

CAPSTONE PROJECT
MANAJEMEN PROYEK PERANGKAT LUNAK
“SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PEMASARAN HASIL
PERTANIAN DESA SUNGAI PANDAN HILIR BERBASIS WEB”



Disusun Oleh:

Meyka Maulidya Rachman (220110014)

Nor Taibah (220110020)

Nurhalisa Utami (220110025)

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS TEKNOLOGI SAPTA MANDIRI
INSTITUT TEKNOLOGI SAPTA MANDIRI
GENAP 2023/2024

LEMBAR PENGESAHAN PROYEK

Project Manager

Nama	Foto	Profesi dalam Project	Ket (Tugas Bagian dalam Pembuatan Dokumen)
Meyka Maulidya Rachman		Ketua	Pembuat Dokumen 1
Nor Taibah		Wakil Ketua	Pembuat Dokumen 2
Nurhalisa Utami		Anggota	Menginputkan Gambar Project

Project Owner

Nama	Foto	Profesi	Ket
M. Syarifuddin, S,Pd, SD		Kepala Desa Sungai Pandan Hilir	

Balangan, Kamis, 16 Mei 2024

Dibuat Oleh

Diterima Oleh

Meyka Maulidya Rachman

M. Syarifuddin, S.Pd, SD

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Teknologi Sapta Mandiri di Institut Teknologi Sapta Mandiri Balangan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Institut Teknologi Sapta Mandiri Balangan Bapak Abdul Hamid, S.Kom, MM.
2. Ketua Program Studi Ibu Nadia Yasmin A., ST., M.Kom;
3. Dosen Pembimbing Bapak Risqa Taufik, S.Kom, selaku Dosen Pembimbing di Institut Teknologi Sapta Mandiri Balangan;
4. Seluruh dosen Teknologi dan Staff Institut Teknologi Sapta Mandiri Balangan;
5. Orangtua penulis yang selalu memberikan dukungan, dorongan dan doa agar dapat menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
6. Teman-teman yang telah berjuang bersama selama masa kuliah dan memberi saran serta masukan kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Balangan, Kamis 16 Mei 2024

Hormat kami,

Meyka Maulidya Rachman

RINGKASAN PROYEK

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Gambar 3.1 Context Diagram

Gambar 3.2 Decomposisi

Gambar 3.3 DFD Level 0

Gambar 3.4 DFD Level 1 Proses 1 Pendaftaran

Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses 2 Transaksi

Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses 3 Laporan

Gambar 3.7 ERD

Gambar 3.8 Sistem yang akan di bangun

Gambar 3.9 Tampilan Halaman Utama

Gambar 3.10 Tampilan Login Pedagang

Gambar 3.11 Tampilan Halaman Admin

Gambar 3.12 Tampilan Tambah Produk

Gambar 3.13 Tampilan Hasil Input

DAFTAR ISI

BAB I

PROJECT INTRODUCTION

1.1 Introduction

Era digital disebut pula era informasi, dimana informasi telah menjadi kebutuhan pokok dan komoditas baru. Era demikian di picu teknologi informasi (TI) yang berperan mempercepat dan meningkatkan keakuratan dalam pencatatan dan pengolahan data menjadi suatu informasi.

Informasi pertanian merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam produksi dan tidak ada yang menyangkal bahwa informasi pertanian dapat mendorong ke arah pembangunan yang diharapkan. Informasi pertanian merupakan aplikasi pengetahuan terbaik yang akan mendorong dan menciptakan peluang untuk pembangunan dan pengurangan kemiskinan.

Desa Sungai Pandan Hilir adalah salah satu desa yang terletak di kecamatan Sungai Pandan kabupaten Hulu Sungai Utara Kalimantan Selatan Indonesia yang mempunyai luas wilayah 45,00 ha dan sebagian besar di gunakan untuk lahan sawah, Pekarangan dan bangunan, tegalan/kebun yang mana desa ini sangat berpotensi di bidang pertanian mengingat daerahnya yang subur dan terdapat jalur irigasi, namun di balik itu terdapat masalah yang berhubungan dengan pertanian salah satunya masalah pemasaran hasil pertanian tidak berpihak pada petani, karna tidak adanya pengetahuan tentang pasar sebagai tempat bertemu produsen dan konsumen termasuk harga pasar, permintaan dan penawaran, sehingga para petani produsen hanya dapat menerima harga pasar yang pada umumnya ditentukan oleh para pedagang perantara.

Sebagai akibat lebih lanjut dari keadaan tersebut diatas maka batas harga ditingkat produsen dan di pasar lebih besar diperoleh para pedagang perantara bahkan kadang-kadang produsen hanya memperoleh pendapatan yang berupa biaya produksi tanpa keuntungan.

Oleh sebab itu ilmu pengetahuan dan teknologi perlu di tanamkan kepada para petani kita agar mereka dapat mengetahui informasi pasar yang sedang berkembang pada masa sepertisekarang ini, untuk itu penulis ingin memberi solusi agar para petani tidak selalu di permainan oleh para pedagang perantara tersebut dengan membuat “**Sistem Informasi Ecommerce Pemasaran hasil Pertanian Desa Sungai Pandan Hilir Berbasis WEB**” Sebagai Judul skripsi yang akan penulis ajukan di mana nanti banyak pedagang luar daerah yang akan mengetahui tentang adanya hasil pertanian yang ada di desa Sungai Pandan Hilir.

1.2 Tujuan Proyek

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penelitian sistem pemasaran hasil pertanian berbasis web ini bertujuan untuk:

1. Agar pedagang lokal tidak sewenang-wenang dalam menentukan harga hasil pertanian karna petani mengetahui informasi hargapertanian terkini dari sistem e-commerce ini.
2. Agar petani lebih mudah dalam mencari informasi benih, pupuk dan cara penanaman, perawatan serta pemanenan.

1.3 Signifikansi Proyek

Berikut adalah spesifikasi atau kemampuan dalam program aplikasi yang akan dibangun.

1. Administrator.

Administrator adalah seseorang yang bertugas untuk mengelola website yang nanti akan ditampilkan pada halaman web, Adapun beberapa hak dari admin web yaitu 3 kategori:

a. Admin

Untuk menu utama Admin :

- 1) Edit menu utama
- 2) Tambah kategori produk
- 3) Tambah data produk
- 4) Lihat order masuk

b. Produsen

Untuk menu utama Produsen :

- 1) Tambah data produk
- 2) Laporan hasil penjualan
- 3) Laporan produk

c. Pimpinan

Untuk menu utama Pimpinan :

- 1) Laporan hasil penjualan
- 2) Laporan produks

2. Halaman User

Pada halaman ini akan terdapat beberapa tool menu di antaranya:

a. Halaman Beranda

Di halaman ini akan muncul update-update terbaru mengenai informasi desa Sungai Pandan Hilir, yang mana halaman ini nantinya akan tampil saat pertama kali website di buka.

b. Halaman Produk

Pada halaman ini akan berisi macam-macam produk pertanian yang ada di desa Sungai Pandan Hilir.

c. Halaman keranjang belanja

Di sini user akan mengetahui produk apa saja yang telah di beli.

d. Cara pembelian

Halaman ini akan tampil cara pembelian ataupun prosedur-prosedur dalam membeli produk di website ini.

e. Hubungi kami

Adalah tempat dimana user dapat menghubungi admin untuk mengkonfirmasi pembelian melalui email atau website.

1.3.1 Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari bagian-bagian yang berkaitan satu sama lain yang berusaha mencapai suatu tujuan dalam suatu lingkungan kompleks (Marimin:2006).

Adapun pengertian sistem menurut Jogiyanto : “Suatu sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu” (Jogiyanto (2005). Dari pengertian diatas dapat diambil suatu kesimpulan bahwa suatu sistem merupakan elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

1.3.2 E-Commerce

E-commerce menurut Turban (2010) ialah “proses membeli dan menjual atau tukar menukar produk, jasa atau informasi melalui komputer” sedangkan menurut laudon (2010), e- Commerce adalah penggunaan internet dan web untuk transaksi atau lebih formal eCommerce didefinisikan sebagai transaksi perdagangan yang di mungkinkan secara digital antar organisasi dengan organisasi atau dengan individual serta antar individual dengan individual.

1.3.3 Pemasaran

Pengertian /Definisi 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.

1.3.4 Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan (Yuhefizar, 2009). Website atau situs web merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar, data animasi, suara, video, atau gabungan dari berbagai macam data digital lain. Data tersebut membentuk suatu rangkaian dan saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan hyperlink. Website merupakan media penyampaian informasi dengan jangkauan yang luas dan ekonomis. Dalam dunia akademik, website sering dijadikan sebagai sarana publikasi artikel ilmiah, jurnal, pembelajaran, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan lembaga akademik tersebut.

1.3.5 PHP

Pengertian PHP menurut (Suryatiningsih, 2009), “PHP adalah bahasa scripting yang menyatu dengan HTML dan dijalankan pada serverside. Artinya semua sintax yang diberikan akan sepenuhnya dijalankan pada server sedangkan yang dikirimkan ke browser hanya hasilnya saja.” PHP adalah Bahasa pemrograman script yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain. Contoh terkenal dari aplikasi PHP adalah phpBB dan MediaWiki (software di belakang Wikipedia). PHP juga dapat dilihat sebagai pilihan lain dari ASP.NET/C#/VB.NET Microsoft, ColdFusion Macromedia, JSP/Java Sun Microsystems, dan CGI/Perl. Contoh aplikasi lain yang lebih kompleks berupa CMS yang dibangun menggunakan PHP adalah Mambo, Joomla!, Postnuke, Xaraya, dan lain-lain.

1.3.6 MySQL

Pengertian MySql menurut (Kadir, 2009), “MySql merupakan software yang tergolong database server dan bersifat Open Source. Open Source menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan source code (kode yang dipakai untuk membuat MySql), selain tentu saja bentuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara mengunduh di Internet secara gratis.”

BAB II

METODE Pengerjaan Proyek

2.1 Metode Pengerjaan Proyek

Metode pengembangan pengerjaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Borg & Gall mengungkapkan bahwa siklus R&D tersusun dalam beberapa Langkah penelitian meliputi :

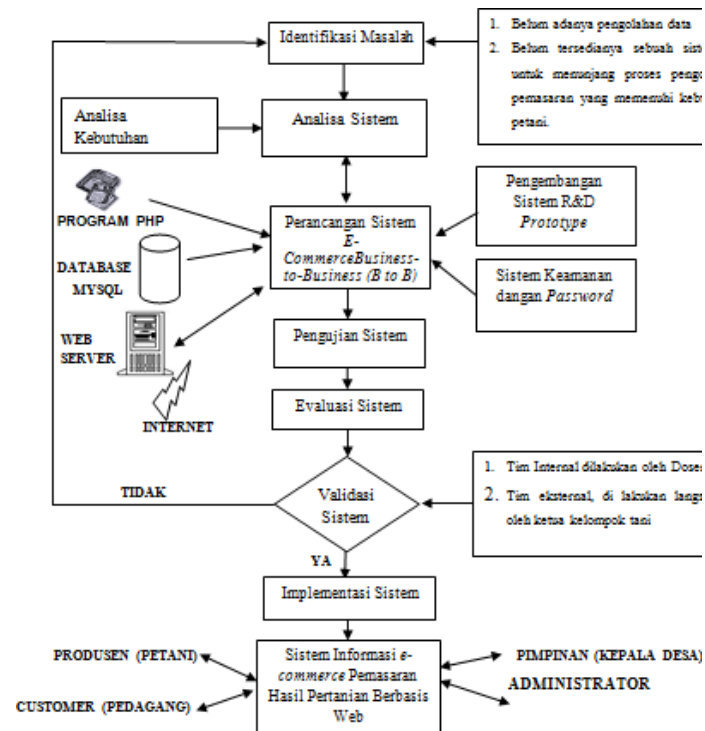
1. Penelitian dan pengumpulan data (research and information collectin);
2. Perencanaan (planning);
3. Pengembangan draf produk (develop premilinary from of product);
4. Uji coba lapangan awal (preliminary field testing);
5. Merevisi hasil uji coba (main product revision);
6. Uji coba lapangan (main field testing).

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, Adapun Langkahlangkah penelitian dan pengembangan oleh Sugiyono (2011:289) sebagai berikut:

1. Potensi dan masalah;
2. Mengumpulkan informasi;
3. Desain produk;
4. Validasi desain;
5. Perbaikan desain;
6. Uji coba produk.

2.2 Tahapan PMBoK Dalam Proyek

2.2.1 Kerangka Berpikir



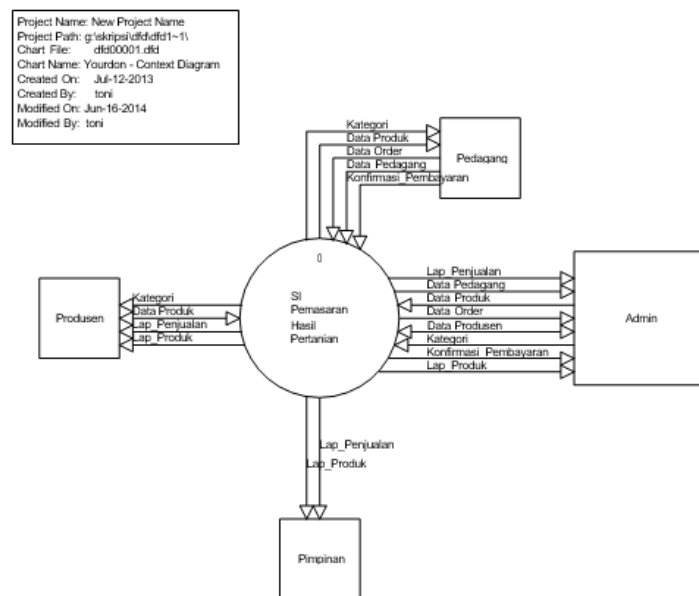
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

BAB III PENDEKATAN PROYEK

3.1 Metode Pembangunan

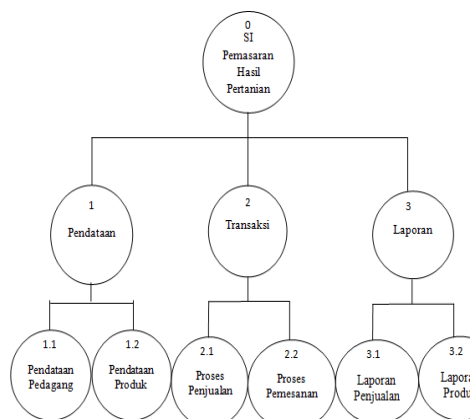
Menggunakan model Penelitian Pengembangan (R&D) dengan metode Pengembangan Sistem Prototyping. Metode Pengembangan Sistem Prototyping dibuat untuk menghasilkan sebuah Produk dalam bentuk Prototype. Sebuah Prototype dapat memberikan gambaran tentang bagaimana sistem akan berfungsi dengan baik.

1. Context Diagram



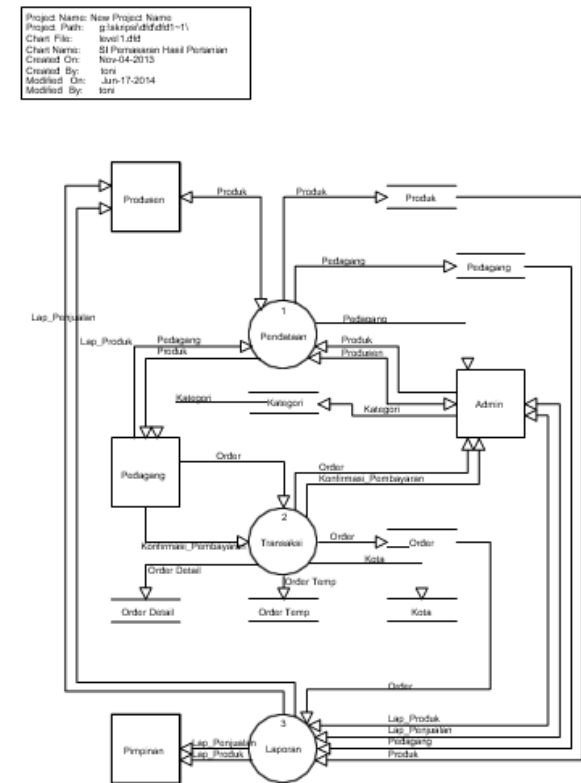
Gambar 3.1 Context Diagram

2. Decomposisi



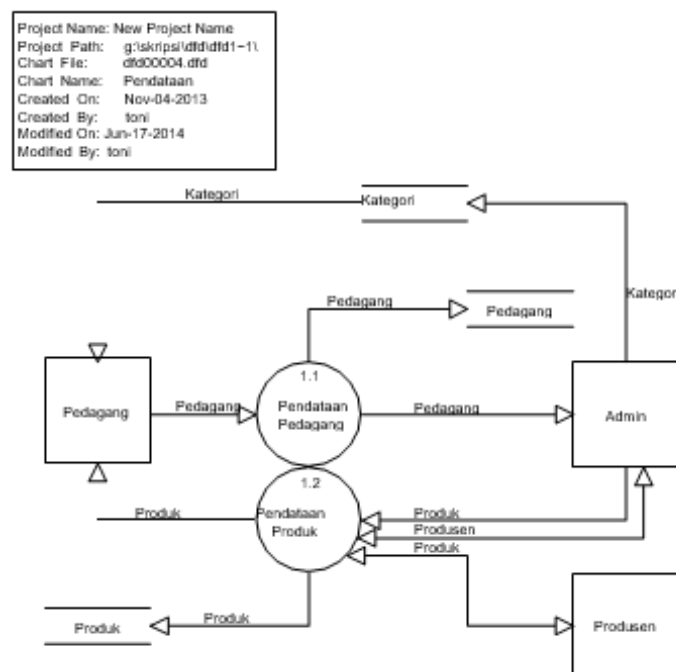
Gambar 3.2 Decomposisi

3. DFD Level 0



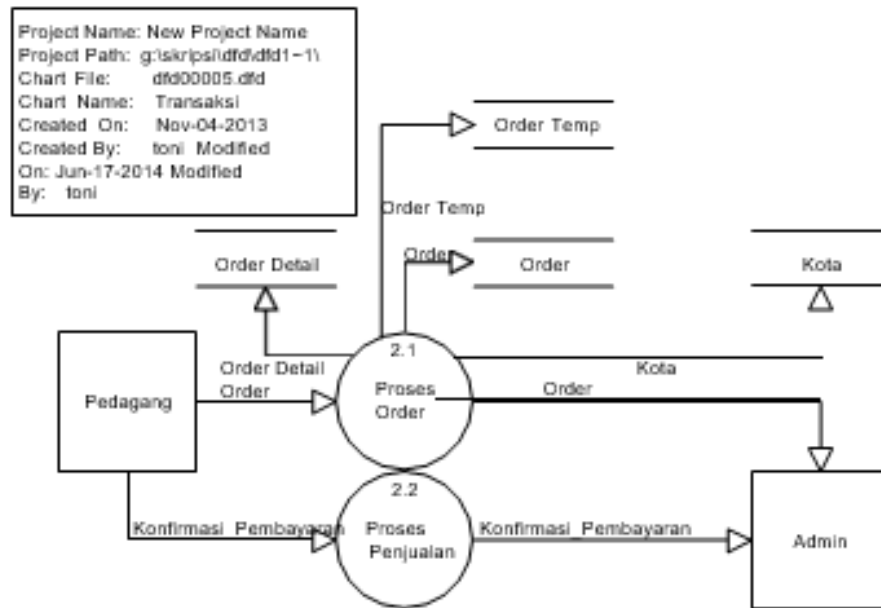
Gambar 3.3 DFD Level 0

4. DFD Level 1 Proses 1 Pendaftaran



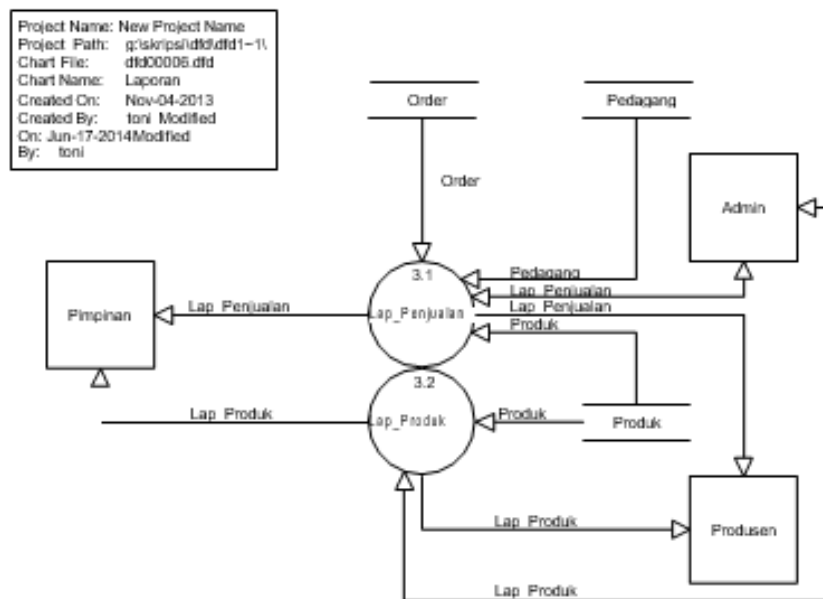
Gambar 3.4 DFD Level 1 Proses 1 Pendaftaran

5. DFD Level 1 Proses 2 Transaksi



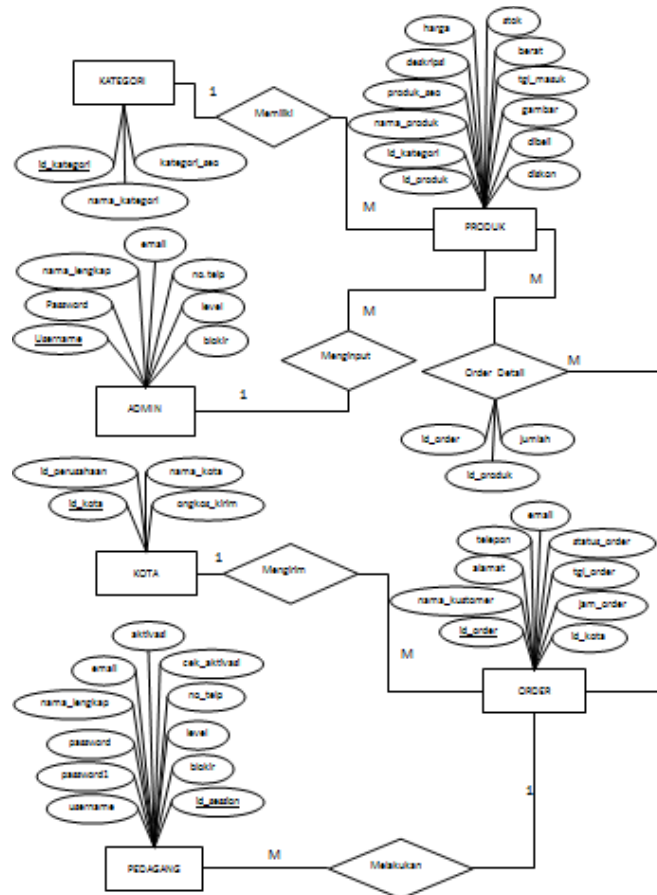
Gambar 3.5 DFD Level 1 Proses 2 Transaksi

6. DFD Level 1 Proses 3 Laporan



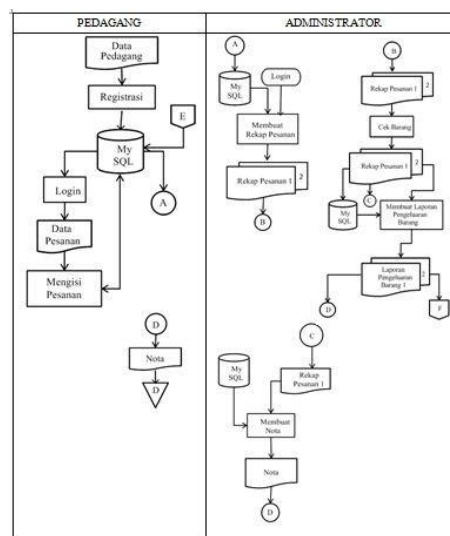
Gambar 3.6 DFD Level 1 Proses 3 Laporan

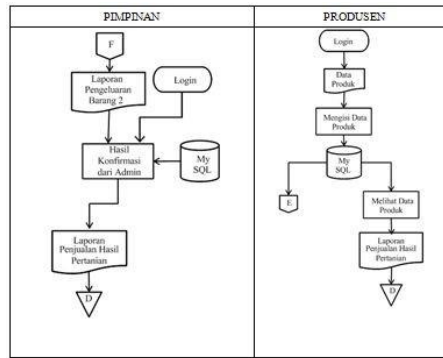
3.2 ERD



Gambar 3.7 ERD

3.3 Sistem yang akan di bangun

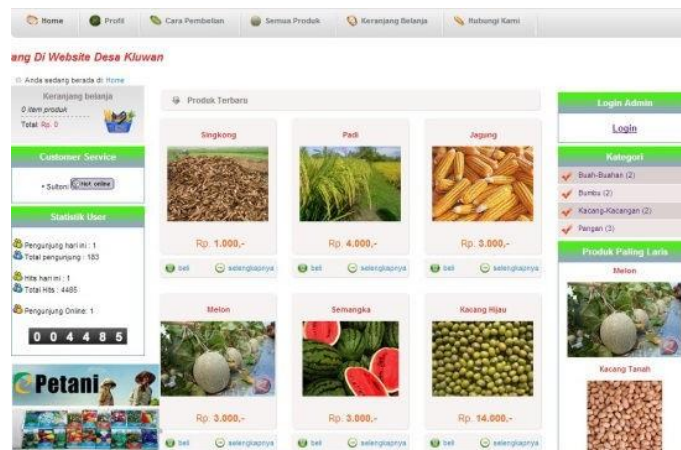




Gambar 3.8 Sistem yang akan di bangun

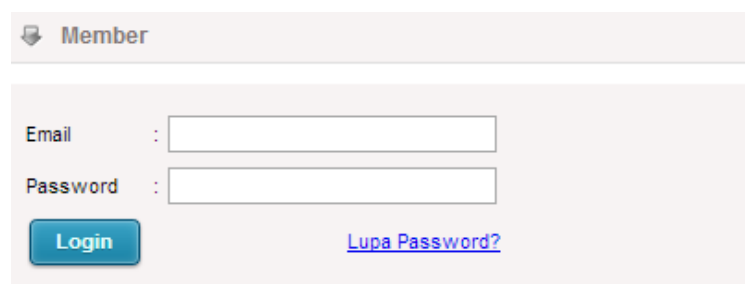
3.4 Hasil

3.4.1 Tampilan Halaman Utama



Gambar 3.9 Tampilan Halaman Utama

3.4.2 Tampilan Login Pedagang



Gambar 3.10 Tampilan Login Pedagang

3.4.3 Tampilan Halaman Admin



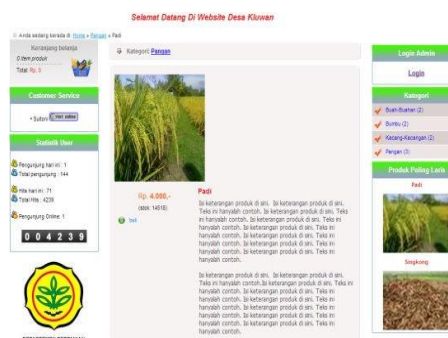
Gambar 3.11 Tampilan Halaman Admin

3.4.4 Tampilan Tambah Produk

Tambah Produk	
Nama Produk	<input type="text" value="Jad"/>
Kategori	<input type="text" value="Rangan"/>
Berat	<input type="text" value="5.00"/> KG
Harga	<input type="text" value="4000"/>
Diskon	<input type="text" value="0"/> %
Stok	<input type="text" value="5000"/>
Deskripsi	<div> <div> </div> <div> <p>Isi keterangan produk di sini. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh.</p> <p>Isi keterangan produk di sini. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh. Isi keterangan produk di sini. Teks ini hanyalah contoh.</p> </div> </div>
Gambar	<div> <div> <input type="button" value="Pilih File"/> <input type="button" value="Tampilkan file yang dipilih"/> </div> <div> <p>Tipe gambar harus jpg,png dan ukuran lebar maks : 400 px</p> </div> </div>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Batal"/>	

Gambar 3.12 Tampilan Tambah Produk

3.4.5 Tampilan Hasil Input



Gambar 3.13 Tampilan Hasil Input