

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
HASIL PANEN RAYA BERBASIS WEB**

PROPOSAL LAPORAN AKHIR



oleh

**IMELIA ROSITA DEWI
E31180928**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2020**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMASARAN
HASIL PANEN RAYA BERBASIS WEB**

PROPOSAL LAPORAN AKHIR



sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md.)
di Program Studi Manajemen Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

oleh

Imelia Rosita Dewi
NIM E31180928

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2020

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI

HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Judul | : Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Hasil Panen Raya Berbasis Web |
| 2. Identitas pelaksana | : |
| a. Nama Lengkap | : Imelia Rosita Dewi |
| b. NIM | : E31180928 |
| c. Jurusan/Program Studi | : Teknologi Informasi/Manajemen Informatika |
| 3. Lokasi | : Politeknik Negeri Jember |
| 4. Identitas Dosen Pembimbing | : |
| Dosen Pembimbing I | : |
| a. Nama Lengkap | : Husin, S. Kom, M.MT |
| b. NIP | : 19880702 201610 1 001 |
| c. Jurusan/Program Studi | : Teknologi Informasi/Manajemen Informatika |
| 5. Lama Kegiatan | : Enam (6) bulan |
-

Jember, 20 Mei 2020

Menyetujui,
Dosen Pembimbing I,

Pelaksana,

Husin, S. Kom, M.MT
NIP 19880702 201610 1 001

Imelia Rosita Dewi
NIM E31180928

Mengetahui:
Ketua Program Studi Manajemen Informatika,

Ika Widiastuti, S.ST, MT
NIP. 1970819 200501 2 001

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN PROPOSAL	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	5
DAFTAR TABEL	6
DAFTAR LAMPIRAN	7
 BAB 1. PENDAHULUAN	 8
1.1 Latar Belakang	8
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Batasan Masalah.....	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat	10
 BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	 11
2.1 Hasil Penelitian Terdahulu.....	11
2.1.1 Sistem Informasi Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis Android (Olivya & Ilham, 2017).....	 11
2.1.2 Perancangan Sistem Informasi Hasil Pertanian Berbasis Web Dengan Unified Approach (Rahayu et al., 2019).....	 11
2.2 State of The Art	12
2.3 Landasan Teori.....	13
2.3.1 Sistem Informasi	13
2.3.2 Website.....	13
2.3.3 Pemasaran	13
2.3.4 Bahasa Pemrograman Php.....	14
2.3.5 CodeIgniter.....	14
2.3.6 Dreamweaver CS6	15
2.3.7 Prototype	15
 BAB 3. METODOLOGI KEGIATAN.....	 17
3.1 Waktu dan Tempat	17
3.2 Alat dan Bahan	17
3.3 Metode Penelitian	18
3.3.1 Pengumpulan Kebutuhan	18
3.3.2 Membangun Prototype	19
3.3.3 Evaluasi Prototype	20
3.3.4 Mengkodekan Sistem.....	20
3.3.5 Menguji Sistem	20

3.3.6	Evaluasi Sistem	21
3.3.7	Penggunaan Sistem	21
3.5	Jadwal Kegiatan	21
DAFTAR PUSTAKA		22
LAMPIRAN.....		24

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
3.1 Gambar Tahapan Prototype.....	18

DAFTAR TABEL

	Halaman
2.1 State of The Art.....	12
3.1 Tabel Jadwal Kegiatan	21

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. Mokeup Gambaran Umum Sistem.....	24

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertanian dalam arti luas mencakup pertanian rakyat atau pertanian dalam arti sempit disebut perkebunan (termasuk didalamnya perkebunan rakyat dan perkebunan besar), kehutanan, peternakan, dan perikanan (dalam perikanan dikenal pembagian lebih lanjut yaitu perikanan darat dan perikanan laut). Indonesia merupakan Negara agraris dimana sektor pertanian memiliki peranan yang sangat penting dari keseluruhan perekonomian nasional. Hal ini dapat ditunjukkan dari banyaknya penduduk yang hidup atau bekerja pada sektor pertanian atau produk nasional yang berasal dari pertanian. Sektor pertanian merupakan sektor yang strategis dan berperan penting dalam perekonomian nasional dan kelangsungan hidup masyarakat, terutama dalam sumbangan hasil produk pertanian terhadap PDB, penyedia lapangan kerja dan penyediaan pangan dalam negeri. Salah satu faktor yang dapat menunjang perkembangan industri pertanian adalah teknologi, dimana teknologi mempunyai peranan penting dalam proses pendistribusian hasil pertanian.

Minimnya informasi di sektor pertanian merupakan penghambat proses memperoleh informasi di era teknologi dan informasi yang semakin berkembang saat ini. Sehingga saat ini masih banyak hasil panen raya yang tidak terdistribusi dengan baik dan ketidaktersediaan akses informasi pemasaran mengakibatkan petani dan masyarakat kesulitan untuk mendapatkan informasi hasil panen raya. Teknologi yang bisa dipakai untuk mencapai upaya tersebut adalah sistem informasi pemasaran. Sistem Informasi Pemasaran dapat diartikan sebagai suatu sistem pendukung (*support system*) dalam penyelenggaraan aktivitas pemasaran suatu produk atau jasa. Sistem informasi pemasaran yang membahas untuk menginformasikan dan memperkenalkan hasil panen raya kepada masyarakat dan petani sangatlah jarang.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan suatu aplikasi web dengan memberikan informasi dan memperkenalkan mengenai pemasaran hasil panen raya yang dapat memenuhi keinginan petani dan masyarakat. Website tersebut digunakan untuk sarana berbagai informasi mengenai pemasaran hasil panen raya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang diambil dalam tugas akhir ini adalah:

- a. Bagaimana membangun sistem informasi pemasaran hasil panen raya agar dapat meningkatkan pemasaran promosi hasil panennya?
- b. Bagaimana pengguna mudah dalam mencari informasi produk, harga produk, dan deskripsi produk?
- c. Bagaimana pengguna dapat memanfaatkan teknologi informasi sehingga pengguna tidak perlu bingung lagi dalam mencari informasi hasil panen karena pengguna mengetahui informasi produk hasil panen terkini?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang di ambil dalam penelitian tugas akhir ini adalah:

- a. Tempat Penelitian dan data yang diambil dari Kantor Dinas Pertanian Kabupaten Probolinggo.
- b. Merancang sistem informasi pemasaran berbasis web, tidak sampai kepada penjualan ataupun transaksi.
- c. Aplikasi ini hanya diperuntukkan hasil panen raya di Kabupaten Probolinggo.
- d. Memberikan informasi yang berfokus dengan pemasaran produk.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini adalah:

- a. Membuat website pemasaran hasil panen raya yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
- b. Mengimplementasikan website pemasaran hasil panen raya dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL.

1.5 Manfaat

Manfaat yang di dapat dari penelitian tugas akhir ini adalah:

- a. Memberikan informasi mengenai hasil panen raya yang berada di Kabupaten Probolinggo.
- b. Masyarakat maupun petani yang berada di kab. Prob dapat mengetahui lebih banyak tentang informasi pemasaran hasil panen raya di kab.Prob.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hasil Penelitian Terdahulu

2.1.1 Sistem Informasi Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis Android (Olivya & Ilham, 2017)

Peranan sektor pertanian dalam pembangunan ekonomi di Indonesia sangatlah penting. Hal ini disebabkan oleh sebagian besar masyarakat Indonesia masih menggantungkan hidupnya pada sektor tersebut. Kebutuhan informasi di era globalisasi ini telah menambah anggaran biaya kehidupan manusia untuk memperoleh informasi terbaru maupun saling bertukar informasi. Minimnya informasi di sektor pertanian merupakan penghambat proses memperoleh informasi di era teknologi dan informasi yang semakin berkembang saat ini.

Pembahasan yang akan diangkat pada penelitian ini adalah membangun sistem yang dapat menyebarkan informasi mengenai harga pasar hasil pertanian kepada para petani. Penulis ingin membangun sistem informasi pemasaran hasil pertanian khususnya di bidang pangan dengan tujuan petani dapat memasarkan hasil produksinya ke seluruh Indonesia tanpa campur tangan tengkulak yang tidak bertanggung jawab. Dengan demikian, diharapkan dapat mengatasi kerugian dari para petani akibat permainan harga pasar (Olivya & Ilham, 2017).

2.1.2 Perancangan Sistem Informasi Hasil Pertanian Berbasis Web Dengan Unified Approach (Rahayu et al., 2019).

Pembahasan yang diangkat adalah penulis mengembangkan studi kasus yang sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian di Sekolah Tinggi Teknologi Garut yang membahas tentang sistem informasi secara online bagi masyarakat umum dan sistem informasi secara online bagi masyarakat tertentu pegawai perusahaan. Dari penelitian tersebut didapati masalah yang belum mengakomodasi sebuah informasi tentang pertanian yang menyediakan fitur pendaftaran secara langsung bagi para petani. Tujuan menggunakan metode

pengembangan Unified Approach adalah untuk merancang sistem informasi yang menyediakan informasi hasil pertanian bagi masyarakat umum secara online menggunakan platform web yang menyediakan fitur form pendaftaran bagi para petani.

Penelitian ini menghasilkan sistem informasi hasil pertanian yang dilengkapi dengan fitur pendaftaran yang memungkinkan petani bisa melakukan pendaftaran secara langsung dan fitur perekaman data dengan cara memasukkan informasi pertanian pada menu produk serta penyajian informasi bagi masyarakat umum yang dihasilkan dari proses pengolahan data yang dimasukkan oleh petani (Rahayu et al., 2019).

2.2 State of The Art

Berdasarkan penelitian terdahulu proposal yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Hasil Panen Raya Berbasis Web memiliki persamaan dan perbedaan seperti pada Tabel 2.1 State of The Art.

Tabel 2.1 State of The Art

Penulis	(Imelia Rosita Dewi, 2020)	(Rahayu et al., 2019)	(Olivya & Ilham, 2017)
(Lanjutan)			
Judul	Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Hasil Panen Raya Berbasis Web	Perancangan Sistem Informasi Hasil Pertanian Berbasis Web Dengan <i>Unified Approach</i>	Sistem Informasi Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis Android
Platform	Web	Web	Android
Objek	Dinas Pertanian, Masyarakat dan Petani	Masyarakat dan Petani	Petani
Metode Penelitian	<i>Prototype</i>	<i>Unified Approach</i>	<i>Waterfall</i>
Perancangan Sistem	Use Case Diagram, Squence Diagram	Use Case Diagram, Squence Diagram	Usecase Diagram

Bahasa Pemrograman	PHP	PHP	Java
--------------------	-----	-----	------

2.3 Landasan Teori

2.3.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan sistem pengolahan data menjadi sebuah informasi yang berkualitas dan dipergunakan untuk suatu alat bantu pengambilan keputusan. Sistem Informasi yang akurat dan efektif. Secara teori, penerapan sebuah Sistem Informasi memang tidak harus menggunakan komputer dalam kegiatannya. Tetapi pada prakteknya tidak mungkin sistem informasi yang sangat kompleks itu dapat berjalan dengan baik jika tanpa adanya komputer. Sistem Informasi merupakan sistem pembangkit informasi. Dengan integrasi yang dimiliki antar subsistemnya, sistem informasi akan mampu menyediakan informasi yang berkualitas, tepat, cepat dan akurat sesuai dengan manajemen yang membutuhkannya (Sutopo et al., 2018).

2.3.2 Website

Website adalah lokasi di internet yang menyajikan kumpulan informasi sehubungan dengan profil pemilik situs. Website adalah suatu halaman yang memuat situs-situs web page yang berada di internet yang berfungsi sebagai media penyampaian informasi, komunikasi, atau transaksi. Web server merupakan software yang memberikan layanan data yang berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien yang dikenal dengan browser web dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman web yang umumnya berbentuk dokumen HTML (Ahmia & Belbachir, 2018).

2.3.3 Pemasaran

Pemasaran adalah salah satu kegiatan pokok yang perlu dilakukan oleh perusahaan baik itu perusahaan barang atau jasa dalam upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidup usahanya. Hal tersebut disebabkan karena pemasaran merupakan salah satu kegiatan perusahaan, di mana secara langsung

berhubungan dengan konsumen. Maka kegiatan pemasaran dapat diartikan sebagai kegiatan manusia yang berlangsung dalam kaitannya dengan pasar. Kotler (2001) mengemukakan definisi pemasaran berarti bekerja dengan pasar sasaran untuk mewujudkan pertukaran yang potensial dengan maksud memuaskan kebutuhan dan keinginan manusia. Sehingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan pemasaran merupakan kunci kesuksesan dari suatu perusahaan.

2.3.4 Bahasa Pemrograman PHP

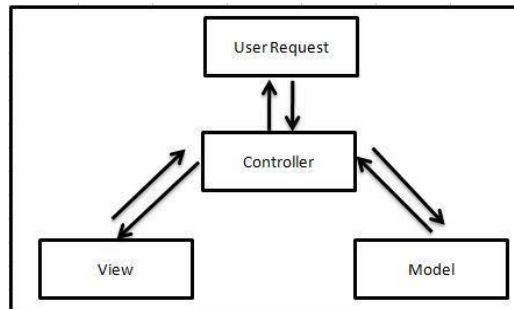
PHP singkatan dari (Hypertext PreProcessor) merupakan sebuah bahasa skrip yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP dibuat pertama kali oleh suatu orang yaitu Rasmus Lerdorf, yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung hompagenya (Abdullah & Erliana, 2016).

2.3.5 CodeIgniter

Pengertian dari Codeigniter adalah sebuah framework untuk web yang dibuat dalam format PHP. Format yang dimiliki oleh Codeigniter ini dapat digunakan untuk membuat sebuah website yang kompleks. Framework Codeigniter ini dapat mempercepat pembuatan sebuah website, karena semua kelas dan modul yang kita perlukan sudah ada dan kita tinggal menggunakannya saja. (Samudra, 2015). Kelebihan dari framework codeigniter jika dibandingkan dengan framework lain adalah sebagai berikut:

- a. Gratis (Open-Source) Kerangka kerja Codeigniter memiliki lisensi dibawah Apache/BSD open-source sehingga bersifat bebas atau gratis.
- b. Berukuran kecil Ukuran yang kecil merupakan keunggulan tersendiri jika dibandingkan framework lain yang berukuran besar dan membutuhkan resource yang besar dan juga dalam eksekusi maupun penyimpanannya.
- c. Menggunakan konsep M-V-C Codeigniter merupakan konsep M-V-C (ModelView-Controller) yang memungkinkan pemisahan antara layer application-logic dan presentation. Dengan konsep ini kode PHP, query Mysql, Javascript dan CSS dapat saling dipisah-pisahkan sehingga ukuran file menjadi lebih kecil dan lebih mudah dalam perbaikan kedepannya atau

maintenance. Adapun alur dari program aplikasi berbasis codeigniter yang menggunakan konsep M-V-C ditunjukkan pada Gambar 2.1 Konsep Aliran M-V-C.



Gambar 2.1 Konsep Aliran M-V-C (Sumber : Romney dan Steinbart(2015))

2.3.6 Dreamweaver CS6

Adobe Dreamweaver adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting halaman web. Software Dreamweaver dikeluarkan oleh Adobe System. Aplikasi ini banyak digunakan oleh para programmer, desainer dan developer web dikarenakan kemudahan dalam penggunaanya.

Adobe Dreamweaver menyediakan fitur editor WYSIWYG (What You See is What You Get) atau dalam bahasa kesehariannya disebut Design View. Maksudnya adalah, tampilan hasil akhir web kita nanti akan sama dengan tampilan pada saat proses perancangan halaman web.

Selain itu, aplikasi ini juga menyediakan 3 macam tampilan yaitu Code View, Design View dan Split View (Burung internet,2015).

2.3.7 Prototype

Prototype Menurut Raymond McLeod, prototype didefinisikan sebagai alat yang memberikan ide bagi pembuat maupun pemakai potensial tentang cara system berfungsi dalam bentuk lengkapnya, dan proses untuk menghasilkan sebuah prototype disebut prototyping. Dan kegiatan ini dilakukan oleh seorang perancang dalam melakukan eksperimen dan uji coba dari berbagai jenis

komponen, ukuran, parameter, program komputer dan sebagainya berulang-ulang kali guna mendapatkan kombinasi yang paling tepat(Nugraha et al., 2016).

BAB 3. METODOLOGI KEGIATAN

3.1 Waktu dan Tempat

Tugas Akhir (TA) yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Hasil Panen Raya Berbasis Web” dilaksanakan selama enam bulan mulai dari bulan Februari 2021 sampai bulan Agustus 2021 bertempat di Politeknik Negeri Jember.

3.2 Alat dan Bahan

Alat - alat yang digunakan sebagai penunjang dalam membuat sistem informasi terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras.

a. Perangkat keras (*hardware*)

Perangkat keras merupakan kumpulan elemen atau komponen fisik yang menyusun suatu sistem komputer. Perangkat keras yang digunakan yaitu:

- 1) Processor: AMD A8-7410 APU with AMD Radeon R 5 Graphics.
- 2) RAM: 4096 MB
- 3) HDD: 500 GB

b. Perangkat Lunak (*software*)

Perangkat lunak merupakan sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer dan dijalankan oleh brainware, data elektronik yang di disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Dalam perancangan sistem ini diperlukan software berikut:

- 1) Microsoft Office 2007
- 2) Visual Code
- 3) PhpMyAdmin
- 4) Xampp
- 5) Browser

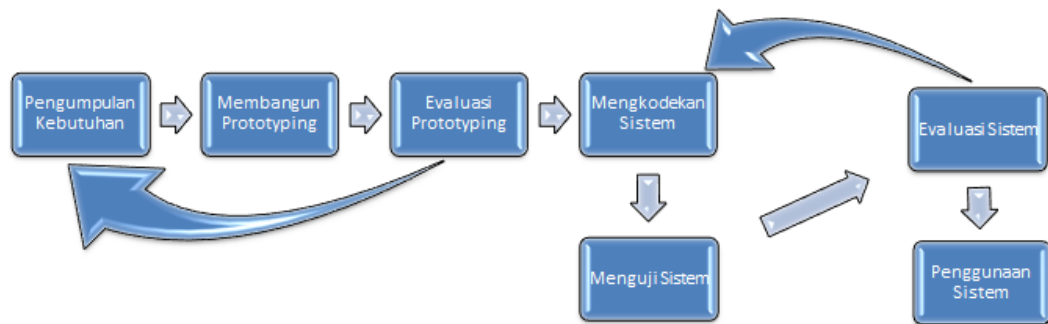
c. Bahan

Adapun bahan yang diperlukan dalam proses pembuatan aplikasi monitoring siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

a. Data pertanian Kabupaten Probolinggo.

3.3 Metode Penelitian

Dalam Penelitian ini menggunakan metode Prototype yang dapat menganalisis dengan cara memahami kebutuhan user dengan menerjemahkan ke dalam model (prototype). Model ini yang secara berkala di perbaiki sampaisesui dengan kebutuhan user. Dengan Metode ini user dapat dengan mudah mendapatkan aplikasi yangsesuai dengan kebutuhannya. Tahapan-tahapan Prototype yang ditunjukkan pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Tahapan Prototype (Sumber: Jati, G (2019))

3.3.1 Pengumpulan Kebutuhan

Langkah pertama kali yang harus di lakukan dalam tahap metode prototype adalah mengidentifikasi seluruh perangkat dan permasalahan. Tahapan pengumpulan kebutuhan user dalam Penelitian ini yaitu identifikasi kebutuhan dan analisis system. Dari tahapan tersebut akan di ketahui langkah dan permasalahan apa yang akan di buat dan di pecahkan.

a. Identifikasi Kebutuhan User

Identifikasi Kebutuhan User adalah tahapan untuk mengidentifikasi kebutuhan dari sistem informasi ini. Pada penelitian ini menggunakan metode User Centered Design dimana ada dua alur yaitu specify the context of use dan

specify user and organizational requirement. Untuk alur specify the context of use, dilakukan identifikasi siapa saja calon pengguna yang akan menggunakan produk ini. Setelah identifikasi pengguna, lalu menjalankan alur specify user and organizational requirement yaitu mengidentifikasi kebutuhan calon pengguna. Metode untuk melakukan alur ini adalah dengan wawancara kepada 2 calon pengguna yang sudah ditentukan pada alur sebelumnya.

b. Analisis Sistem

Pada tahap menganalisis dan membuat Perancangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Kediri menggunakan User Centered Design dengan menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language) dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan Analisis Proses Bisnis Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap proses bisnis yang terjadi pada Sistem Informasi Hasil Panen Raya Berbasis Web Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Kabupaten Probolinggo.
- 2) Menganalisis Sistem Informasi Yang Digunakan Saat Ini Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap sistem dan teknologi informasi yang digunakan saat ini dalam mendukung proses bisnis dalam Sistem Informasi Hasil Panen Raya Berbasis Web Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Kabupaten Probolinggo.
- 3) Memodelkan Sistem Informasi Dengan Menggunakan Pemodelan UML (Unified Modeling Language). Pada tahap ini dibuat pemodelan kebutuhan sistem informasi dengan menggunakan Use Case, Activity Diagram dan Class Diagram.

3.3.2 Membangun Prototype

Pada Tahap ini perancangan dilakukan rancangan antarmuka sebagai design solution berdasarkan dari hasil pengumpulan kebutuhan. Pada tahap ini sangatlah penting dan harus diperhatikan karena mempunyai tujuan untuk memberikan kemudahan dalam penggunaannya. Perancangan antarmuka menggunakan wireframe dimana hanya sebatas User Interface dan beberapa fitur yang

menggambarkan secara umum kerja system, membuat input dan output hasil system. Tahapan-tahapan perancangan system:

a. Perencanaan

Secara Cepat Dalam perencanaan ini literasi pembuatan prototype dilakukan secara cepat. Setelah itu dilakukan pemodelan dalam bentuk “rancangan cepat”.

b. Model Rancangan Cepat

Pada tahap ini dilakukan pemodelan perencanaan ditahap sebelumnya dengan menggunakan pemodelan terstruktur dalam bentuk DFD (Data Flow Diagram), ERD (Entity Relationship Diagram) dan Flowchart untuk menggambarkan analisis dan desain system.

c. Pembuatan Prototype

Dalam pembuatan rancangan cepat berdasarkan pada representasi aspek-aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh para end user (misalnya rancangan antarmuka pengguna atau format tampilan). Rancangan cepat merupakan dasar untuk memulai konstruksi pembuatan prototype.

3.3.3 Evaluasi Prototype

Evaluasi ini dilakukan oleh user apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan user. Evaluasi dilakukan terhadap tampilan dan fitur yang ada dengan cara melakukan kuisioner, Menyebarkan kuisioner, Menganalisis hasil kuisioner. Hasil dari evaluasi akan digunakan untuk memperbaiki sistem dengan melakukan literasi.

3.3.4 Mengkodekan Sistem

Dalam tahap ini prototype yang sudah disepakati diterjemahkan dalam bahasa pemrograman yang sesuai dalam penelitian ini yaitu website pertanian Kab.Probolinggo menggunakan pemrograman PHP.

3.3.5 Menguji Sistem

Setelah system sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus dites terlebih dahulu sebelum digunakan pengujian ini dilakukan dengan

pengujian arsitektur misalnya menggunakan white box yang berarti menguji kodingan sedangkan black box yang berarti menguji fungsi – fungsi tampilan apakah sudah sesuai.

3.3.6 Evaluasi Sistem

Pelanggan mengevaluasi apakah system yang sudah jadi yaitu website pariwisata sudah sesuai dengan yang di harapkan.

3.3.7 Penggunaan Sistem

System sudah selesai dan siap di serahkan kepada Dinas Pertanian Kab.Probolinggo dan jangan lupa untuk maintenance agar system terjaga dan berfungsi sebagai mana mestinya.

3.4 Jadwal Kegiatan

Jadwal kegiatan pada penelitian ini di sesuaikan dengan metode penelitian yang akan di lakukan yaitu metode Prototype yang dilakukan selama 6 bulan dimulai dari bulan Febuari sampai bulan Juli ditunjukkan pada Table 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

No.	Pelaksanaan Kegiatan	Tahun 2021					
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1.	Pengumpulan Kebutuhan						
2.	Membangun Prototype						
3.	Evaluasi Prototype						
4.	Mengkodekan Sistem						
5.	Menguji Sistem						
6.	Evaluasi Sistem						
7.	Penggunaan Sistem						

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., & Erliana, C. I. (2016). Sistem informasi pendataan kendaraan hilang berbasis web pada polres binjai 1. *Sistem Informasi Pendataan Kendaraan Hilang Berbasis Web Pada Polres Binjai 1*, 1. <https://doi.org/978-602-60010-0-9>
- Ahmia, M., & Belbachir, H. (2018). p, q-Analogue of a linear transformation preserving log-convexity. *Indian Journal of Pure and Applied Mathematics*, 49(3), 549–557. <https://doi.org/10.1007/s13226-018-0284-5>
- Jati, G. (2019). Sistem Pendukung Keputusan Pengangkatan Staf Pengajar Pesantren Terpadu Dengan Menggunakan Algoritma Weighted Product: Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Basyariyah, 1–23.
- Nugraha, F. P., Susanto, E., & Nugraha, R. (2016). Prototype Desain Dan Implementasi Perangkat Pendeteksi. *E-Proceeding of Engineering*, 3(1), 105–112.
- Olivya, M., & Ilham, I. (2017). Sistem Informasi Pemasaran Hasil Pertanian Berbasis Android. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(1). <https://doi.org/10.35585/inspir.v7i1.2437>
- Rahayu, S., Cahyana, R., & S, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Hasil Pertanian Berbasis Web Dengan Unified Approach. *Jurnal Algoritma*, 16(2), 96–103. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.16-2.96>
- Romney dan Steinbart. (2015). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbassis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter. *Teknoinfo*, 11(2), 30–37.
- Samudra, Z. (2015). *Aplikasi Delivery Makanan Berbasis Web di Area*. 1(1), 180–185.
- Suryamen, H., & Hsb, H. (n.d.). PEMBANGUNAN SISTEM INFORMASI KOMODITI BERBASIS WEBGIS UNTUK PERTANIAN PERKEBUNAN DAN KEHUTANAN DAERAH TANJUNG RAYA MANINJAU. In *jurnal.umj.ac.id*. Retrieved May 16, 2020, from

<https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/1929>

Sutopo, P., Cahyadi, D., & Arifin, Z. (2018). Sistem Informasi Eksekutif Sebaran Penjualan Kendaraan Bermotor Roda 2 di Kalimantan Timur Berbasis Web.

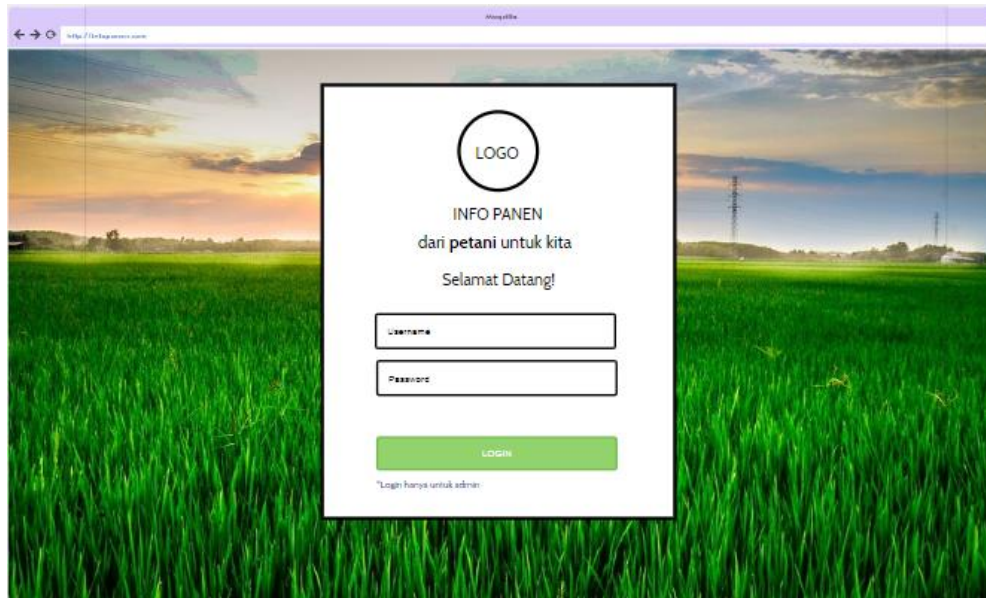
Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer, 11(1), 23.

<https://doi.org/10.30872/jim.v11i1.199>

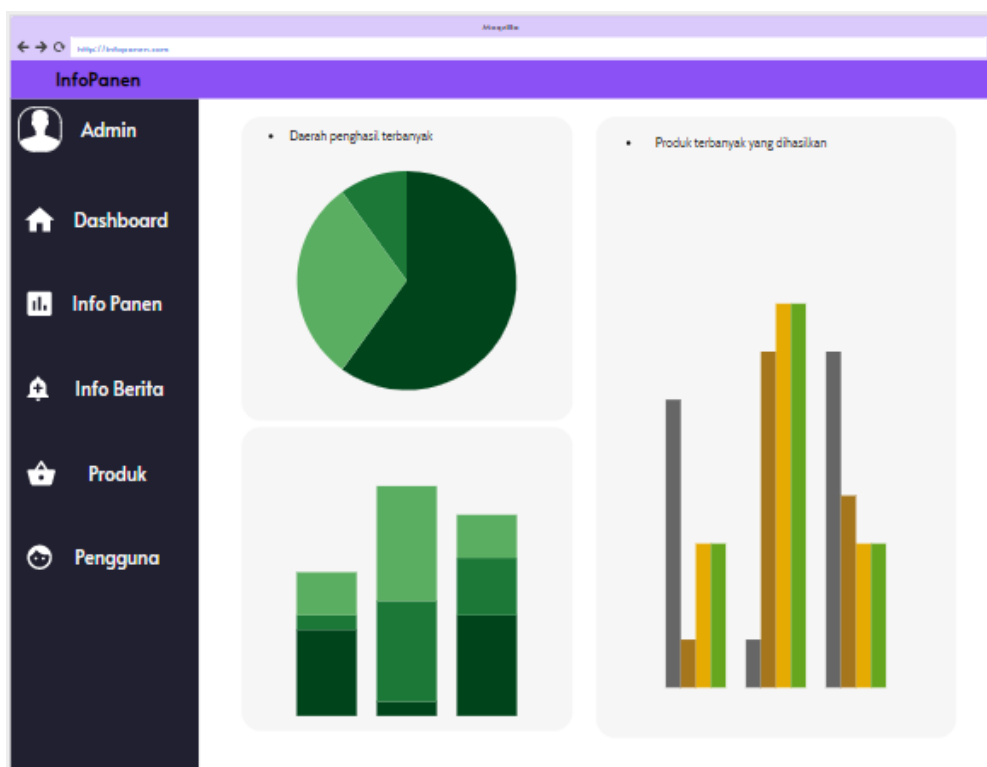
(Suryamen & Hsb, n.d.)

LAMPIRAN

Lampiran A Tampilan Mokeup Untuk Admin



Gambar A.1 Login



Gambar A.2 Mokeup Dashboard Setelah Login

The screenshot shows the 'InfoPanen' web application interface. On the left is a dark sidebar with navigation links: Admin, Dashboard, Info Panen, Info Berita, Produk, and Pengguna. The main content area is titled 'Add data' and contains a form with the following fields:

- Nama Tanaman ***: Text input field.
- Jenis Tanaman ***: Text input field.
- Gambar Tanaman ***: File upload button labeled 'Pilih file'.
- Produk ***: Text input field.
- Harga Tanaman ***: Text input field.
- Tanggal Diperbarui ***: Dropdown menu.
- Produksi Pertahun ***: Text input field.
- Satuan ***: Text input field.
- Daerah penghasil terbanyak ***: Dropdown menu.
- Kecamatan ***: Dropdown menu.

At the top right of the form is a 'Reset' button, and at the bottom is a 'Submit' button.

Gambar A.3 Mokeup Input Info Panen

The screenshot shows the 'InfoPanen' web application interface, similar to the previous one. The sidebar is the same. The main content area is titled 'Add data' and contains a form with the following fields:

- Nama Produk ***: Text input field.
- Jenis Tanaman ***: Dropdown menu.

At the top right of the form is a 'Reset' button, and at the bottom is a 'Submit' button.

Gambar A.4 Input Info Produk

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://infopanen.com>. The page has a purple header with the title "InfoPanen". On the left, there is a dark sidebar menu with icons and labels: "Admin" (profile icon), "Dashboard" (house icon), "Info Panen" (bar chart icon), "Info Berita" (bell icon), "Produk" (shopping bag icon), and "Pengguna" (smiley face icon). The main content area is titled "Add data" and contains a form with the following fields: "Nama Lengkap *" (text input), "Nama *" (text input), "Username *" (text input), and "Password *" (password input). There is a "Reset" button in the top right corner and a "Submit" button at the bottom center of the form.

Gambar A.5 Mokeup Input Admin

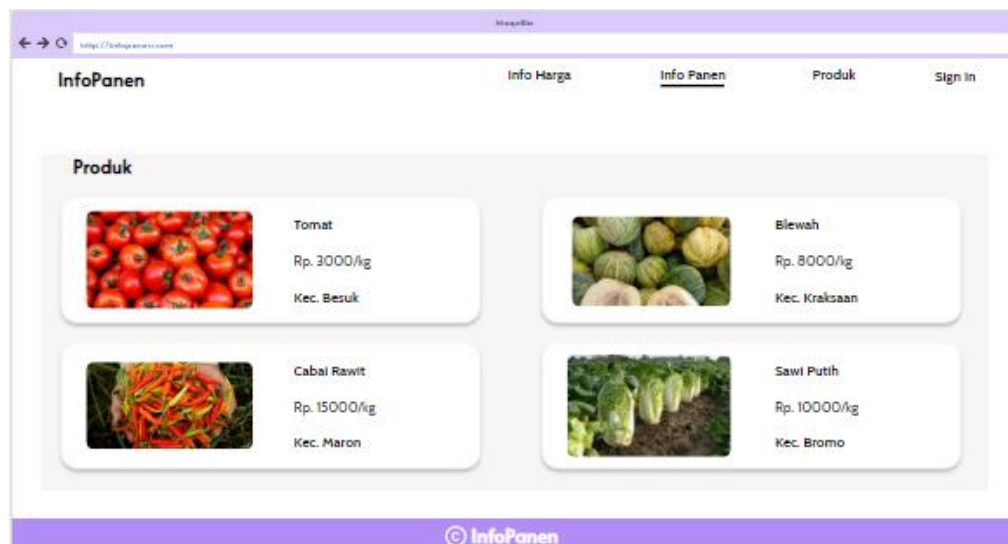
The screenshot shows a web browser window with the URL <http://infopanen.com>. The page has a purple header with the title "InfoPanen". On the left, there is a dark sidebar menu with icons and labels: "Admin" (profile icon), "Dashboard" (house icon), "Info Panen" (bar chart icon), "Info Berita" (bell icon), "Produk" (shopping bag icon), and "Pengguna" (smiley face icon). The main content area is titled "Add data" and contains a form with the following fields: "Nama Berita *" (text input), "Tanggal Berita *" (date picker), "Gambar Berita *" (file upload button labeled "Pilih file"), and "Deskripsi Berita *" (text area). There is a "Reset" button in the top right corner and a "Submit" button at the bottom center of the form.

Gambar A.6 Mokeup Input Info Berita

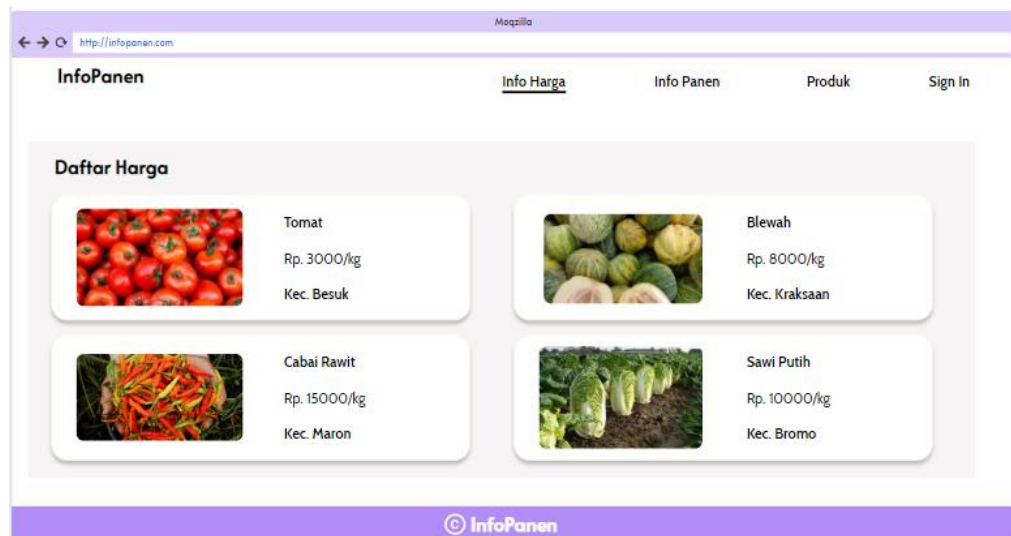
Lampiran B Tampilan Mokeup Untuk User



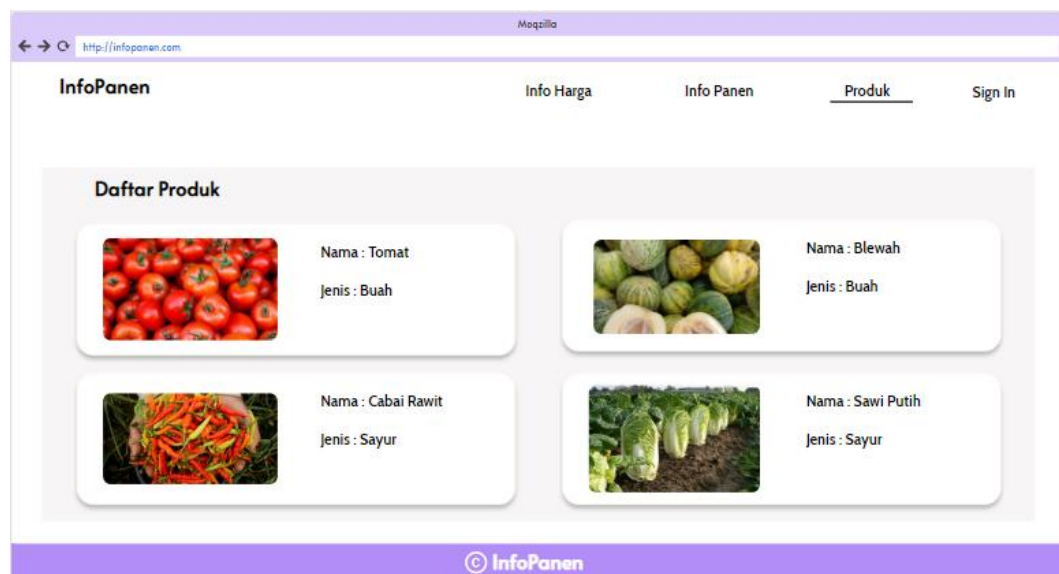
Gambar B.1 Mokeup User Halaman Utama



Gambar B.2 Mokeup Info Panen

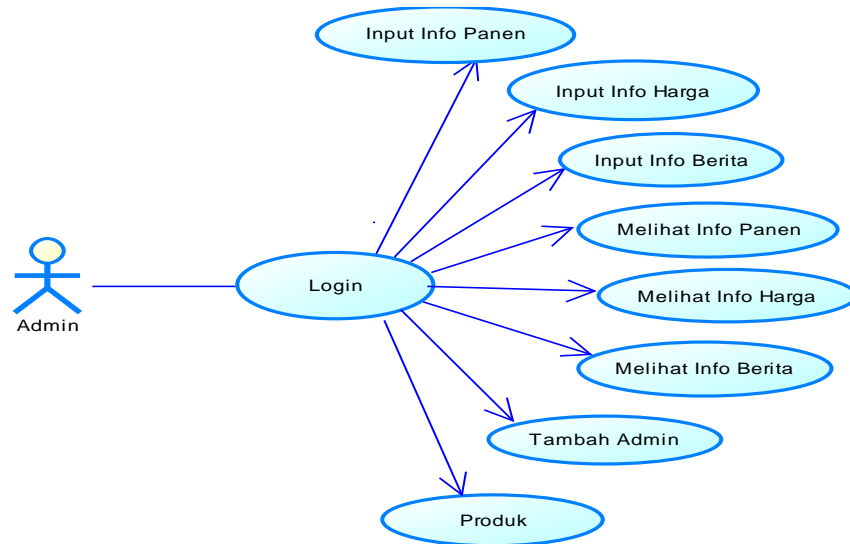


Gambar B.3 Mokeup Info Harga

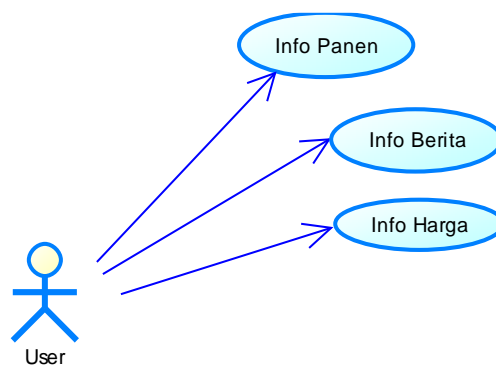


Gambar B.4 Mokeup Produk

Lampiran C Perancangan UseCase Diagram

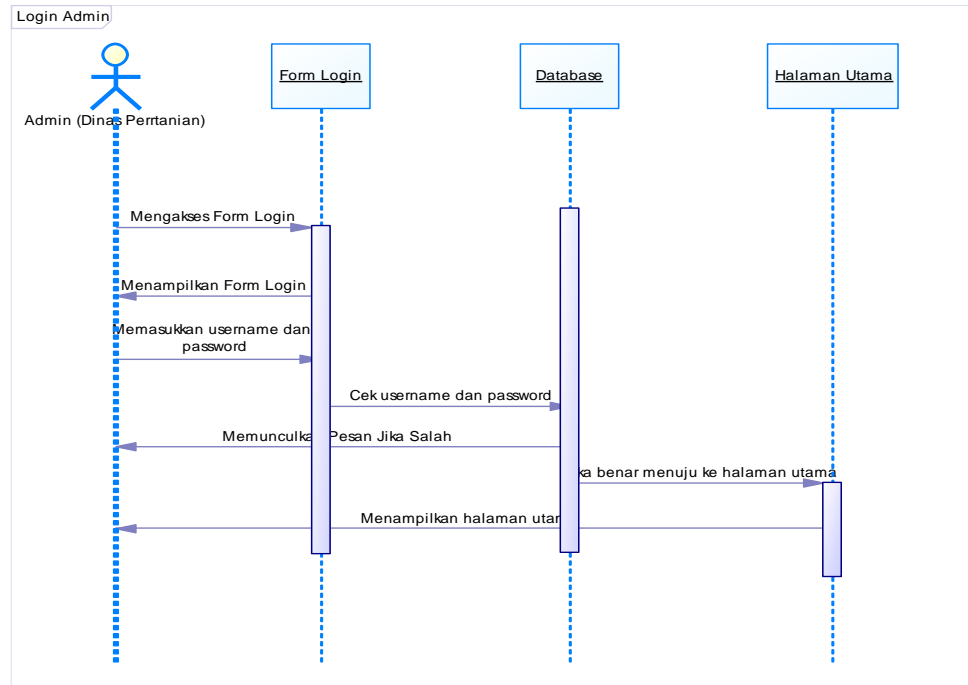


Gambar C.1 UseCase Diagram Admin

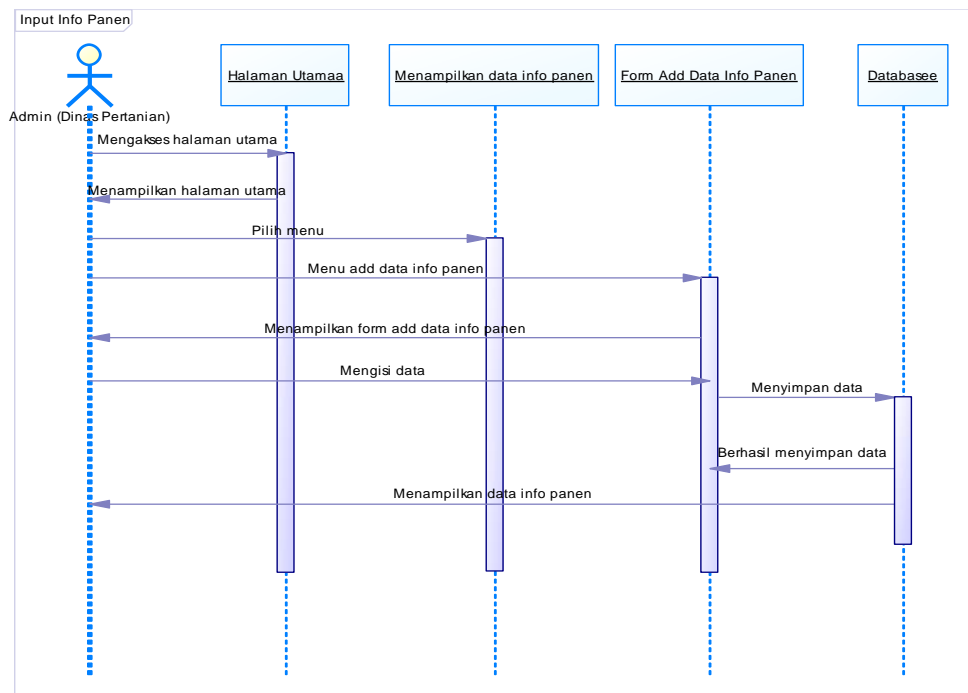


Gambar C.2 UseCase Diagram User

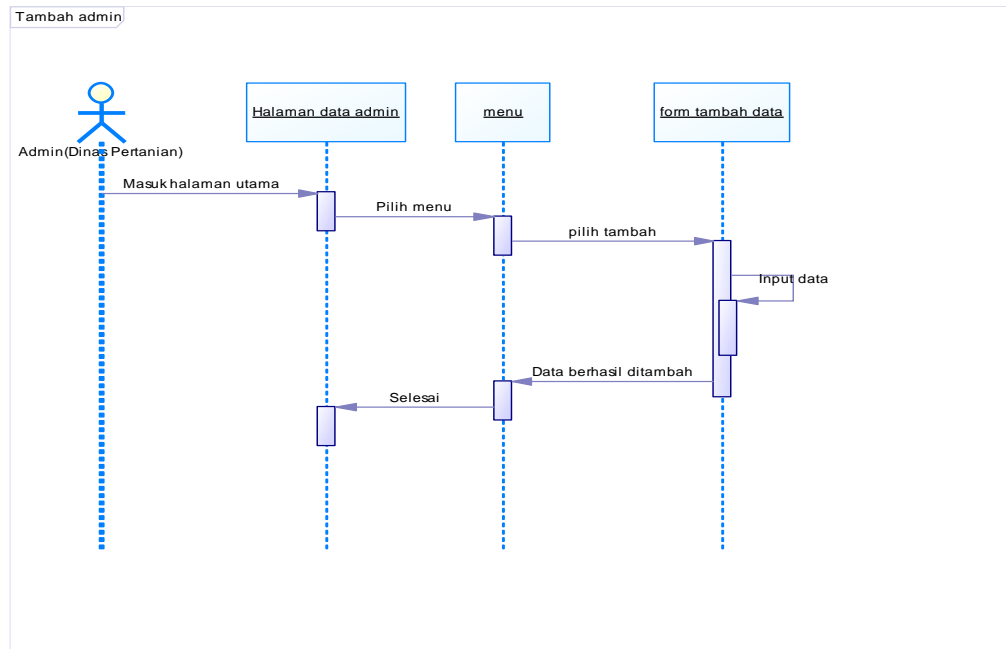
Lampiran D Tampilan Sequence Diagram



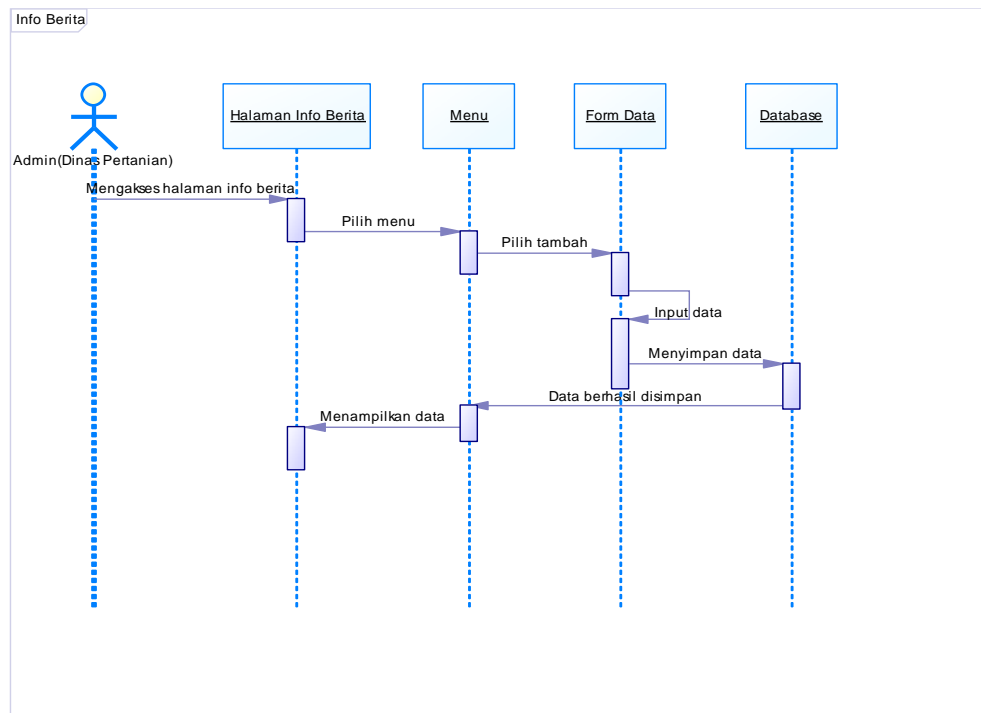
Gambar D.1 Login



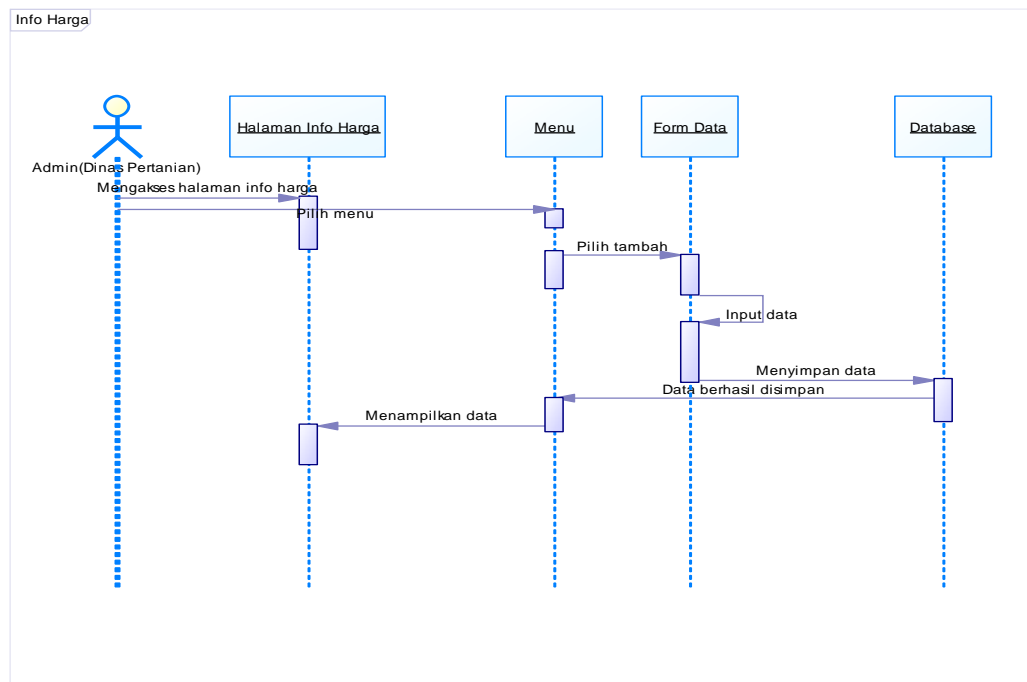
Gambar D.2 Add Info Panen



Gambar D.3 Tambah Admin



Gambar D.4 Add Info Berita



Gambar D.5 Info Harga