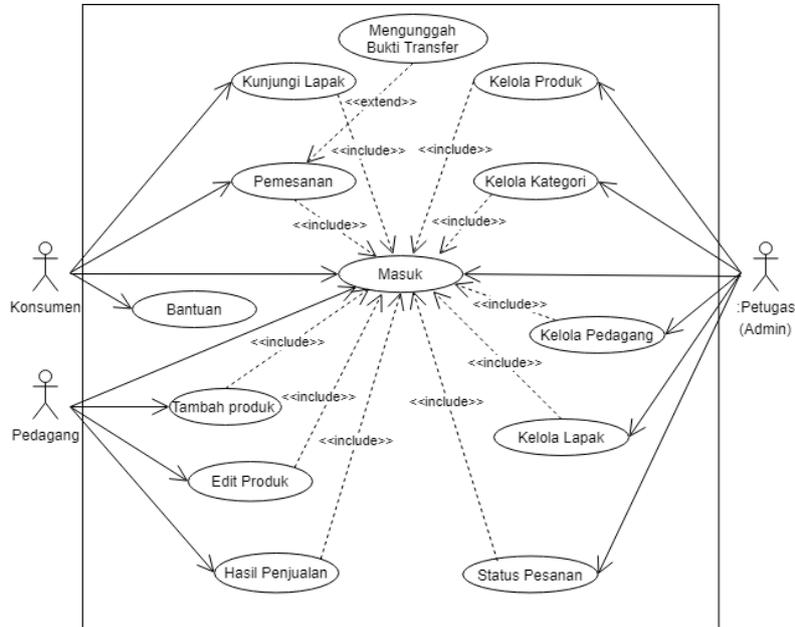
Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

1. Metode pengumpulan data pada perancangan ini menerapkan tiga cara yaitu :
  - a. Studi Pustaka, bertujuan untuk mengumpulkan studi kasus yang relevan terkait informasi yang serupa berhubungan dengan penelitian sistem informasi penjualan berbasis web dan juga melalui buku referensi dan sumber lainnya yang valid.
  - b. Observasi, bertujuan mengumpulkan informasi dengan melakukan pengamatan langsung objek penelitian. Kegiatan yang dilakukan adalah mengamati secara langsung proses transaksi antara pedagang dan pembeli serta melihat produk yang dijual oleh pedagang di Pasar Tradisional Dringu.

- c. Wawancara, bertujuan melakukan pendekatan kepada pihak tertentu untuk memberikan pendapat, kegiatan pengumpulan data dengan melakukan komunikasi langsung dengan pihak yang berwenang dan terkait, terutama kepada petugas pasar, juga kepada pedagang dan pembeli di pasar Tradisional Dringu. untuk mendapatkan informasi yang diperlukan pada penelitian.

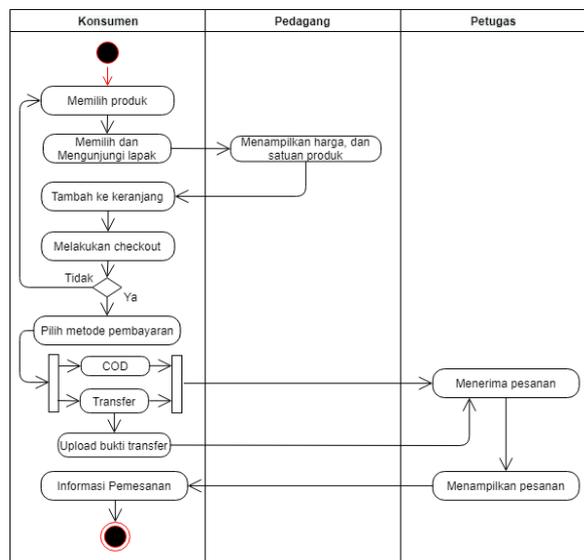
2. Desain Sistem Perancangan

Use Case diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem yang akan dibangun dalam tahapan merancang atau mendesain sistem yang sesuai dengan rumusan masalah yang ditentukan.



Gambar 2. Use Case Diagram Pemesanan

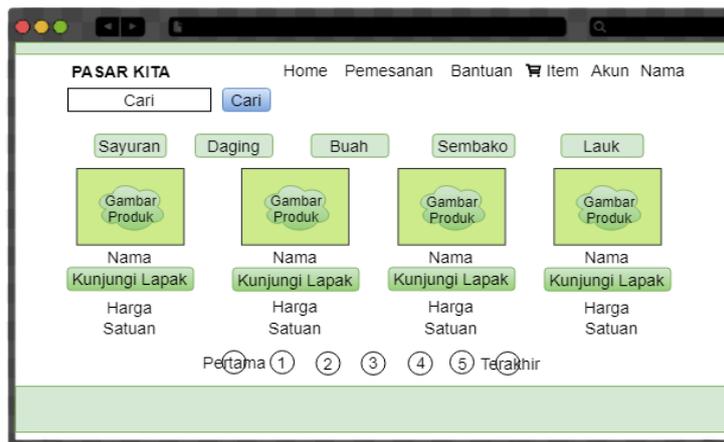
Activity diagram pemesanan menjelaskan gambaran proses tahapan yang dilakukan oleh masing-masing aktor dalam mengakses sistem.



Gambar 3. Activity Diagram Pemesanan

3. Desain Sistem Interface

Pada halaman desain *interface home* tersebut akan menampilkan produk dan fitur-fitur yang dapat diakses oleh konsumen selaku pengguna yang ingin melakukan pemesanan produk.



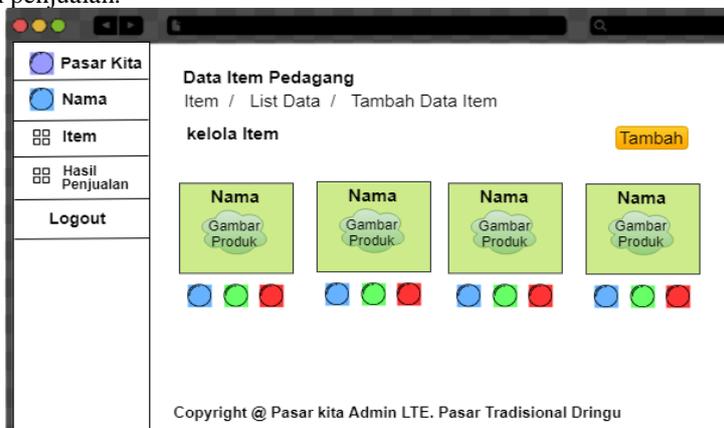
Gambar 4. Desain *Interface Home*

Pada halaman desain *interface* petugas tersebut petugas selaku admin yang mengelola berbagai macam produk yang ada dipasar berdasarkan kategori tertentu



Gambar 5. Desain *Interface Petugas*

Pada halaman desain *interface* pedagang Terdapat berbagai macam item yang pedagang pilih dari produk yang telah petugas sediakan, pedagang juga dapat melihat hasil penjualan.



Gambar 6. Desain *Interface Pedagang*

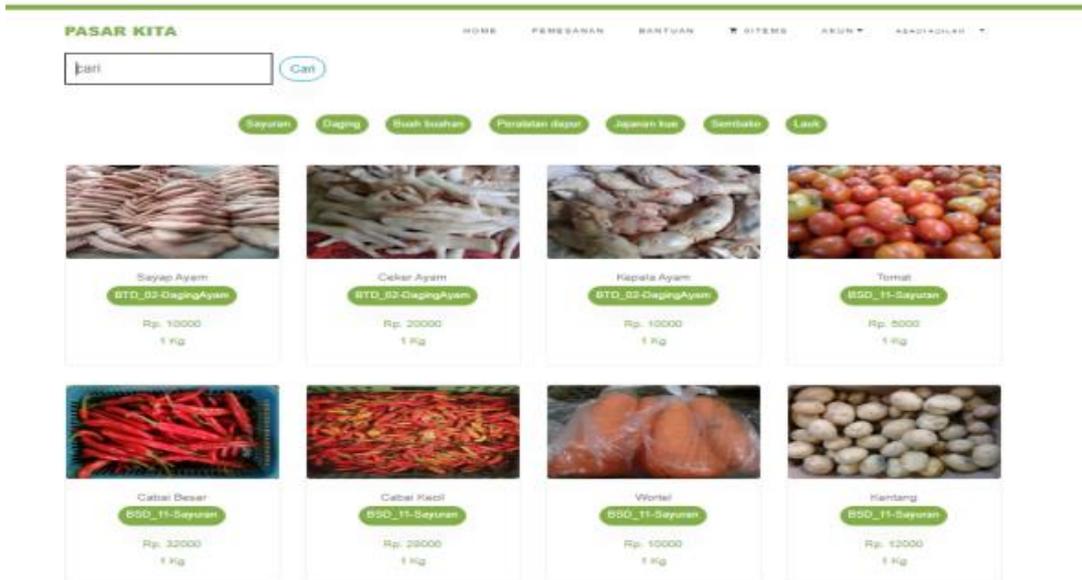
### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari serangkaian proses implementasi dan pengujian sistem. Implementasi dilaksanakan setelah melakukan perancangan sistem terlebih dahulu yang kemudian akan dilaksanakan pada bahasa pemrograman yang akan menghasilkan aplikasi. Implementasi halaman website terbagi atas tiga yaitu halaman konsumen, petugas dan pedagang.

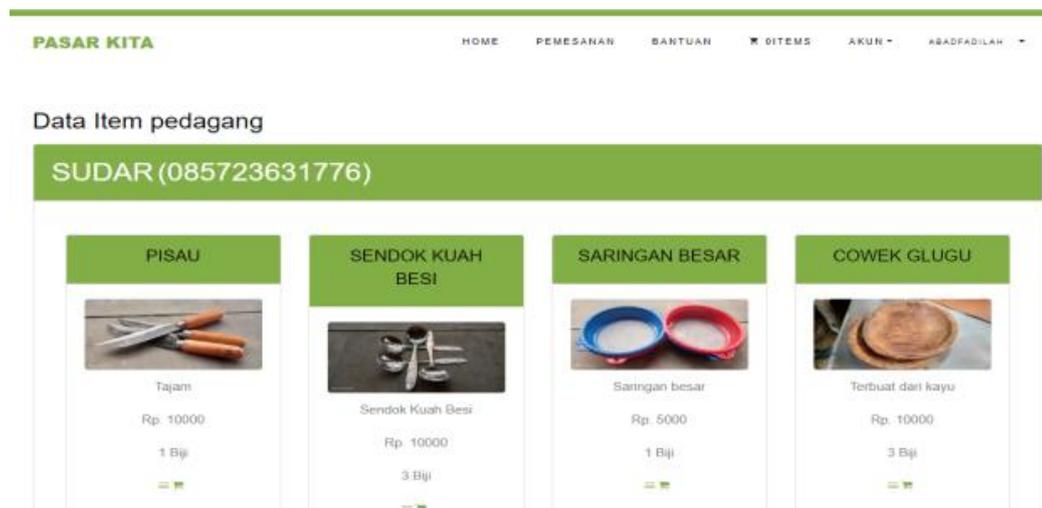
#### A. Konsumen

##### 1. Tampilan Home dan Kunjungi Lapak

Tampilan *home* akan tampil berbagai macam produk mulai tampil gambar, harga dan satuan juga tombol lapak untuk mengunjungi lapak pedagang yang dimana akan tampil produk penjualan masing-masing pedagang.



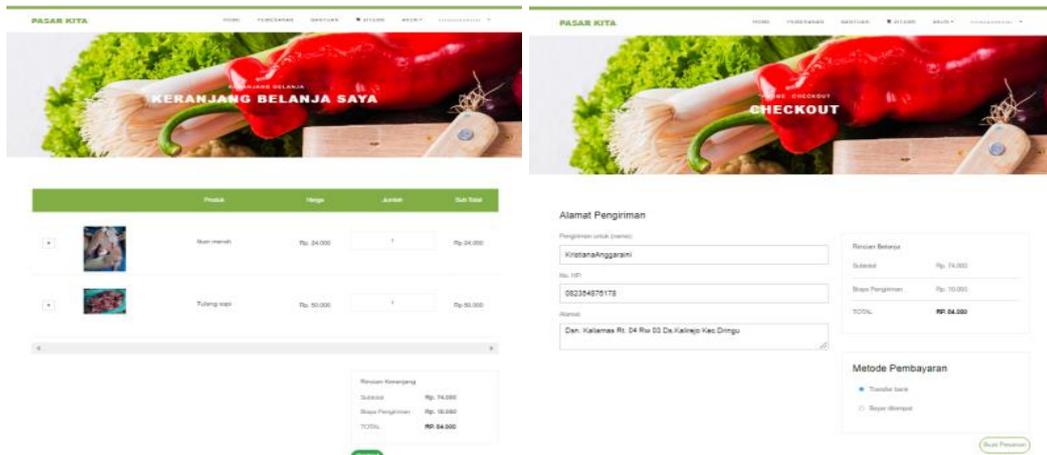
Gambar 7. Tampilan Halaman Home



Gambar 8. Tampilan Kunjungi Lapak

##### 2. Tampilan Keranjang dan CheckOut

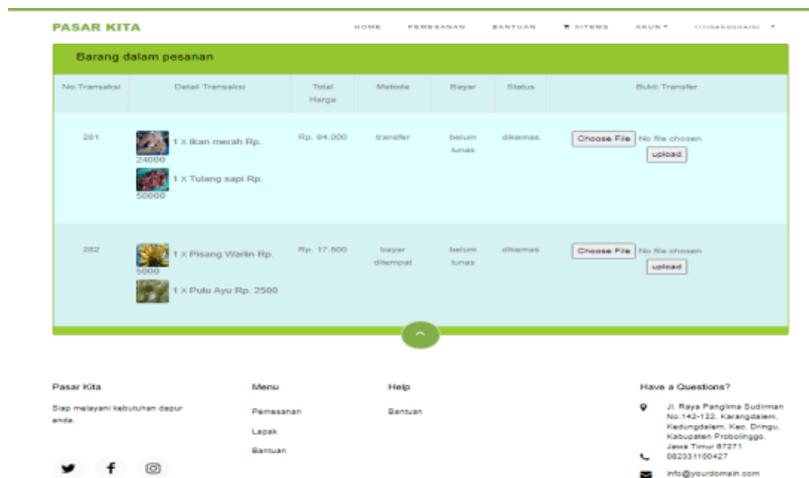
Menu keranjang akan tampil list produk yang konsumen tambah ke keranjang terdapat untuk checkout terdapat form *validasi* data diri konsumen dan total harga. Juga konsumen dapat memilih metode pembayaran yang diinginkan.



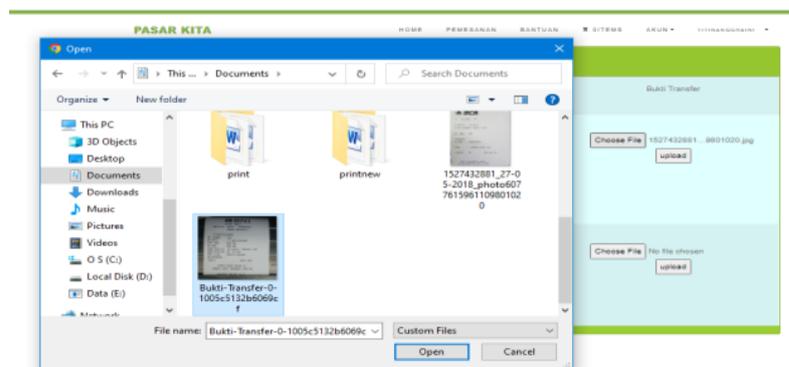
Gambar 9. Tampilan Keranjang dan CheckOut

### 3. Tampilan Pemesanan

Pada tampilan halaman pemesanan akan tampil list produk yang konsumen pesan. . Jika konsumen melakukan pembayaran via transfer konsumen dapat melakukan *upload* bukti transfer.



Gambar 10. Tampilan Pemesanan



Gambar 11. Tampilan Upload Bukti Pembayaran

## B. Petugas

### 1. Tampilan Pemesanan dan Detail

Pada tampilan halaman status pesanan, akan tampil list pemesanan dan detail pemesanan. Pada detail akan tampil data diri dan bukti pembayaran yang di *upload*.

Kategori	Tanggal	Metode Pembayaran	Status Pesanan	Total Harga	Status Bayar	Aksi
63	2023-01-01 22:07:45	bayar ditempat	dikemas	84000	belum lunas	[Detail] [Cancel] [Close]
63	2022-10-05 12:16:00	bayar ditempat	kadaluarsa	32000	belum lunas	[Detail] [Cancel] [Close]
67	2022-09-29 10:49:01	bayar ditempat	dikemas	50000	belum lunas	[Detail] [Cancel] [Close]
67	2022-09-29 09:17:56	transfer	dikemas	30000	belum lunas	[Detail] [Cancel] [Close]
71	2022-10-27 10:23:35	transfer	dikemas	63000	belum lunas	[Detail] [Cancel] [Close]
71	2022-10-06 08:41:27	bayar ditempat	dikemas	62000	belum lunas	[Detail] [Cancel] [Close]
72	2022-10-27 10:26:10	bayar ditempat	dikemas	63000	belum lunas	[Detail] [Cancel] [Close]
74	2023-01-01 23:10:19	bayar ditempat	dikemas	17500	belum lunas	[Detail] [Cancel] [Close]

Gambar 12. Tampilan Status Pesanan

Produk	Jumlah beli	Harga satuan	Pedagang	Potongan	Hasil Pesanan
Rian merah	1	Rp. 24000	HLUM	Rp.7400	66000
Tulang sapi	1	Rp. 30000	HLUM	Rp.7400	66000

**Data Penerima**  
 Nama: Kristiano Anggraini  
 No. HP: 082354876178  
 Alamat: Des. Kalimas RT. 04 RW 03 Dukuhleja Kec. Dringu

**Data Pesanan**  
 Tanggal: 2023-01-01 23:07:33  
 Total Harga: 84000  
 Metode pembayaran: Transfer  
 Bukti Transfer: [Image of Bank Transfer Receipt]

Gambar 13. Tampilan Detail Pesanan

### C. Pedagang

#### 1. Tampilan Item dan Hasil Penjualan

Tampilan item pedagang akan tampil berbagai macam produk berdasarkan kategori tertentu yang pedagang pilih untuk ditambahkan sebagai produk jualan, pedagang juga dapat melihat hasil penjualan.

**Data Item pedagang**

Item / Lihat Data / Tambah Data item

**Kelola Item**

- SAWI
- TERONG
- KACANG PANJANG
- TIMUN
- JAGUNG
- JAGUNG MANIS
- KANGKUNG PUTIH
- GAMBAS

Gambar 14. Tampilan Item Pedagang

Tanggal	Metode Pembayaran	Potongan	Pendapatan	Aksi
2023-01-02 00:01:48	transfer	300	2700	[Detail] [Cancel]
2023-01-02 00:01:05	bayar ditempat	600	5400	[Detail] [Cancel]

Gambar 15. Tampilan Hasil Penjualan

## 4. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengujian yang telah dilakukan dapat disimpulkan Aplikasi “Pasar Kita” menjadi sistem informasi penjualan *online* di pasar tradisional Dringu yang dapat diakses melalui *website*. Sebelumnya penjualan *online* di pasar tradisional Dringu menggunakan media *WhatsApp* dan *Instagram* dengan ikon “Mak Blonjo”. Dengan adanya sistem penjualan online “Pasar Kita”, maka pedagang dapat menjual produk dagangan tidak hanya secara konvensional namun juga *online*. Bisa membantu petugas pasar dalam memasarkan produk pedagang sebagai bentuk eksistensi pasar tradisional Dringu di wilayah kota maupun kabupaten Probolinggo. Pembangunan sistem dilakukan pada *platform* berbasis *website*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP (PHP: *HypertextPreprocessor*) menggunakan *framework codeigniter* dengan *template* Admin LTE dan *Bootstrap* juga untuk penulisan kode menggunakan *Visual studio code* Sedangkan disisi pengolahan database menggunakan MySQL melalui *phpMyAdmin* untuk membuat *database* dalam mempermudah manajemen database MySQL.

## Referensi

- [1] Aditya Rahmatullah Pratama. 2019. BELAJAR\_UNIFIELD MODELING LANGUAGE (UML), <https://www.codepolitan.com/unifield-modeling-language-uml>. Diakses pada tanggal 5 Januari 2021 pukul 19:02.
- [2] Ahmad, S. R., & M. Salim. (2020). APLIKASI E-PASAR (E-PATALI) BERBASIS WEBSITE UNTUK PASAR SENTRAL KOTA GORONTALO. *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, 3, 77.
- [3] Annisa, R., & Waluya, A. H. (2021). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN SAYUR BERBASIS WEB UNTUK Mendukung Kesejahteraan Pedagang. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 4(1), 49–53.
- [4] Azharandi, N., Andryana, S., & Gunaryati, A. (2022). E-COMMERCE KEDAI HP BERBASIS MODEL VIEW CONTROLLER (MVC) DENGAN METODE SCRUM. *Jurnal JTik (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 50.
- [5] Farell, G., Giatman, M., Muskhair, M., & Effendi, H. (2021). DEVELOPMENT OF E-COMMERCE SYSTEM AS A LEARNING MEDIA FOR ENTREPRENEURIAL EDUCATION. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(2), 88–91..
- [6] Hafidz, K., Irawan, M. D., & Nawar, H. D. (2022). SISTEM PENGINTUPAN DATA BAHAN POKOK PADA PASAR TRADISIONAL SUMATRA UTARA BERBASIS WEBSITE DI DISPERINDAG SUMUT. *Sudo Jurnal Teknik Informatika*, 1(3), 98–107.
- [7] Hairah, U., & Budiman, E. (2017). PEMANFAATAN GOOGLE MAPS API DALAM PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI PASAR MALAM DI KOTA SAMARINDA. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 9, 9.
- [8] Perwiranegara, T. A. (2021). SOSPOLI. *INOVASI TRANSAKSI EKONOMI BERBASIS DIGITAL DI PASAR*, 1.
- [9] Rahayu Ningsih, S. A., & M. Salim. (2020). APLIKASI E-PASAR (E-PATALI) BERBASIS WEBSITE UNTUK PASAR SENTRAL KOTA GORONTALO. *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, 3, 77.
- [10] Ramadhani, F., Sari, I. P., & Khowarizmi, A. (2021). PEMANFAATAN APLIKASI ONLINE DALAM DIGITALISASI PASAR TRADISIONAL DI MEDAN. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 2(1), 1–5.
- [11] Sari, A. O., Abdilah, A., & Sunarti. (2019). *WEB PROGRAMMING*. Yogyakarta: Graha Ilmu.