

RANCANG BANGUN APLIKASI E-MARKETPLACE HASIL LAUT DAN PRODUK OLAHAN IKAN BERBASIS WEB

Arifah Rifdania¹, Andik Adi Suryanto², Alfian Nurlifa³, Nia Maulina Ridiani⁴

^{1, 2, 3, 4} Teknik Informatika, Universitas PGRI Ronggolawe

* Email: Andikadisuryanto@gmail.com

ABSTRAK

Plaza Ikan Tuban merupakan tempat penjualan ikan dan produk olahan ikan. Terdapatnya pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020 sampai sekarang berdampak pada sektor perikanan. Kendala yang dialami saat ini ialah pemasaran produk yang sangat terbatas akibat kebijakan *new normal*. Yang dirasa sangat menyulitkan nelayan lokal dan industri perikanan dalam memasarkan produk mereka. Solusi untuk menghadapi situasi saat ini ialah dengan membuat sesuatu sistem informasi berbasis website yang bertujuan buat memudahkan penjual untuk menjual hasil laut serta produk olahan ikan. Aplikasi ini dibuat dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Hasil dari perancangan aplikasi ini dapat memberikan kemudahan untuk bergabung dalam E-marketplace, kemudahan bagi penjual untuk memasarkan hasil laut dan produk olahan ikan. Dan memberikan proses transaksi yang aman dan nyaman bagi pembeli maupun penjual.

Kata Kunci: E-Marketpalce; Website; PHP; MySQL.

PENDAHULUAN

Dalam meningkatkan devisa negara sektor perikanan merupakan sektor yang strategis. Salah satu wilayah yang memiliki potensi perikanan di Jawa Timur adalah Kabupaten Tuban. Terdapatnya pandemi Covid-19 pada awal tahun 2020 sampai sekarang berdampak pada sektor perikanan tangkap, khususnya bagi nelayan. Kendala para pelaku perikanan ialah pada pemasaran produk yang sangat terbatas akibat kebijakan *new normal*. Yang dirasa sangat menyulitkan nelayan lokal dan industri perikanan dalam memasarkan produk mereka.

Pola perilaku dan kebutuhan konsumen yang berubah dimasa pandemi berakibat pola pemasaran pun ikut berubah. Pelaku perikanan harus bisa memanfaatkan peluang dimasa pandemi dengan mengubah sistem pemasaran menjadi berbasis *online*. Maka penulis berencana membuat sesuatu sistem informasi berbasis website yang bertujuan buat memudahkan penjual untuk menjual hasil laut serta produk olahan ikan. Sistem E-Marketplace ini dibangun dan dikembangkan dengan teknologi berbasis web yang bertujuan agar pembeli dapat mengakses sistem tersebut kapanpun dan dimanapun.

Plaza ikan merupakan tempat penjualan ikan segar dan berbagai olahan ikan.

Plaza ikan berada di berada Jl. Panglima Sudirman Kelurahan Karangsari, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban. Cakupan dari sistem ini tidak hanya untuk masyarakat yang singgah saja akan tetapi masyarakat umum bisa mengakses dan melakukan transaksi ke dalam sistem. E-Marketplace ini memfokuskan dalam menjual hasil laut dan hasil olahan laut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul “**RANCANG BANGUN APLIKASI E-MARKETPLACE HASIL LAUT DAN PRODUK OLAHAN IKAN BERBASIS WEB**”. Dengan cara tersebut diharapkan dapat mempermudah pemasaran produk, dan memberikan fungsi transaksi penjualan barang oleh konsumen dengan cepat dan mudah.

METODE PENELITIAN

Untuk melakukan penelitian ini penulis membutuhkan beberapa bahan dan alat. Bahan penelitian yang dibutuhkan dalam analisa dan perancangan E-Marketplace pada Plaza Ikan Tuban antara lain: data penjualan berupa produk, harga produk, identitas pengelola, dan dokumentasi hasil produk.

Alat yang digunakan dalam melakukan penelitian yaitu :

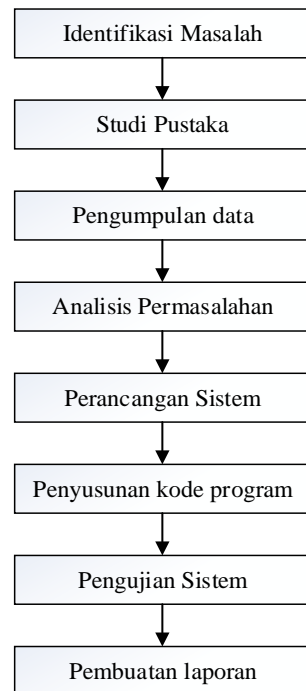
- a. Perangkat Keras (Hardware)
 1. Laptop HP 15-BW528AU

Processor : Amd E2-9000e

Memory : 4,00 Gb Ram

System Type : 64 – Bit

Operating System
- b. Perangkat Lunak (Software)
 1. Operating System: Windows 10 Home 64-Bit
 2. Software Editor: Notepad++
 3. Browser: Google Chrome
 4. Local Server: Xampp 3.2.4



Gambar 1. Prosedur Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Penulis mengidentifikasi permasalahan yang muncul dengan cara survei langsung ke Plaza Ikan yang berada di wilayah Jl. Panglima Sudirman Kelurahan Karangsari, Kecamatan Tuban, Kabupaten Tuban. Survei tersebut dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada pada plaza ikan. Adanya pandemi covid dari 2020 hingga saat ini sangat berimbas pada bidang perekonomian salah satunya pada bidang perikanan. Hal tersebut membuat penulis berencana membuat sesuatu sistem informasi berbasis website yang bertujuan buat memudahkan penjual yang berada di Plaza Ikan Tuban untuk menjual hasil laut serta produk olahan ikan.

2. Studi Pustaka

Di tahap ini penulis melakukan mencari referensi jurnal, buku, makalah atau referensi lain yang berkaitan dengan rancang bangun e-marketplace. Studi pustaka dilaksanakan guna mendapatkan referensi mengenai teori-teori dan metode yang mendukung penelitian. Studi yang dilakukan mengenai E-Marketplace.

3. Pengumpulan Data

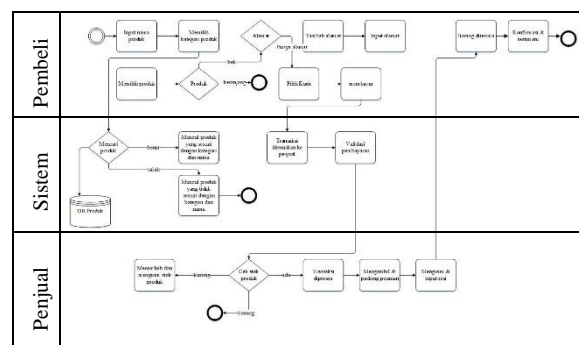
Pada bagian ini penulis melakukan observasi dengan mendatangi secara langsung Plaza Ikan Tuban guna memperoleh data-data seperti keperluan sistem, merancang dan membuat aplikasi website. Serta melakukan interview dengan pengelola plaza ikan.

4. Analisis Permasalahan

Pada tahap ini penulis menganalisis permasalahan terhadap penyatuan data yang didapatkan sebelumnya. Penulis berniat untuk membuat sebuah website marketplace dalam sektor perikanan. Dengan tujuan mempermudah pemasaran produk pada Plaza Ikan.

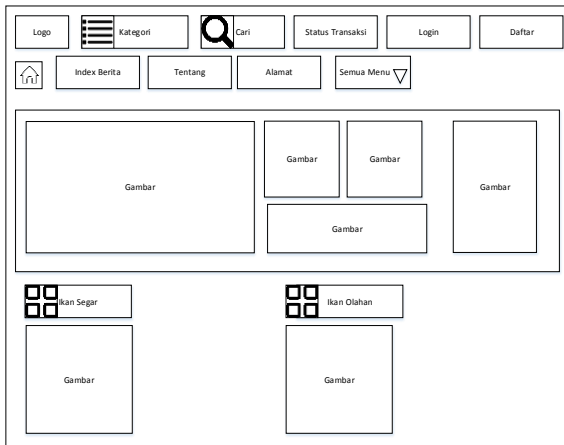
5. Perancangan Sistem

Dalam bagian ini penulis melaksanakan perancangan suatu aplikasi web, dengan pembuatan sketsa atau prototype dari aplikasi marketplace yang hendak dibentuk, baik dari desain tampilan sampai fitur-fitur yang akan digunakan guna mempermudah dalam bernegosiasi dengan pembeli.



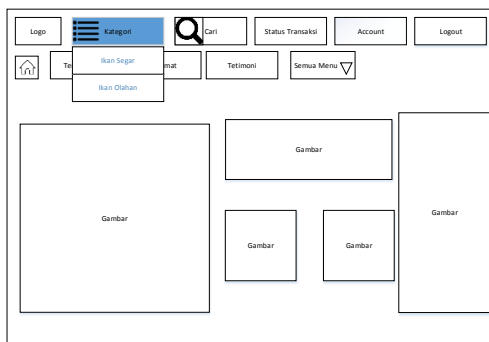
Gambar 2. Alur proses bisnis marketplace

Gambar 2 menjelaskan bagaimana alur proses bisnis marketplace ini berjalan, baik untuk pembeli, sistem dan penjual.



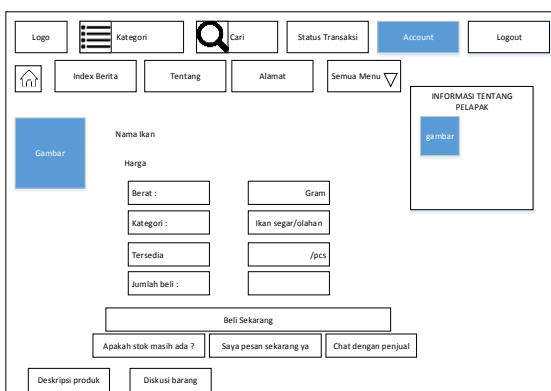
Gambar 3. Rancangan Tampilan beranda

Pada gambar 3 merupakan rancangan tampilan beranda yang berisi menu-menu yang ada di dalam web marketplace hasil laut dan olahan ikan berbasis web. Pada menu ini pengunjung bisa melihat produk-produk yang ada di web tersebut.



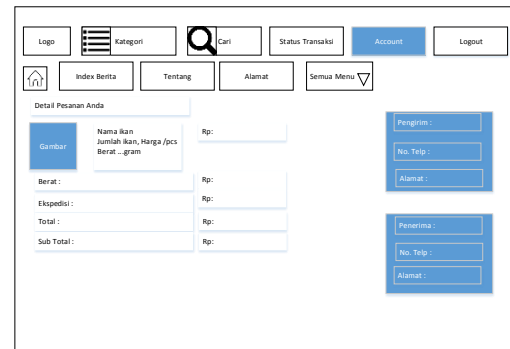
Gambar 4. Rancangan halaman kategori produk

Pada gambar 4. merupakan rancangan tampilan testimoni konsumen. Pada menu ini konsumen bisa memberi ulasan tentang produk yang ia beli. Halaman ini dikhususkan untuk konsumen saja.



Gambar 5. Rancangan Tampilan Order

Pada gambar 5. merupakan rancangan tampilan menu order. Pembeli yang ingin membeli produk diwajibkan mengisi jumlah produk yang akan ia beli kemudian mengklik beli sekarang. Pada tampilan order juga terdapat informasi mengenai penjual. Dan pembeli juga bisa melihat deskripsi produk dan diskusi barang. Jika ingin bertanya-tanya dengan penjual bisa mengklik chat dengan penjual.

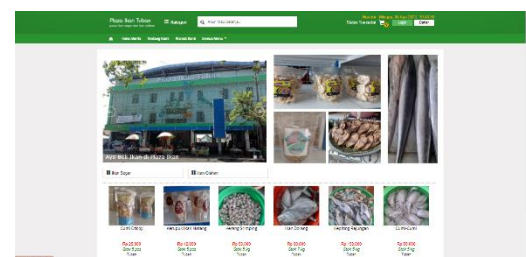


Gambar 6. Rancangan Detail pesanan

Pada gambar 6. merupakan rancangan tampilan detail produk yang dibeli oleh pembeli. Yang berisikan harga, ongkos kirim dan total harga keseluruhan. Pada tampilan ini juga terdapat informasi pengirim dan penerima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

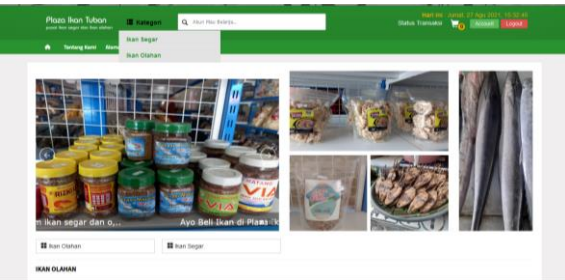
Implementasi sistem merupakan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam menyelesaikan desain sistem yang telah disetujui, untuk menguji, melakukan install dan memulai sistem baru atau sistem yang dikembangkan.



Gambar 7. Halaman Beranda

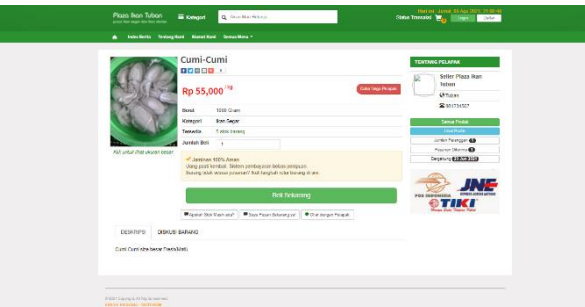
Pada gambar 7. merupakan tampilan beranda yang berisi menu-menu yang ada di dalam web marketplace hasil laut dan olahan ikan berbasis web. Pada menu ini pengunjung bisa melihat produk-produk yang ada di web

tersebut. Jika ingin membeli ataupun menjual produk pengunjung bisa daftar terlebih dahulu. Pada menu semua menu pengunjung dapat melihat-lihat semua produk, semua penjual, tracking order, konfirmasi order, invoice order, dan report order.



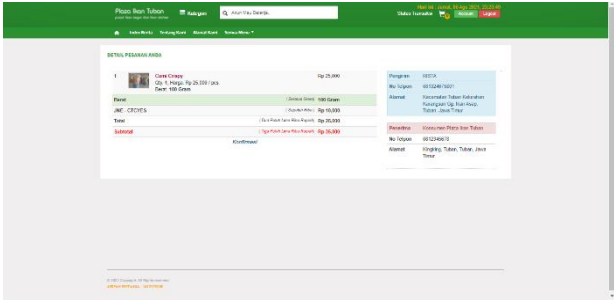
Gambar 8. Kategori Produk

Pada gambar 8. merupakan tampilan menu kategori produk. Dimana terdapat dua jenis kategori produk yaitu ikan segar dan ikan olahan. Jika konsumen menginginkan ikan segar maka konsumen harus mengklik ikan segar dan akan muncul semua produk ikan segar dan begitu juga dengan ikan olahan.



Gambar 9. Halaman Order

Pada gambar 9. merupakan tampilan menu order. Pembeli yang ingin membeli produk diwajibkan mengisi jumlah produk yang akan ia beli kemudian mengklik beli sekarang. Pada tampilan order juga terdapat informasi mengenai penjual. Dan pembeli juga bisa melihat deskripsi produk dan diskusi barang. Jika ingin bertanya-tanya dengan penjual bisa mengklik chat dengan penjual.



Gambar 10. Detail Pesanan

Pada gambar 10. merupakan tampilan detail produk yang dibeli oleh pembeli. Yang berisikan harga, ongkos kirim dan total harga keseluruhan. Pada tampilan ini juga terdapat informasi pengirim dan penerima.

Tabel 1. Tabel pengujian Metode *Blackbox*

No.	Kasus Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Ket
1.	Penjual/pembeli melakukan registrasi	Mengisi form registrasi dengan benar dan menekan tombol daftar	Data pembeli/penjual tersimpan dan pembeli/penjual berhasil melakukan login	Sesuai
2.	Penjual menambahkan data produk	Mengisi form dengan benar dan menekan tombol tambahkan	Data kategori produk tersimpan	Sesuai
3.	Penjual mengubah status order pelanggan	Mengganti opsi status	Status opsi menjadi konfirmasi ataupun proses	Sesuai
4.	Pembeli memasukkan produk yang dipilih pada keranjang belanja	Pembeli mengklik barang yang ingin ia beli lalu mengklik beli sekarang dan masuk pada keranjang belanja	Keranjang belanja terisi oleh produk pilihan pembeli	Sesuai

5.	Pembeli melakukan checkout order	Setelah memasukkan ke keranjang belanja proses checkout untuk memasukkan data order ke table order	Data order tersimpan pada table order dan detail order	Sesuai
----	----------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------	--------

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat ditarik dari pembahasan yang sudah diuraikan penulis yaitu :

- E-Marketplace hasil laut dan produk olahan ikan ini dirancang guna memudahkan penjual untuk menjual hasil laut serta produk olahan ikan.
- Dengan adanya E-Marketplace hasil laut dan produk olahan ikan juga memudahkan pembeli dalam melakukan pemesanan.
- Serta cakupan sistem E-Marketplace hasil laut dan produk olahan ikan ini tidak hanya untuk masyarakat yang singgah saja akan tetapi masyarakat umum bisa mengakses dan melakukan transaksi ke dalam sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, H dan Asep Ririh R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti. Diambil dari: <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114>.
- Anhar. 2008. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta: Mediakita.
- Arta, Putu Sidi. 2018. "Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Penyewaan Lapangan Futsal Berbasis Web." *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika* 4(2). doi: 10.26905/jtmi.v4i2.2229.
- Fatta, Hanif Al. 2007. Analisis dan Perancangan sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Yogyakarta: Andi.
- Imam, Rozul, and Agus Ramdhani Nugraha. 2018. "Perancangan Sistem Informasi E-Marketplace Original Clothing Indonesia Berbasis Web." *Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika* 1(1):51–60.
- Kadir, A. (2014). Pengenalan Sistem Informasi, Edisi Revisi. Yogyakarta: Andi Offset.
- Martini, Dewi. 2017. "Rancang Bangun E-Marketplace Hortikultura Berbasis Web (Studi Kasus: Kabupaten Barito Kuala." *Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur* 11(2):40–48.
- Mulyanto, Annur R. 2008. Rekayasa Perangkat Lunak. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan.
- Mustaqbal, M. S., Firdaus, R. F., & Rahmadi, H. (2015). PENGUJIAN APLIKASI MENGGUNAKAN BLACK BOX TESTING BOUNDARY VALUE ANALYSIS (Studi Kasus : Aplikasi Prediksi Kelulusan SNMPTN). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Terapan*, 1, 3rd ser. Retrieved December 8, 2017, from jitter.widyatama.ac.id/index.php/jitter/article/view/70/50.
- Nugroho, Adi., 2005. Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek, Bandung.
- Opiida. (2014) Pengertian E-marketplace. Retrieved from <https://tokohalista.wordpress.com> (28 Oktober 2019).
- Ramadhani. 2006. "Rekayasa Perangkat Lunak", Penerbit Graha Ilmu, Yogyakarta.
- Sitorus, Imzen. 2012. Panduan Mudah Menjadi Programmer WEB Menggunakan HTML, xHTML dan CSS3. Yogyakarta : Andi
- Sofiani, Iin, and Andi Iwan Nurhidayat. 2019. "Sistem Informasi Rancang Bangun

Aplikasi E-Marketplace Hasil
Pertanian Berbasis Website Dengan
Menggunakan Framework
Codeigniter.” *Manajemen
Informatika* 10:25–32.

- [15] Solikhin, I., Sobri, M., & Saputra, R. (2018). Sistem Informasi Pendataan Pengunjung Perpustakaan (Studi kasus: SMKN 1 Palembang). *JURNAL ILMIAH BETRIK: Besemah Teknologi Informasi dan Komputer*, 9(03), 140-151.
- [16] Supriyanta, S. (2017) Perancangan Sistem Informasi Penjualan Pakaian pada Alea Zahra Shop Yogyakarta. AMIK BSI Yogyakarta
- [17] Yunhasnawa, Yoppy. "Aplikasi E-Marketplace untuk Kelompok Usaha Himpunan Nelayan Seluruh Indonesia (HNSI) Kecamatan Palang, Kabupaten Tuban." *Celebes Computer Science Journal* 1.2 (2019): 32-40.