

WEBSITE “PASAR RAKYAT” KOTA BITUNG

Studi Kasus: (Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bitung)

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**DISUSUN OLEH:
BILLY OENTOMO
(18013073)**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO
2021**

WEBSITE “PASAR RAKYAT” KOTA BITUNG

Studi Kasus: (Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Bitung)

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Ditulis Untuk Memenuhi Persyaratan Mata Kuliah Kerja Praktik

(INF17401)

DISUSUN OLEH:

BILLY OENTOMO

(18013073)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE

MANADO

2021

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Judul:

WEBSITE “PASAR RAKYAT” KOTA BITUNG

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal: 17 Desember 2021

Oleh:

DINAS KOMINFO



Franky D. Sondakh, SE, Ak, M.Si.

Kepala Dinas Kominfo

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Billy Oentomo
Nim : 18013073
Tempat/Tanggal Lahir : Bitung, 08 Desember 2000
Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Laporan Kerja Praktik dan atau Program berjudul “*Website* Pasar Rakyat Kota Bitung” (Studi Kasus: Dinas Kominfo, Kota Bitung, Sulawesi Utara) yang saya buat adalah benar hasil karya saya dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan yang ditetapkan oleh Fakultas, berupa pembatalan Laporan Kerja Praktik dan hasilnya.

Manado, 17 Desember 2021

Yang Menyatakan,

Billy Oentomo

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Thomas C. Suwanto, S.Kom., M.Mm.

Apriandy Angdresey, S.T., M.Sc

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Dekan Fakultas Teknik

Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs.

Ronald Albert Rachmadi, S.T., M.T.



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO

FORM KP - 003

FORMULIR DATA UMUM PERUSAHAAN

NAMA MAHASISWA : BILLY OENTOMO
NIM : 18013073
NAMA PERUSAHAAN : DINAS KOMINFO KOTA BITUNG
ALAMAT PERUSAHAAN : JL. SAM RATULANGI NO.45, BITUNG TENGAH,
MAESA, KOTA BITUNG, SULAWESI
UTARA
DIDIRIKAN TAHUN : 2018
IZIN USAHA : PERDA NO.2 TAHUN 2019
BIDANG BISNIS : INFORMASI DAN KOMUNIKASI
JUMLAH KARYAWAN : 20 ORANG
PEMILIK : PEMERINTAH
DEWAN DIREKTUR : KEPALA DINAS KOMINFO

WAKIL PERUSAHAAN

Tanggal : 27 AGUSTUS AGUSTUS 2021
Nama : FRANKY D. SONDAKH, SE, AK, M.SI.
Jabatan : KEPALA DINAS KOMINFO
(Tanda tangan dan cap perusahaan) :





PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO

FORM KP - 004

FORMULIR PENILAIAN KEMAJUAN KERJA PRAKTIK

A. UMUM

Nama Mahasiswa : BILLY OENTOMO
NIM Mahasiswa : 18013073
Program Studi : TEKNIK INFORMATIKA
Dosen Pembimbing Akademik : STEVEN PANDELAKI , S.T., M.Sc.
Topik/Rencana Bidang : Pemograman Web
Pembimbing 1 : THOMAS C. SUWANTO S.Kom., M.Mm.
Pembimbing 2 : APRIANDY ANGDRSEY, S.T., M.Sc
Terhitung Mulai : 28 JUNI 2021
Target Selesai : 17 DESEMBER 2021

B. KEGIATAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf Pembimbing
1.	20/08/2021	Konsultasi Proposal	
2.	16/09/2021	Revisi Proposal	
3.	17/09/2021	Revisi Proposal	
4.	19/09/2021	Revisi Proposal	
5.	20/09/2021	Konsultasi Bab 2	
6.	27/09/2021	Konsultasi Bab 2	
7.	1/10/2021	Revisi Bab 2	
8.	4/10/2021	Revisi Bab 2	
9.	8/10/2021	Konsultasi Bab 3	
10.	11/10/2021	Konsultasi Bab 3	
11.	18/10/2021	Revisi Bab 3 + Demo Aplikasi	
12.	22/10/2021	Revisi Bab 3 + Demo Aplikasi	
13.	29/10/2021	Konsultasi Bab 4	
14.	12/11/2021	Revisi Bab 4	

No	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf Pembimbing
15.	3/12/2021	Revisi Bab 4 + Demo Aplikasi	
16.	7/12/2021	Demo Aplikasi	

Manado, 17 Desember 2021

Dosen Pembimbing I KP

(Thomas C. Suwanto S.Kom., M.Mm.)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO

FORM KP - 005

FORMULIR PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

NAMA MAHASISWA : BILLY OENTOMO
NIM : 18013073
NAMA PERUSAHAAN : DINAS KOMINFO KOTA BITUNG
ALAMAT PERUSAHAAN : Jl. Sam Ratulangi No.45, Bitung Tengah,
Maesa, Kota Bitung, Sulawesi Utara
TGL KERJA PRAKTEK : 28 Juni 2021 – 27 Agustus 2021
TOPIK YANG DIBAHAS : *WEBSITE* "PASAR RAKYAT" KOTA BITUNG

Nilai =	50	60	70	80	90	100
Sikap						
Kerajinan =	50	60	70	80	90	100
Prestasi =	50	60	70	80	90	100

KOMENTAR/SARAN

NILAI RATA-RATA : 96,67
TANGGAL : 27 Agustus 2021
NAMA PENILAI : Franky D. Sondakh, SE, Ak, M.Si.
JABATAN : Kepala Dinas
(Tanda tangan dan cap perusahaan) :



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan penyertaannya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Kerja Praktik di Dinas Komunikasi dan Informatika yang berada di Kota Bitung Provinsi Sulawesi Utara. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang secara langsung ataupun tidak langsung telah membantu penulis menyelesaikan laporan Kerja Praktik. Adapun pihak-pihak tersebut, yaitu:

1. Bapak Prof. Dr. Johanis Ohoitimur selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
2. Bapak Ronald Albert Rachmadi, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik.
3. Ibu Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Bapak Thomas Christian Suwanto, S.Kom., M.Mm. selaku Dosen Pembimbing 1 yang telah memberikan banyak bantuan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan laporan dan *website*.
5. Bapak Apriandy Angdresey, S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah memberikan banyak bantuan dan arahan kepada penulis dalam pembuatan laporan dan *website*.
6. Bapak Franky D. Sondakh, SE, Ak, M.Si. selaku Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika pada saat penulis melakukan kerja praktik dan yang telah membimbing dan mengawasi kerja praktik penulis.
7. Orang tua yang selalu mendukung penulis untuk dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini.
8. Kakak penulis Christian Oentomo yang membantu penulis saat kesulitan dalam pembuatan *website*.
9. Perempuan hebat yang selalu memarahi penulis ketika membuang-buang waktu dalam penyelesaian laporan dan *website*, yaitu Theresa Sania Sondakh.
10. Rigel, Naldi, Cliff, Harly, Carlos, Joshua, Pitters, Anastasya, Regina, Audrey, Celine, Geby, Sheren, Felicia, Michelle, Jessica dan Karen yang sudah membantu penulis dalam memberikan bantuan tempat tinggal, ruang diskusi, dan lainnya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini.
11. Teman-teman program studi Teknik Informatika angkatan 2018.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan Kerja Praktik ini, tidak terlepas dari kekurangan, maka dari itu saran dan kritik dari para pembaca sangat diharapkan oleh penulis.

Manado, Desember 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
FORMULIR DATA UMUM PERUSAHAAN (<i>FORM</i> KP - 003).....	iv
FORMULIR PENILAIAN KEMAJUAN KERJA PRAKTIK (<i>FORM</i> KP - 004). v	
FORMULIR PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK (<i>FORM</i> KP - 005)	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Kerja Praktik.....	3
1.4 Manfaat Kerja Praktik	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	5
2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan	5
2.2.1 Visi	5
2.2.2 Misi	5
2.2.3 Logo	6
2.2.4 Struktur Organisasi	7
2.3 Lingkup Pekerjaan yang Dilakukan.....	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	10
3.1 Teori Pendukung	10
3.1.1 <i>Website</i>	10
3.1.2 Pasar Rakyat.....	11
3.1.3 Pemrograman Web.....	11
3.1.4 Basis Data	12
3.1.5 <i>Unified Modelling Language (UML)</i>	13
3.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	17
3.2.1 <i>Rapid Application Development</i>	17
3.3 Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data.....	18
3.3.1 Pengumpulan data	18
3.3.2 Pengolahan Data	18
BAB IV PEMBAHASAN.....	19
4.1 Rencana Kebutuhan	19
4.1.1 Pengumpulan Data	19
4.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan.....	21

4.1.3 Mengidentifikasi Masalah dan Arah	22
4.1.4 Mendaftarkan Spesifikasi Persyaratan Awal	22
4.1.5 Mengidentifikasi Sumber Daya Untuk Membangun Sistem	23
4.2 Proses Desain Sistem	23
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	24
4.2.2 <i>Use Case Table</i>	24
4.2.3 <i>Activity Diagram</i>	27
4.2.4 <i>Class Diagram</i>	33
4.2.5 Rancangan Antarmuka	33
4.3 Implementasi	41
4.3.1 Implementasi Basis Data	41
4.3.2 Implementasi Antarmuka	45
4.3.3 Melakukan Pemrograman	54
4.3.4 Pengujian	57
4.3.4.1 Tujuan Pengujian	57
4.3.4.2 Kriteria Pengujian	58
4.3.4.3 Kasus Pengujian	58
4.3.4.4 Pelaksanaan Pengujian	59
4.3.4.5 Pengujian <i>Browser</i>	60
4.3.4.6 Analisis Hasil Pengujian	66
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
Daftar Pustaka	68
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	<i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 3.2	<i>Activity Diagram</i>	14
Tabel 3.3	<i>Class Diagram</i>	15
Tabel 4.1	Masalah, Kesempatan, Arahan, dan Solusi.....	22
Tabel 4.2	Sumber Daya.....	23
Tabel 4.3	<i>Use Case Table</i> Melakukan Pendaftaran Toko.....	24
Tabel 4.4	<i>Use Case Table</i> Memvalidasi Permintaan Pendaftaran Pedagang.....	25
Tabel 4.5	<i>Use Case Table</i> Mengolah Detail Lokasi	25
Tabel 4.6	<i>Use Case Table</i> Mengolah Detail Produk.....	25
Tabel 4.7	<i>Use Case Table</i> Mencari Produk	26
Tabel 4.8	<i>Use Case Table</i> Melihat Produk	26
Tabel 4.9	<i>Use Case Table</i> Mencetak Laporan	26
Tabel 4.10	Keterangan Antarmuka Masuk (Kabid).....	34
Tabel 4.11	Keterangan Antarmuka Daftar (Pedagang).....	34
Tabel 4.12	Keterangan Antarmuka Daftar_2 (Pedagang).....	35
Tabel 4.13	Keterangan Antarmuka <i>Dashboard</i> (Kabid).....	36
Tabel 4.14	Keterangan Antarmuka Produk (Kabid)	36
Tabel 4.15	Keterangan Antarmuka Pedagang (Kabid)	37
Tabel 4.16	Keterangan Antarmuka Lokasi (Kabid).....	37
Tabel 4.17	Keterangan Antarmuka Lokasi Ubah (Kabid)	38
Tabel 4.18	Keterangan Antarmuka Laporan.....	38
Tabel 4.19	Keterangan Antarmuka <i>Dashboard</i> (Pedagang).....	39
Tabel 4.20	Keterangan Antarmuka Kategori (Pedagang).....	39
Tabel 4.21	Antarmuka Tambah Kategori (Pedagang)	40
Tabel 4.22	Keterangan Antarmuka Produk (Pedagang)	40
Tabel 4.23	Keterangan Antarmuka Tambah Produk (Pedagang)	41
Tabel 4.24	Keterangan Antarmuka (Tamu)	41
Tabel 4.25	Pengujian Kabid.....	59
Tabel 4.26	Pengujian Pedagang	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Dinas Kominfo.....	6
Gambar 2.2	Struktur Organisasi Dinas Kominfo.....	7
Gambar 4.1	<i>Use Case Diagram</i>	24
Gambar 4.2	<i>Activity Diagram</i> Melakukan Pendaftaran Toko (Pedagang)	27
Gambar 4.3	<i>Activity Diagram</i> Validasi (Kabid)	28
Gambar 4.4	<i>Activity Diagram</i> Mengelola Detail Produk (Pedagang).....	29
Gambar 4.5	<i>Activity Diagram</i> Mengelola Detail Lokasi (Kabid)	30
Gambar 4.6	<i>Activity Diagram</i> Mencari Produk (Kabid).....	31
Gambar 4.7	<i>Activity Diagram</i> Mencari Produk (Tamuh)	31
Gambar 4.8	<i>Activity Diagram</i> Mencetak Laporan (Kabid).....	32
Gambar 4.9	<i>Class Diagram</i>	33
Gambar 4.10	Rancangan Antarmuka Masuk (Kabid).....	33
Gambar 4.11	Rancangan Antarmuka Daftar (Pedagang).....	34
Gambar 4.12	Rancangan Antarmuka Daftar_2 (Pedagang).....	35
Gambar 4.13	Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> (Kabid).....	35
Gambar 4.14	Rancangan Antarmuka Produk (Kabid)	36
Gambar 4.15	Rancangan Antarmuka Pedagang (Kabid)	36
Gambar 4.16	Rancangan Antarmuka Lokasi (Kabid).....	37
Gambar 4.17	Rancangan Antarmuka Lokasi Ubah (Kabid)	37
Gambar 4.18	Rancangan Antarmuka Laporan	38
Gambar 4.19	Rancangan Antarmuka <i>Dashboard</i> (Pedagang).....	38
Gambar 4.20	Rancangan Antarmuka Kategori (Pedagang).....	39
Gambar 4.21	Rancangan Antarmuka Tambah Kategori (Pedagang).....	39
Gambar 4.22	Rancangan Antarmuka Produk (Pedagang)	40
Gambar 4.23	Rancangan Antarmuka Tambah Produk (Pedagang)	40
Gambar 4.24	Rancangan Antarmuka (Tamuh)	41
Gambar 4.25	Basis Data Pasar	42
Gambar 4.26	Tabel Kategori.....	42
Gambar 4.27	Tabel <i>Level</i>	43
Gambar 4.28	Tabel Lokasi Pasar	43
Gambar 4.29	Tabel Produk	43
Gambar 4.30	Tabel Satuan.....	44
Gambar 4.31	Tabel Toko	44
Gambar 4.32	Tabel <i>User</i>	44
Gambar 4.33	Antarmuka Halaman Masuk.....	45
Gambar 4.34	Antarmuka Halaman Tamuh	45
Gambar 4.35	Antarmuka Halaman Daftar	46
Gambar 4.36	Antarmuka Halaman Beranda (Kabid).....	46
Gambar 4.37	Antarmuka Halaman Area Pasar	47
Gambar 4.38	Antarmuka Halaman Tambah Area Pasar	47
Gambar 4.39	Antarmuka Halaman Produk (Kabid)	48
Gambar 4.40	Antarmuka Halaman Pedagang (Kabid)	48
Gambar 4.41	Antarmuka Halaman Laporan Rata-Rata	49
Gambar 4.42	Antarmuka Halaman Laporan Produk.....	49
Gambar 4.43	Antarmuka Halaman Aktivasi Pedagang	50
Gambar 4.44	Antarmuka Halaman Beranda Pedagang.....	50

Gambar 4.45 Antarmuka Halaman Kategori Pedagang.....	51
Gambar 4.46 Antarmuka Halaman Ubah Kategori Pedagang	51
Gambar 4.47 Antarmuka Halaman Tambah Kategori Pedagang.....	52
Gambar 4.48 Antarmuka Halaman Produk Pedagang	52
Gambar 4.49 Antarmuka Halaman Ubah Produk Pedagang.....	53
Gambar 4.50 Antarmuka Halaman Tambah Produk Pedagang	53
Gambar 4.51 Halaman Kategori Pedagang <i>Google Chrome</i> versi 94	61
Gambar 4.52 Halaman Kategori Pedagang <i>Microsoft Edge</i> versi 95	61
Gambar 4.53 Halaman Kategori Pedagang <i>Mozilla Firefox</i> versi 95	61
Gambar 4.54 Halaman Produk Kabid <i>Google Chrome</i> versi 94.....	62
Gambar 4.55 Halaman Produk Kabid <i>Microsoft Edge</i> versi 95.....	62
Gambar 4.56 Halaman Produk Kabid <i>Mozilla Firefox</i> versi 95	62
Gambar 4.57 Halaman Aktivasi Pedagang Kabid <i>Google Chrome</i> versi 95	63
Gambar 4.58 Halaman Aktivasi Pedagang Kabid <i>Microsoft Edge</i> versi 95	63
Gambar 4.59 Halaman Aktivasi Pedagang Kabid <i>Mozilla Firefox</i> versi 95.....	63
Gambar 4.60 Halaman Laporan Kabid <i>Google Chrome</i> versi 94.....	64
Gambar 4.61 Halaman Laporan Kabid <i>Microsoft Edge</i> versi 95.....	64
Gambar 4.62 Halaman Laporan Kabid <i>Mozilla Firefox</i> versi 95.....	64
Gambar 4.63 Halaman Tamu <i>Google Chrome</i> versi 94.....	65
Gambar 4.64 Halaman Tamu <i>Microsoft Edge</i> versi 95.....	65
Gambar 4.65 Halaman Tamu <i>Mozilla Firefox</i> versi 95	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A TRANSKIP WAWANCARA	A-1
Lampiran B <i>USER ACCEPTANCE TESTING</i>	B-1

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Billy Oentomo
Nim : 18013073
Tempat/Tanggal Lahir : Bitung, 08 Desember 2000
Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Laporan Kerja Praktik dan atau Program berjudul “Website Pasar Rakyat Kota Bitung” (Studi Kasus: Dinas Kominfo, Kota Bitung, Sulawesi Utara) yang saya buat adalah benar hasil karya saya dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan yang ditetapkan oleh Fakultas, berupa pembatalan Laporan Kerja Praktik dan hasilnya.

Manado, 17 Desember 2021

Yang Menyatakan,



Billy Oentomo

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

Thomas C. Suwanto, S.Kom., M.Mm.

Dosen Pembimbing II

Apriandy Angdressey, S.T., M.Sc

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs.

Dekan Fakultas Teknik

Ronald Albert Rachmadi, S.T., M.T.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Billy Oentomo
Nim : 18013073
Tempat/Tanggal Lahir : Bitung, 08 Desember 2000
Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Laporan Kerja Praktik dan atau Program berjudul “Website Pasar Rakyat Kota Bitung” (Studi Kasus: Dinas Kominfo, Kota Bitung, Sulawesi Utara) yang saya buat adalah benar hasil karya saya dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi akademis sesuai dengan yang ditetapkan oleh Fakultas, berupa pembatalan Laporan Kerja Praktik dan hasilnya.

Manado, 17 Desember 2021

Yang Menyatakan,



Billy Oentomo

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Thomas C. Suwanto'.

Thomas C. Suwanto, S.Kom., M.Mm.

Dosen Pembimbing II

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Apriandy Angdresey'.

Apriandy Angdresey, S.T., M.Sc

Mengetahui,

Ketua Program Studi

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Vivie D. Kumenap'.

Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs.

Dekan Fakultas Teknik



Ronald Albert Rachmadi, S.T., M.T.

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Komunikasi dan Informatika (Kominfo) Bitung merupakan Dinas yang menjadi pelaksana urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informatika, urusan pemerintahan bidang persandian, dan urusan pemerintahan bidang statistik. Dinas Kominfo, khususnya Kota Bitung bertanggung jawab dalam membuat aplikasi-aplikasi untuk membantu kegiatan yang ada di lingkungan pemerintah Kota Bitung. Apalagi sekarang ini Kota Bitung telah memiliki sebuah konsep, yaitu Bitung digitalisasi yang berarti bahwa semua proses kerja pemerintahan di Kota Bitung akan dibuat *Online* dan bisa diakses oleh publik. Salah satu Dinas yang menjadi tanggung jawab Dinas Kominfo, yaitu Dinas Perdagangan. Penulis telah ditugaskan oleh Dinas Kominfo untuk membuat sebuah *website* untuk Dinas Perdagangan yang dapat melakukan pendataan pedagang pasar, dapat membuat laporan produk dari produk-produk yang ada di pasar, dan dapat memberikan informasi mengenai harga barang-barang yang ada di pasar kepada masyarakat Kota Bitung. Dinas Perdagangan merupakan Dinas yang bertanggung jawab akan semua proses perdagangan yang ada di Kota Bitung, contohnya transaksi jual beli di pasar.

Di Kota Bitung terdapat beberapa pasar yang aktif, yaitu Pasar Pinasungkulan Sagerat, Pasar Girian, Pasar Ruko (Penyeberangan ke Lembeh). Pasar Pateten, Pasar Winenet dan Pasar Papusungan. Pasar-pasar yang ada di Kota Bitung dikelola oleh Dinas Perdagangan. Untuk proses administrasi biasanya setiap petugas Dinas Perdagangan datang ke setiap pedagang untuk meminta biaya sewa per hari, yaitu Rp.10.000.

Tugas Dinas Perdagangan di bagian pasar adalah melakukan pendataan para pedagang di pasar, dan mengontrol harga pasar. Proses pendataan dilakukan dengan cara konvensional, yaitu pihak Dinas Perdagangan datang ke pasar untuk meminta data orang yang berjualan di pasar. Pendataan pedagang pasar dilakukan setiap 6 bulan sekali. Jumlah pedagang yang ada di setiap pasar di Kota Bitung sebanyak 100-150 pedagang di setiap pasar. Akibatnya diperlukan banyak petugas

dalam melakukan pendataan dan waktu yang diperlukan untuk pendataan data pedagang pasar sangat lama (satu – dua minggu), apalagi di Kota Bitung terdapat enam pasar aktif. Pada tugas pengontrolan harga barang pasar dari pihak Dinas Perdagangan sering mengalami kebingungan karena harga yang berubah-ubah sehingga dari pihak kedinasan harus melakukan pengecekan hampir setiap hari untuk pendataan harga barang-barang di pasar. Apabila ditemukan adanya perbedaan harga yang sangat jauh antar setiap pedagang, maka akan diberikan sanksi berupa denda atau hukuman lainnya kepada pedagang tersebut. Selain itu, masyarakat Kota Bitung juga kurang mendapatkan informasi mengenai harga penjualan barang di pasar-pasar Kota Bitung. Oleh karena itu, dibutuhkan *website* yang berisi informasi harga jual barang-barang yang ada di pasar kepada masyarakat Kota Bitung.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis akan membangun *website* agar dapat mempromosikan harga jual barang-barang pasar terbaru kepada masyarakat sehingga masyarakat dapat mengetahui harga pasar lebih cepat tanpa harus ke pasar. Selain itu, *website* yang akan dibangun dapat mengefisiensikan waktu bagi petugas Dinas Perdagangan saat melakukan pendataan pedagang pasar di Kota Bitung. Pada *website* juga akan ada fitur cetak laporan dari harga barang-barang di pasar sehingga Dinas Perdagangan dapat mengetahui dan mengontrol harga barang-barang yang ada di pasar Kota Bitung. *Website* ini diharapkan dapat membantu masyarakat untuk mengetahui harga barang-barang yang ada di pasar tanpa harus pergi langsung ke pasar. *Website* yang dibangun juga dapat membantu Dinas Perdagangan dalam melakukan tugasnya di bagian pasar, dan membantu dalam mengontrol harga barang di pasar.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun “*Website* Pasar Rakyat Kota Bitung” yang mampu memberikan informasi mengenai harga barang-barang di pasar kepada masyarakat dan membantu Dinas Perdagangan melakukan pendataan data pedagang pasar?

1.3 Tujuan Kerja Praktik

Membangun “*Website* Pasar Rakyat Kota Bitung” yang mampu untuk memberikan informasi mengenai harga barang-barang di pasar kepada masyarakat dan membantu Dinas Perdagangan melakukan pendataan data pedagang pasar.

1.4 Manfaat Kerja Praktik

Berikut manfaat yang dapat diambil dari pembuatan *website* ini, yaitu:

1. Dinas Kominfo Kota Bitung:
 - a. Membantu menyelesaikan *website* pendataan pedagang pasar untuk Dinas Perdagangan Kota Bitung.
2. Dinas Perdagangan Kota Bitung:
 - a. Proses pendataan pedagang pasar di Kota Bitung menjadi lebih cepat.
 - b. Mempermudah dalam mengetahui harga barang-barang yang ada di setiap pasar.
3. Mahasiswa:
 - a. Memperoleh pengalaman bagaimana melihat dan menyelesaikan masalah yang ada di perusahaan.
 - b. Menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dengan membangun *website* berdasarkan permintaan pengguna.
4. Masyarakat:
 - a. Mempermudah masyarakat untuk memperoleh informasi mengenai harga barang-barang yang ada di pasar tanpa harus pergi langsung ke pasar.

1.5 Batasan Masalah

Adapun yang menjadi batasan masalah dalam Kerja Praktik ini:

1. *Website* hanya menampilkan informasi harga barang pasar di Kota Bitung dan mengolah data pedagang pasar Kota Bitung.
2. Laporan dalam bentuk format Pdf.
3. Pasar yang terdaftar dalam *website*, yaitu pasar Winenet, Sagerat, Girian, Pampusungan, Pateten, dan Ruko.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Kerja Praktik terbagi ke dalam beberapa bagian, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan kerja praktik manfaat kerja praktik, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN

Membahas mengenai sejarah dari perusahaan, lingkup pekerjaan perusahaan, dan lingkup pekerjaan yang dilakukan.

BAB III LANDASAN TEORI

Membahas mengenai teori pendukung, metodologi pengembangan sistem, dan prosedur pengumpulan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Membahas mengenai hasil pengumpulan dan pengolahan data yang dilakukan untuk menjelaskan masalah dan pemecahan masalah dengan mengikuti metodologi pengembangan sistem yang telah dipilih.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan dari kerja praktik dan saran untuk pengembangan aplikasi agar menjadi lebih baik

BAB II

DATA UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika (Kominfo) merupakan Dinas Komunikasi dan Informatika yang menjadi pelaksana urusan pemerintahan bidang komunikasi dan informatika, urusan pemerintahan bidang persandian, dan urusan pemerintahan bidang statistik yang dibentuk pada tahun 2017. Lokasi Dinas Kominfo berada di Jl. Sam Ratulangi No.45, Bitung Tengah, Maesa, Kota Bitung, Sulawesi Utara atau lebih tepatnya berada di dalam daerah kantor Walikota Bitung. Kepala Dinas Kominfo saat ini adalah Bapak Franky D. Sondakh, SE, Ak, M.Si. [1].

Dikarenakan penulis akan membuat *website* dari Dinas Perdagangan, maka penulis akan membahas mengenai Dinas Perdagangan. Dinas Perdagangan adalah dinas yang bertanggung jawab dalam melaksanakan sebagian urusan pemerintahan daerah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan di bidang Perdagangan dan Pengelolaan Pasar. Dinas perdagangan berlokasi di Jl. Wolter Monginsidi No.85, Wangurer Barat, Madidir, Kota Bitung, Sulawesi Utara. Kepala Dinas Kominfo saat ini adalah Bapak Benny Lontoh [2].

2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan

Lingkup pekerjaan Dinas Kominfo Kota Bitung, yaitu membantu semua hal yang mengenai digitalisasi dan informatika di kota Bitung dan membantu proses kerja di kota Bitung agar menjadi lebih mudah.

2.2.1 Visi

Terwujudnya Bitung Kota digital yang mandiri, sejahtera dan berkarakter berlandaskan gotong royong.

2.2.2 Misi

1. Mewujudkan Kota Bitung yang hidup rukun, harmonis, aman, nyaman dan damai dalam perbedaan.

2. Mewujudkan kesejahteraan masyarakat melalui pemenuhan kebutuhan pelayanan dasar yang berkualitas.
3. Mewujudkan pertumbuhan ekonomi melalui iklim usaha yang ramah investasi didukung oleh infrastruktur dan suprastruktur sosial ekonomi yang berkualitas.
4. Menciptakan pemerintahan bersih, efektif, efisien, dan hebat.

2.2.3 Logo

Berikut merupakan logo dari Dinas Kominfo



Gambar 2.1 Logo Dinas Kominfo [1]

Keterangan logo:

a. Bentuk Logo

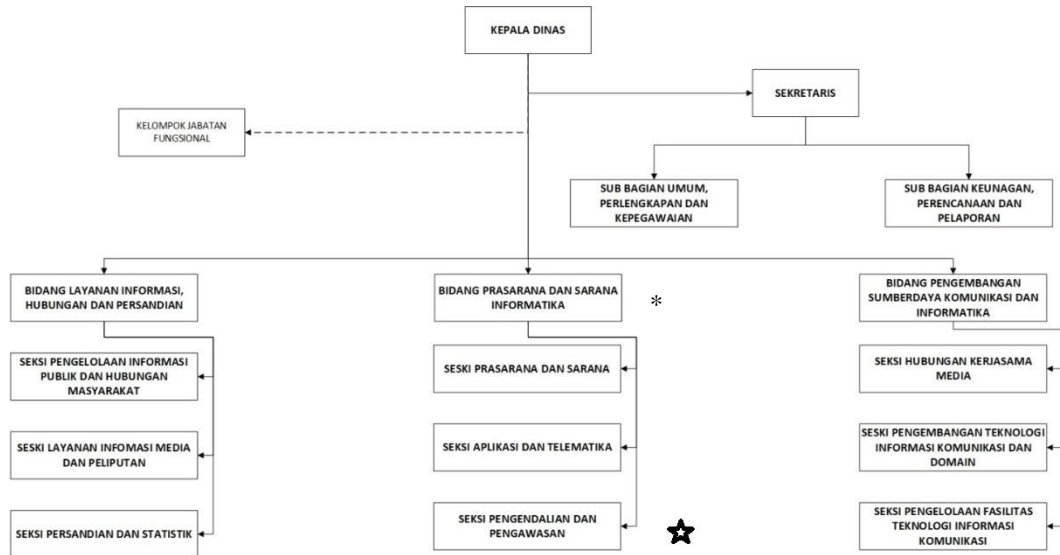
Secara menyeluruh bentuk logo ini terbentuk dari susunan tiga huruf C yang merupakan singkatan dari *Communication, Content, and Computer*, yang merupakan tugas utama Dinas Kominfo.

b. Warna

1. Warna biru melambangkan sifat berkarakter, lugas, kokoh, teknologis, dinamis, optimis dan profesionalisme.
2. Warna biru muda memberikan kesan estetis, selain itu juga memberikan arti perlindungan terhadap kepentingan publik (digambarkan dengan bidang biru muda yang dipayungi oleh dua bidang berwarna biru).

2.2.4 Struktur Organisasi

Berikut merupakan susunan bagan lembaga kerja yang ada di Dinas Kominfo.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi Dinas Kominfo

Tanda ☆ berarti tempat penulis bertugas selama masa Kerja Praktik

Tugas Bidang prasarana dan sarana informatika adalah:

a. Kepala Bidang (Kabid) Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo

Berikut uraian tugas Kabid prasarana dan sarana Dinas Kominfo:

1. Penyiapan bahan perumusan kebijakan di bidang layanan infrastruktur dasar *data center*, *disaster recovery center* dan teknologi informasi komunikasi (TIK) pemerintah kota, layanan pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, dan suplemen yang terintegrasi, layanan manajemen data informasi *e-government*, integrasi layanan publik dan pemerintahan, layanan keamanan informasi *e-government*, layanan komunikasi intra pemerintah di daerah kota.
2. Penyiapan bahan penyusunan norma, standar, prosedur dan kriteria penyelenggaraan di bidang layanan infrastruktur dasar *data center*, *disaster recovery center* dan teknologi informasi komunikasi (TIK) pemerintah kota, layanan pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, dan suplemen yang terintegrasi, layanan manajemen data informasi *e-government*, integrasi layanan publik dan pemerintahan,

layanan keamanan informasi *e-government*, layanan komunikasi intra pemerintah di daerah kota.

3. Penyiapan bahan pemberian bimbingan teknis dan supervisi di bidang layanan infrastruktur dasar *data center*, *disaster recovery center* dan teknologi informasi komunikasi (TIK) pemerintah kota, layanan pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, dan suplemen yang terintegrasi, layanan manajemen data informasi *e-government*, integrasi layanan publik dan pemerintahan, layanan keamanan informasi *e-government*, layanan komunikasi intra pemerintah di daerah kota.
4. Pemantauan, evaluasi dan pelaporan di bidang layanan infrastruktur dasar *data center*, *disaster recovery center* dan teknologi informasi komunikasi (TIK) pemerintah kota, layanan pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, dan suplemen yang terintegrasi, layanan manajemen data informasi *e-government*, integrasi layanan publik dan pemerintahan, layanan keamanan informasi *e-government*, layanan komunikasi intra pemerintah di daerah kota
5. Melaksanakan fungsi kedinasan lainnya yang diberikan oleh kepala dinas.

b. Seksi Pengendalian dan Pengawasan.

Berikut uraian tugas dari seksi pengendalian dan pengawasan:

1. Memberikan layanan monitoring trafik elektronik.
2. Memberikan layanan penanganan insiden keamanan informasi.
3. Memberikan layanan peningkatan kapasitas sumber daya manusia di daerah.
4. Memberikan keamanan informasi pada sistem elektronik pemerintah daerah.
5. Melaksanakan audit teknologi informasi komunikasi (TIK).
6. Menyelenggarakan internet sehat, kreatif, inovatif dan produktif.
7. Memberikan layanan penyediaan prasarana dan saran komunikasi oleh aparat pemerintah.

8. Melaksanakan tugas-tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh kepala bidang.

2.3 Lingkup Pekerjaan yang Dilakukan

Pada Dinas Kominfo penulis ditempatkan di bidang Prasarana dan Sarana Informatika, khususnya seksi Pengendalian dan Pengawasan. Penulis bertugas melakukan pembuatan program untuk membantu proses-proses dari kedinasan lainnya. Selama proses kerja praktik penulis diminta untuk membuat *website* “Pasar Rakyat” Kota Bitung yang bertujuan untuk pendataan data pedagang pasar dan memberikan informasi harga barang pasar di Kota Bitung. Berikut ini beberapa hal yang dilakukan oleh penulis selain permintaan dari kedinasan:

1. Membantu para petugas-petugas Dinas Kominfo dengan terjun langsung di kelurahan-kelurahan di kota Bitung dengan tujuan untuk mengajari para Rukun Tetangga (RT) dan Kepala Lingkungan (Pala) untuk menggunakan aplikasi pendataan penduduk yang akan digunakan untuk mendata para penduduk di kota Bitung.
2. Membantu dalam mengedit *template* tanda tangan digital untuk semua kelurahan dan kecamatan di kota Bitung.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Teori Pendukung

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai teori-teori yang akan menjadi dasar untuk membantu penulis dalam membangun *Website* “Pasar Rakyat” Kota Bitung. Teori-teori ini diambil dari buku-buku dan artikel-artikel yang ada di internet.

3.1.1 *Website*

Website adalah halaman-halaman yang terdapat dalam sebuah *web* dan memiliki sebuah informasi atau fitur-fitur. Pada halaman-halaman biasanya dapat berisi gambar, suara, animasi dan lainnya. *Website* juga dapat berisi fitur-fitur yang digunakan dalam halaman *web*. Berdasarkan sifatnya terdapat dua jenis *website*, yaitu *website* dinamis dan *website* statis. *Website* dinamis merupakan *website* yang pada halamannya berisi informasi yang dapat berubah-ubah setiap saat. *Website* statis merupakan *website* yang informasi halamannya jarang diubah. Sebuah *website* dapat dikategorikan *website* yang baik apabila dapat memiliki penampilan *interface* yang baik, tidak mengganggu pengunjung *website* dan fungsi-fungsi dalam *website* berjalan dengan baik.

Berdasarkan penggunaannya *website* dapat dibagi menjadi tiga [3], yaitu:

1. *Website* Pribadi

Merupakan *website* yang dapat memuat informasi mengenai pribadi atau fitur-fitur yang ingin dibangun oleh orang tersebut.

2. *Website* Perusahaan

Merupakan *website* yang memuat informasi mengenai perusahaan atau berisi fitur-fitur yang dibangun untuk mempermudah pekerjaan di dalam perusahaan. Biasanya *website* ini digunakan untuk kepentingan bisnis

3. *Website* Pemerintahan

Merupakan *website* yang dapat memuat informasi mengenai instansi pemerintahan atau berisi fitur-fitur yang dapat mempermudah proses kerja

dalam instansi pemerintah. *Website* ini biasanya digunakan untuk pelayanan publik atau membantu proses kerja bagian instansi pemerintahan.

3.1.2 Pasar Rakyat

Pengertian pasar menurut Pasal 1 ayat (1) Perpres No. 112 Tahun 2007 dan Pasal 1 ayat (1) Peraturan Menteri Perdagangan No.53/M-DAG/PER/12/2008 adalah area tempat jual beli barang dengan jumlah penjual lebih dari satu baik yang disebut sebagai pusat perbelanjaan, pasar tradisional, pertokoan, *mall*, *plaza*, pusat perdagangan ataupun sebutan lainnya.

Pasar tradisional adalah sebuah tempat orang berjual beli yang sudah berada sejak dahulu dan menjadi sebuah kebiasaan. Pasar tradisional mempunyai fungsi, yaitu tempat terjadinya transaksi jual beli yang melibatkan pedagang pasar dan pembeli. Biasanya barang-barang di pasar adalah barang-barang pokok sehari-hari [4].

3.1.3 Pemrograman Web

Pemrograman dapat diartikan sebagai proses atau cara pembuatan sebuah program dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman merupakan bahasa yang digunakan untuk memberikan instruksi kepada komputer sehingga komputer dapat memproses data dan menampilkan informasi sesuai yang dikehendaki oleh *programmer*. Dengan demikian pemrograman web dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembuatan program atau aplikasi berbasis web yang menggunakan bahasa pemrograman tertentu sehingga dapat memproses data dan menghasilkan informasi sesuai yang dikehendaki oleh pemilik *website* [5].

A. HTML

Hyper Text Markup Language (HTML) berguna sebagai pembentuk dari sebuah struktur untuk halaman *website* yang berfungsi untuk menempatkan setiap elemen *website* di *layout* yang diinginkan. HTML berfungsi sebagai pembentuk struktur halaman *website* yang terdiri dari teks dan simbol. Dengan HTML pengguna dapat membuat heading, paragraf, gambar, *link* yang dapat dilihat oleh pengguna *website* [5].

B. CSS

Cascading Style Sheet (CSS) berguna sebagai pembentuk desain untuk *website*, dengan cara mengatur setiap elemen HTML. CSS biasanya dipakai dalam mendesain halaman depan *website*. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan menggunakan CSS diantaranya mengatur warna, ukuran teks, jenis font dan lainnya. Tujuan dari CSS, yaitu untuk mempercepat proses desain, karena ketika menggunakan HTML tampilan pada *website* pasti akan berbeda sangat jauh dibandingkan menggunakan CSS [5].

C. PHP

PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah sebuah bahasa pemrograman yang bisa digunakan untuk membangun sebuah *website*. PHP berperan sebagai pemroses data pada sisi *server* sesuai yang diminta oleh *client* menjadi informasi yang siap ditampilkan, juga sebagai penghubung aplikasi web dengan *database*. Selain PHP, dapat juga menggunakan bahasa pemrograman lain seperti ASP, Java, dan sebagainya. Keuntungan dari PHP adalah bahannya sangat luas di internet, bisa digunakan di berbagai sistem operasi dan mudah untuk dipelajari [5].

D. JavaScript

JS atau *JavaScript* adalah sebuah bahasa pemrograman yang sangat populer yang digunakan untuk membuat halaman *front end*. *JavaScript* Berperan sebagai bahasa yang memproses data pada sisi *client* serta memanipulasi HTML dan CSS secara dinamis. Biasanya *JavaScript* digunakan untuk membuat *website* lebih menarik. Kelebihan dari *JavaScript* yaitu mudah dipahami dan dipelajari, dan materi belajarnya banyak di internet [5].

3.1.4 Basis Data

Basis data adalah kumpulan dari banyak data yang saling terkait dan terkumpul dalam satu tempat yang sama dan dipakai oleh sistem aplikasi yang dikontrol secara terpusat serta memiliki nilai yang berharga bagi pemilik. Melalui

data yang saling terkait tersebut pengguna dapat memperoleh kemudahan dalam proses pencarian, penyimpanan informasi. Dengan kata lain dapat diartikan basis data adalah sebuah sistem yang berfungsi untuk penyimpanan file, pencarian file, dan lain-lain yang terhubung dengan media elektronik.

Sedangkan DBMS atau *Database Management System* adalah suatu sistem atau *software* yang dibuat khusus untuk mengelola basis data menjalankan fungsi-fungsi yang diminta oleh pengguna. DBMS menjadi perantara antara pengguna dengan basis data, untuk berinteraksi DBMS menggunakan bahasa basis data sendiri.

XAMPP merupakan suatu paket instalasi yang berisi Apache, PHP, dan MySQL. Dengan aplikasi ini dapat langsung melakukan instalasi Apache, PHP, dan MySQL. MySQL merupakan DBMS yang sangat cakap karena menggunakan sistem SQL. Pada awalnya SQL berfungsi sebagai bahasa penghubung antara program *database* dengan bahasa pemrograman yang digunakan, kemudian dikembangkan menjadi MySQL yang merupakan *database* yang sangat cepat [6].

3.1.5 Unified Modelling Language (UML)

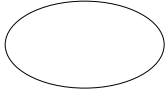


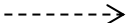
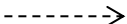
Unified Modelling Language (UML) adalah suatu metode pemodelan secara visual untuk sarana perancangan sistem berorientasi objek, atau suatu bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan, dan juga pendokumentasian sistem *software*. Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan *blue print software* [7].

Berikut merupakan jenis-jenis kaskas pemodelan yang digunakan untuk pembangunan aplikasi yang akan dibuat oleh penulis.

A. Use Case Diagram

Use case diagram adalah diagram UML yang mendeskripsikan interaksi antara pengguna dan sistemnya. Biasanya pengguna akan dikategorikan sebagai aktor. Setiap *use case* biasa akan berisi kegiatan atau hal yang dapat dilakukan aktor dalam aplikasi [7].



Tabel 3.1 Use Case Diagram [7]

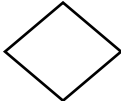


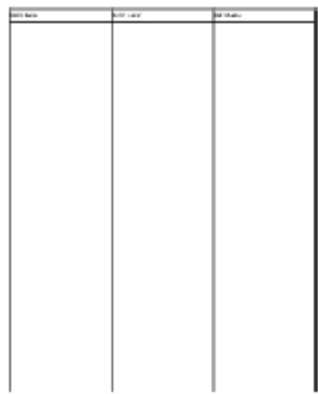
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Use Case</i>	Berfungsi sebagai deskripsi dari urutan hasil-hasil yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .
2		<i>Actor</i>	Berfungsi untuk menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
3		<i>Association</i>	Berfungsi sebagai penghubung antara objek satu dengan objek yang lainnya.
4		<i>Include</i>	Berfungsi untuk mengkhususkan bahwa <i>use case</i> target dapat memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
5		<i>Extend</i>	Berfungsi sebagai relasi antara <i>use case</i> tambahan ke <i>use case</i> lain. Namun <i>use case</i> yang ditambahkan bisa berdiri sendiri tanpa <i>use case</i> tambahan.

B. Activity Diagram

Activity diagram adalah jenis diagram pada UML yang menggambarkan aktivitas-aktivitas apa saja yang akan dilakukan oleh pengguna terhadap sistem [7].

Tabel 3.2 Activity Diagram [7]

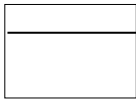

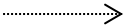
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Initial Node / Start point</i>	Berfungsi membentuk objek di awal.
2		<i>Activity</i>	<i>Activity</i> sistem yang mencerminkan eksekusi dari

No	Gambar	Nama	Keterangan
			suatu aksi.
3		<i>Decision</i>	<i>Decision</i> merupakan pilihan percabangan jika aktivitas lebih dari satu.
4		<i>Final Node / End Point</i>	Merupakan akhir dari aktivitas dari alur aplikasi.
5		<i>Join</i>	Berfungsi untuk menggabungkan seluruh aktivitas menjadi 1.
6		<i>Swimlane</i>	Berfungsi untuk menjelaskan lebih rinci aktivitas dalam sebuah sistem atau antar aktor.

C. *Class Diagram*

Class diagram merupakan jenis diagram pada uml yang digunakan untuk menggambarkan kelas-kelas ataupun paket-paket pada sistem yang akan digunakan. Dengan menggunakan *diagram* dapat memberikan gambaran mengenai kejelasan sistem ataupun relasi-relasi yang dimiliki sistem tersebut [7]. *Class Diagram* juga dapat digunakan sebagai media untuk melakukan penggambaran basis data. Yang menjadi pembeda antara penggambaran *class diagram* sebagai *class* dan basis data, yaitu pada penggambaran basis data tidak menggunakan *method* dan atributnya tidak disertai dengan *public* atau *private*. Penggambaran basis data hanya memuat nama dari tabel dan berisi atribut-atribut yang digunakan dalam *database* [8].

Tabel 3.3 *Class Diagram* [7]

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Class</i>	Kelas pada struktur sistem yang berisi nama kelas, atribut, dan operasi,
2		<i>Association</i>	Berfungsi menghubungkan objek satu dengan objek yang lain
3		<i>Dependency</i>	Relasi antar kelas dengan makna bergantung pada kelas lain.
4	0..1	Relasi	Nilai minimum dari 0 dan nilai <i>maximum</i> dari 1 terasosiasi dan terikat dengan kelas relasi lain (Opsional).
5.	0..*	Relasi	Nilai minimum dari 0 dan nilai <i>maximum</i> dari banyak (lebih dari 1) terasosiasi dan terikat dengan kelas relasi lain (Opsional).
6.	1..1	Relasi	Nilai minimum dari 1 dan nilai <i>maximum</i> dari 1 terasosiasi dan terikat dengan kelas relasi lain (mandatori).
7.	1..*	Relasi	Nilai minimum dari 1 dan nilai <i>maximum</i> dari banyak (lebih dari 1) terasosiasi dan terikat dengan kelas relasi lain (mandatori).

No	Gambar	Nama	Keterangan
8.	1	Relasi	Bernilai 1 dari kelas dan terasosiasi dengan kelas relasi lain (mandatori).
9.	*	Relasi	Bernilai 1 dari kelas dan terasosiasi dengan kelas relasi lain.

3.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Pada bagian ini akan membahas metodologi apa yang dipakai untuk pengembangan *website* yang akan dibuat oleh penulis.

3.2.1 *Rapid Application Development*

Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah model proses pembangunan perangkat lunak yang termasuk dalam teknik *incremental*. RAD memiliki tiga fase umum untuk RAD [9].

1. Rencana Kebutuhan

Pada tahap ini akan pengguna dan analis perlu mengidentifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan untuk mengidentifikasi persyaratan informasi yang timbul dari tujuan tersebut. Fase rencana kebutuhan membutuhkan keterlibatan dari kedua kelompok jika tidak melakukan kerja sama yang baik akan terjadi kesalahan dalam pembuatan aplikasi.

2. Proses Desain Sistem

Selama proses desain, pengguna (*user*) menanggapi atau memberikan komentar terhadap desain dan analis menyempurnakan modul yang dirancang berdasarkan tanggapan pengguna. Dalam fase ini kehadiran dari pengguna akan sangat berpengaruh, jika pengguna terlibat untuk menentukan tujuan, maka dapat menghindari atau meminimalisir kesalahan kesalahan dalam pembuatan desain aplikasi.

3. Implementasi

Pada fase ini *programmer* yang akan mengembangkan desain sistem telah disetujui oleh *user* dan *analyst*. Sebelum diberikan kepada

pengguna *programmer* wajib untuk melakukan pengujian terhadap programnya apakah program tersebut measih memiliki kesalahan atau tidak. [9].

3.3 Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Data

Tujuan pengumpulan dan pengolahan data agar dapat membantu dalam menganalisis dan merancang aplikasi apa yang akan dibangun sehingga sesuai dengan kebutuhan dari pengguna.

3.3.1 Pengumpulan data

1. Teknik Observasi

Dalam teknik ini penulis langsung melihat proses kerja yang ada pada Dinas Kominfo dan Dinas Perdagangan dengan melihat langsung bagaimana mereka mengolah data yang ada di sana.

2. Teknik Wawancara

Dalam teknik ini penulis mewawancarai Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo dan Sekretaris Dinas Perdagangan untuk mencari tahu kebutuhan dari pengguna.

3.3.2 Pengolahan Data

Penulis melakukan pengolahan data dengan cara mengumpulkan semua hasil pengumpulan data, baik dalam teknik observasi maupun wawancara. Kemudian memasukkan semua hasil tersebut ke dalam komputer dan menganalisis kembali untuk melihat apa yang menjadi kebutuhan pengguna.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Rencana Kebutuhan

Rencana Kebutuhan merupakan fase pertama yang dilakukan pada metode RAD. Dalam tahap perencanaan persyaratan, pengguna dan analisis perlu mengidentifikasi tujuan dari aplikasi atau sistem dan untuk mengidentifikasi persyaratan informasi yang timbul dari tujuan tersebut. Fase ini membutuhkan keterlibatan yang intens dari kedua kelompok agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

4.1.1 Pengumpulan Data

Pada bagian ini akan dijelaskan sumber data dan cara pengolahan data yang didapatkan dengan wawancara. Proses wawancara dilakukan kepada Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Informatika dan Sekretaris Dinas Perdagangan.

A. Penjelasan Sampel

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan, yaitu wawancara dan observasi, untuk mempermudah pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Informatika dan Sekretaris Dinas Perdagangan. Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo bertanggung jawab untuk membantu kerja bagian kedinasan lainnya dengan cara membuat aplikasi untuk mempermudah kerja bagian kedinasan lainnya. Sedangkan untuk Sekretaris Dinas Perdagangan berkerja membantu proses transaksi perdagangan di Kota Bitung.

B. Daftar Pertanyaan Wawancara

Pada bagian ini berisi tentang daftar pertanyaan untuk mewawancarai Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Informatika dan Sekretaris Dinas Perdagangan.

- a. Daftar pertanyaan untuk Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Informatika:
 1. Dinas-dinas apa saja yang menjadi tanggung jawab Bidang Prasarana dan Sarana Informatika?
 2. Sudah sejak kapan Dinas Kominfo berdiri?
 3. Apa yang menjadi tugas dan tanggung jawab Dinas Kominfo?
 4. Apa yang menjadi tugas dan tanggung jawab Bidang Prasarana dan Sarana Informatika?

- b. Daftar pertanyaan untuk Sekretaris Dinas Perdagangan:
 1. Apa yang menjadi tugas dan tanggung jawab Dinas Perdagangan?
 2. Bagaimana proses transaksi pasar di Kota Bitung?
 3. Berapa jumlah pasar di Kota Bitung?
 4. Bagaimana proses pembayaran biaya sewa di pasar?
 5. Bagaimana pendataan data diri pedagang pasar?
 6. Bagaimana cara mengetahui harga barang pasar?
 7. Berapa lama proses pendataan pedagang?
 8. Berapa jumlah pedagang di pasar?

C. Pembahasan Hasil Wawancara

Pada bagian ini berisi tentang hasil wawancara kepada Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo, dan Sekretaris Dinas Perdagangan.

a. Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo

Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo memiliki tugas untuk membantu proses kerja dalam semua bidang di setiap dinas. Apabila sebuah dinas melakukan permintaan (pembuatan aplikasi atau hal lainnya berkaitan dengan teknologi informasi), maka wajib bagi Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo untuk menyelesaikan permintaan tersebut demi membantu kelancaran tugas dan tanggung jawab dinas yang lain. Dalam hal ini penulis ditugaskan untuk membantu kelancaran proses dalam Dinas Perdagangan.

b. Sekretaris Dinas Perdagangan

Dinas Perdagangan bertugas untuk mengatur semua proses transaksi perdagangan yang ada di daerah tersebut. Kota Bitung sendiri memiliki enam pasar aktif yang menjadi pengawasan dari dinas perdagangan. Jumlah pasar tersebut sangat membuat Dinas Perdagangan kewalahan dalam hal pendataan data para pedagang di pasar, sebab setiap petugas Dinas Perdagangan dengan jumlah setiap petugas di pasar adalah lima. Setiap seminggu sekali petugas harus terjun langsung dan meminta data tersebut. Begitu pula dengan hal untuk mengontrol harga barang di pasar. Setiap petugas harus dikerahkan untuk mengecek harga barang-barang kebutuhan pokok di pasar agar tidak terjadi lonjakan harga yang tidak sesuai dengan kondisi daerah. Pengecekan harga barang bertujuan untuk menjaga agar tidak terjadi kecurangan para penjual kepada para pembeli.

4.1.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Pada bagian ini berisi tentang analisis Standar Operasional Prosedur (SOP) untuk sistem yang sedang berjalan pada Dinas Perdagangan, khususnya bagian pasar. Pertama, setiap petugas Dinas Perdagangan akan datang langsung ke pasar untuk melakukan pendataan data diri dari pedagang pasar dengan meminta No KTP, No KK dan Identitas lainnya. Setiap pasar kurang lebih memiliki 100-150 pedagang. Dengan jumlah pedagang yang begitu banyak petugas Dinas Perdagangan sering mengalami kewalahan dalam pendataan data diri. Setelah melakukan pendataan, data-data dari pedagang pasar akan diberikan kepada Dinas Perdagangan untuk dicatat jumlah pedagang pasar yang ada di Kota Bitung

Kedua, petugas Dinas Perdagangan akan melakukan survei mengenai harga-harga barang di pasar apabila ditemukan perbedaan harga yang mencolok antara setiap pasar, maka petugas Dinas Perdagangan akan kembali untuk mengecek harga barang-barang di pasar. Jika harga yang ditemukan memang berbeda dari pedagang lainnya, maka pedagang akan diberikan sanksi oleh Dinas Perdagangan berupa denda ataupun lainnya.

4.1.3 Mengidentifikasi Masalah dan Arahan

Pada bagian ini akan dijelaskan kebutuhan pengguna dengan mendaftarkan masalah dan memberikan solusi untuk pemecahan masalah.

Tabel 4.1 Masalah, Kesempatan, Arahan, dan Solusi

Masalah, Kesempatan dan Arahan	Solusi yang diusulkan
1. Kurangnya informasi mengenai harga barang-barang yang ada di pasar kepada masyarakat Kota Bitung.	1. Membuat <i>website</i> (menu tamu) yang dapat memberikan informasi mengenai harga barang-barang pasar kepada masyarakat Kota Bitung
2. Banyaknya waktu yang diperlukan oleh Dinas Perdagangan untuk melakukan pendataan data pedagang pasar.	2. Membuat fitur yang dapat melakukan pendataan data diri pedagang pasar.
3. Mengontrol harga barang dari produk di pasar.	3. Membuat fitur cetak laporan agar dapat mengetahui harga barang di pasar.

4.1.4 Mendaftarkan Spesifikasi Persyaratan Awal

Pada bagian ini akan dijelaskan kebutuhan dari *website* yang akan dibuat dengan mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem dan memberikan deskripsi mengenai fungsi-fungsi, fitur-fitur, dan batasan-batasan pada sistem.

A. Fungsional

1. Sistem dapat menampilkan *form login*.
2. Sistem dapat menyediakan fitur pendaftaran bagi pedagang pasar
3. Sistem dapat menampilkan halaman *dashboard* pedagang pasar.
4. Sistem dapat menampilkan halaman *dashboard* kabid.
5. Sistem dapat menampilkan halaman *dashboard* tamu.
6. Sistem dapat menyediakan fitur penerimaan untuk setiap pendaftaran pedagang pasar.
7. Sistem dapat menyediakan fitur mengolah kategori barang pasar.

8. Sistem dapat menyediakan fitur mengolah produk bagi pedagang pasar.
9. Sistem dapat menghitung rata-rata harga barang di pasar.
10. Sistem dapat menambah lokasi pasar.
11. Sistem dapat mengubah, dan menghapus lokasi pasar.

B. Non-Fungsional

1. Sistem dapat berjalan di *platform web*.
2. Sistem harus memiliki tampilan *user interface* yang *friendly*.

4.1.5 Mengidentifikasi Sumber Daya Untuk Membangun Sistem

Pada bagian berisi tentang daftar sumber daya perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan oleh penulis dalam pembuatan *website*.

Tabel 4.2 Sumber Daya

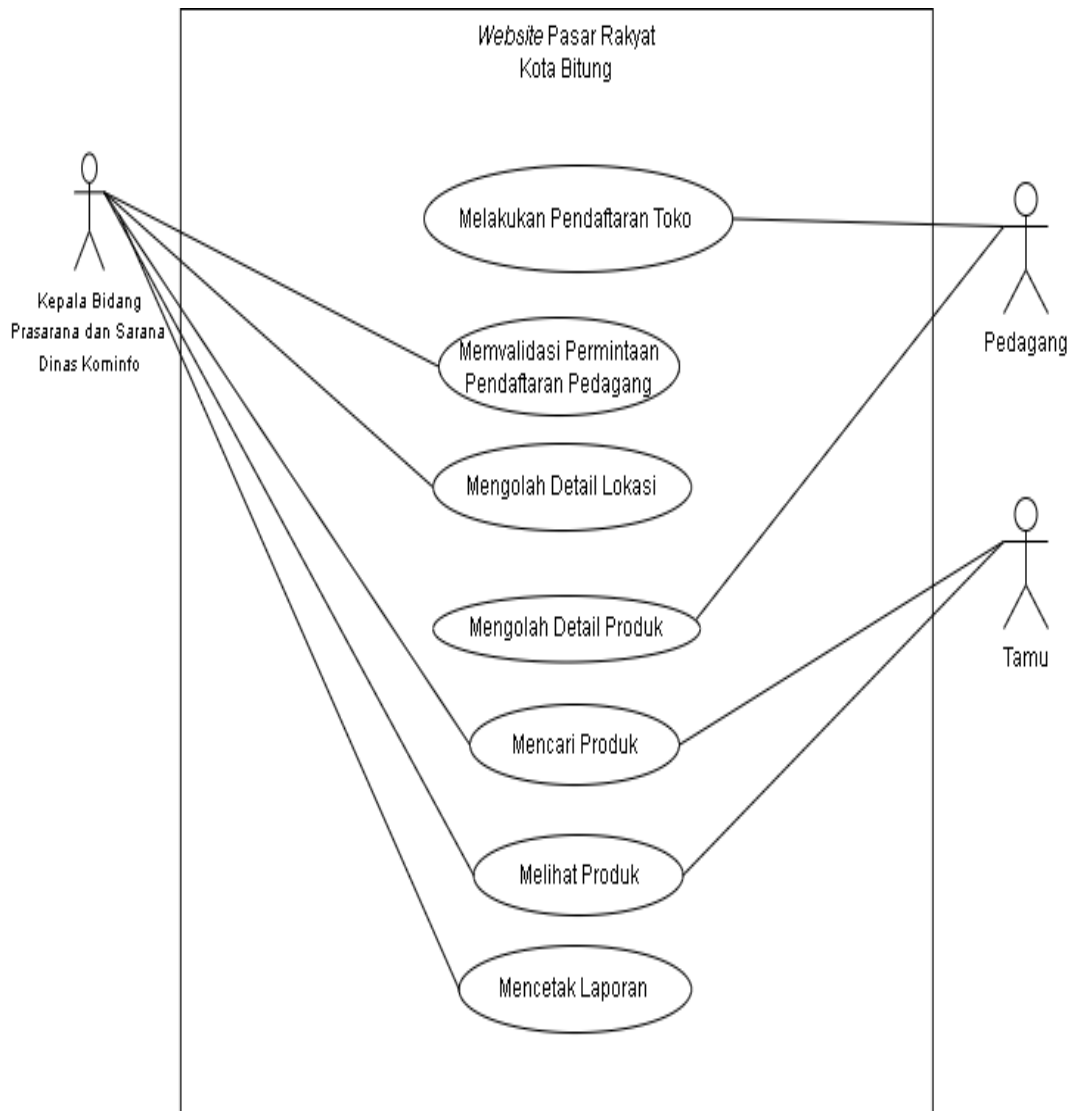
Sumber Daya	Jenis Sumber Daya
<i>Hardware</i>	Laptop Acer, spesifikasi: Intel Core i3, RAM 4GB
<i>Software</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Microsoft Word</i> Versi 2019 yang berfungsi sebagai media untuk penulis membuat laporan. 2. <i>MariaDB</i> versi 10.4.8 yang berfungsi sebagai DBMS. 3. <i>Microsoft Visio</i> 2019 berfungsi sebagai media untuk mengedit diagram. 4. <i>Virtual Studio Code</i> 2019 berfungsi sebagai <i>text editor</i> untuk melakukan pemrograman. 5. <i>Notepad++</i> versi 7.7.1 berfungsi sebagai <i>text editor</i> untuk melakukan pemrograman.
Pemrograman	PHP versi 7.1.33

4.2 Proses Desain Sistem

Pada tahap ini, akan dilakukan perancangan *website* sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya, *website* diimplementasikan dengan menggunakan kaskas pemodelan, yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

4.2.1 Use Case Diagram

Berikut merupakan *Use Case Diagram* dari *Website Pasar Rakyat Kota Bitung*.



Gambar 4.1 Use Case Diagram

4.2.2 Use Case Table

Berikut merupakan *Use Case Table* yang memberi penjelasan mengenai fungsi dan peran dari *Use Case* dan aktor-aktor pada *Use Case Diagram*.

Tabel 4.3 Use Case Table Melakukan Pendaftaran Toko

Nama Use Case	Melakukan Pendaftaran Toko
Aktor	Pedagang
Deskripsi	Pada <i>Use case</i> ini menjelaskan pedagang harus melakukan pendaftaran agar bisa mengakses fitur-fitur dalam <i>website</i> .

<i>Normal Course</i>	Pedagang melakukan pendaftaran toko di dalam <i>Website</i> Pasar Rakyat Kota Bitung
<i>Alternate Course</i>	-
<i>Pre-Condition</i>	-
<i>Post-Condition</i>	Mengakses <i>website</i>

Tabel 4.4 Use Case Table Memvalidasi Permintaan Pendaftaran Pedagang

Nama Use Case	Memvalidasi Permintaan Pendaftaran Pedagang
Aktor	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo
Deskripsi	Pada <i>use case</i> ini Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo akan menerima permintaan pendaftaran yang dilakukan oleh pedagang.
<i>Normal Course</i>	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo menerima permintaan pendaftaran yang dilakukan oleh pedagang.
<i>Alternate Course</i>	-
<i>Pre-Condition</i>	Mengakses <i>website</i>
<i>Post-Condition</i>	Mengolah Detail Lokasi

Tabel 4.5 Use Case Table Mengolah Detail Lokasi

Nama Use Case	Mengolah Detail Lokasi
Aktor	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo
Deskripsi	Pada <i>use case</i> ini Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo dapat melakukan fitur memasukkan, menghapus, mengubah lokasi yang ada di pasar.
<i>Normal Course</i>	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo dapat memasukkan, menghapus, mengubah lokasi di pasar.
<i>Alternate Course</i>	-
<i>Pre-Condition</i>	Mengakses <i>website</i>
<i>Post-Condition</i>	Mencari Produk

Tabel 4.6 Use Case Table Mengolah Detail Produk

Nama Use Case	Mengolah Detail Produk
Aktor	Pedagang
Deskripsi	Pada <i>use case</i> ini pedagang dapat memasukkan, menghapus, mengubah barang dan kategori barang yang ada di pasar.
<i>Normal Course</i>	Pedagang dapat memasukkan, menghapus, mengubah barang dan kategori barang di pasar.
<i>Alternate Course</i>	-
<i>Pre-Condition</i>	Mengakses <i>website</i>
<i>Post-Condition</i>	-

Tabel 4.7 Use Case Table Mencari Produk

Nama Use Case	Mencari Produk
Aktor	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo, Tamu
Deskripsi	Pada <i>use case</i> ini Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo dan tamu akan melakukan pencarian produk, untuk kepala bidang pencarian di dalam halaman beranda kabid, sedangkan untuk tamu, pada menu tamu
Normal Course	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo, Tamu melakukan pencarian produk
Alternate Course	Kalau produk tidak ada akan menerima pesan produk tidak ditemukan
Pre-Condition	Mengakses <i>website</i> (Kabid), Membuka menu tamu dalam <i>Website</i> Pasar Rakyat Kota Bitung (Tamu)
Post-Condition	-

Tabel 4.8 Use Case Table Melihat Produk

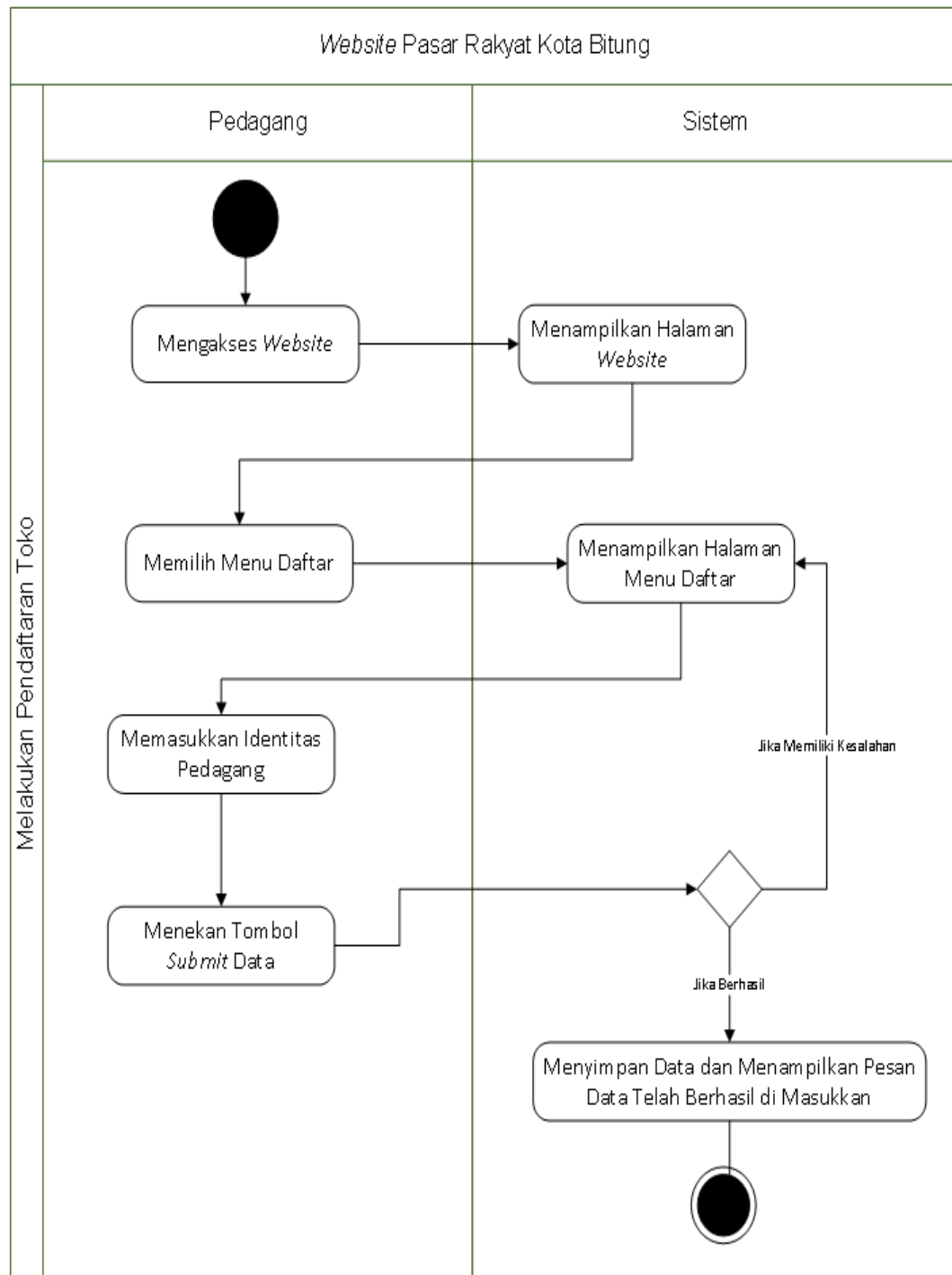
Nama Use Case	Melihat Produk
Aktor	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo, Tamu
Deskripsi	Pada <i>use case</i> ini Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo, Tamu dapat melihat produk yang ada di <i>website</i>
Normal Course	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo, Tamu melihat produk yang ada di <i>website</i>
Alternate Course	Kalau produk tidak ada akan menerima pesan produk tidak ditemukan
Pre-Condition	Mengakses <i>website</i> (Kabid), Membuka menu tamu dalam <i>Website</i> Pasar Rakyat Kota Bitung (Tamu)
Post-Condition	-

Tabel 4.9 Use Case Table Mencetak Laporan

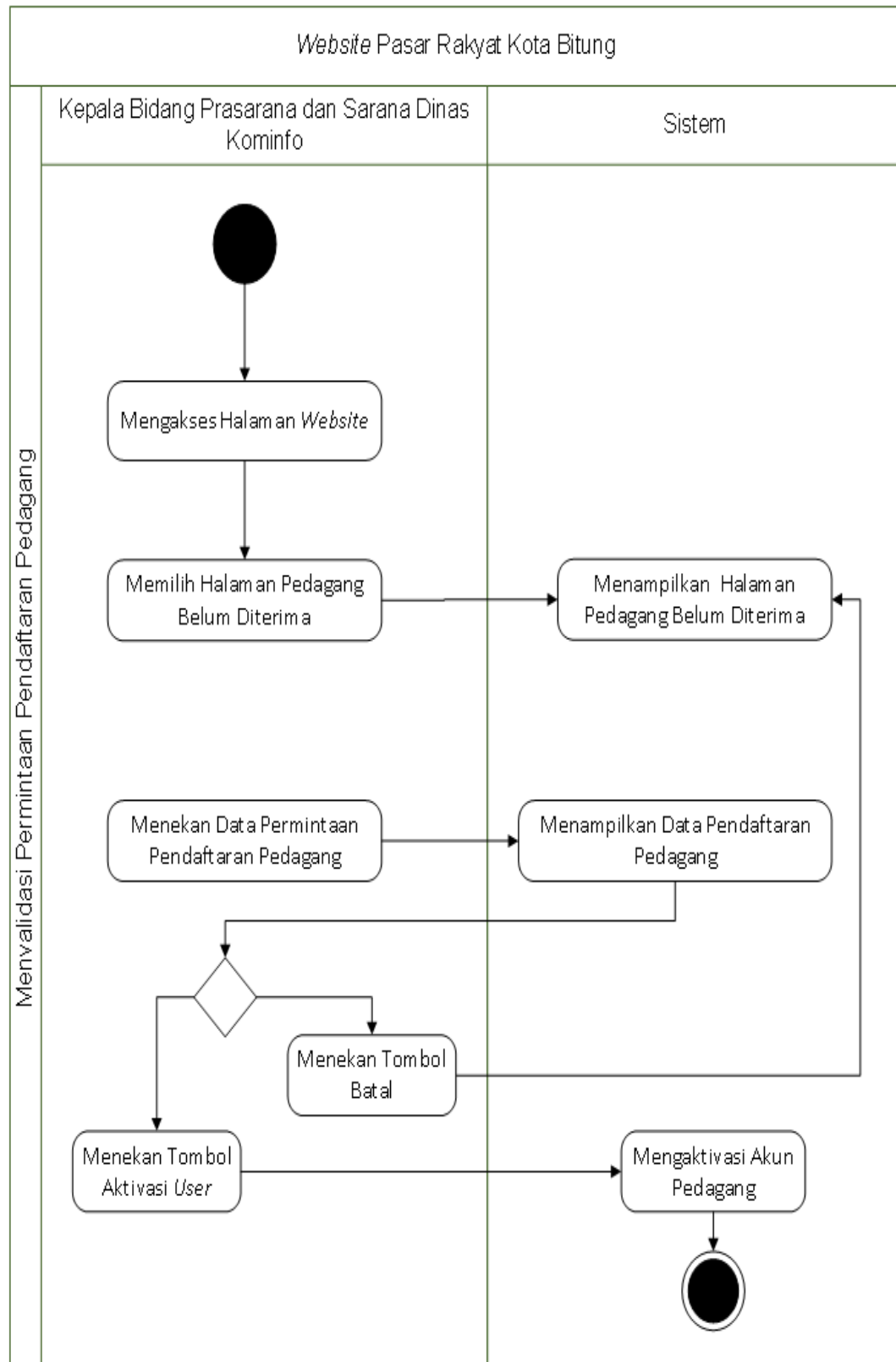
Nama Use Case	Mencetak Laporan
Aktor	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo
Deskripsi	Pada <i>use case</i> ini Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo akan melakukan fitur mencetak laporan pada <i>website</i> .
Normal Course	Kepala Bidang Prasarana dan Sarana Dinas Kominfo mencetak laporan pada <i>website</i> .
Alternate Course	-
Pre-Condition	Mengakses <i>website</i>
Post-Condition	-

4.2.3 Activity Diagram

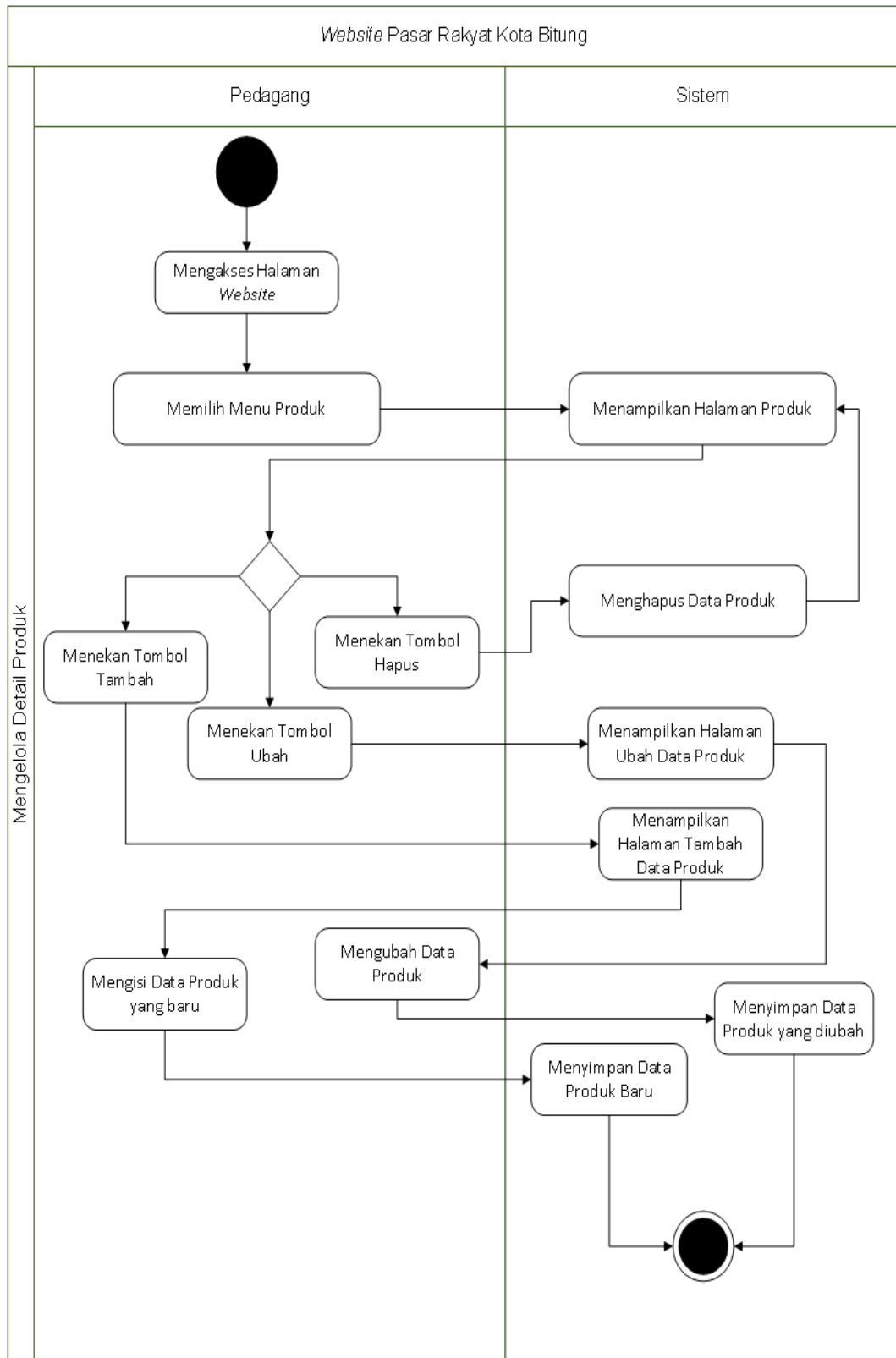
Pada halaman ini akan membahas *activity diagram* dari *Website Pasar Rakyat Kota Bitung*.



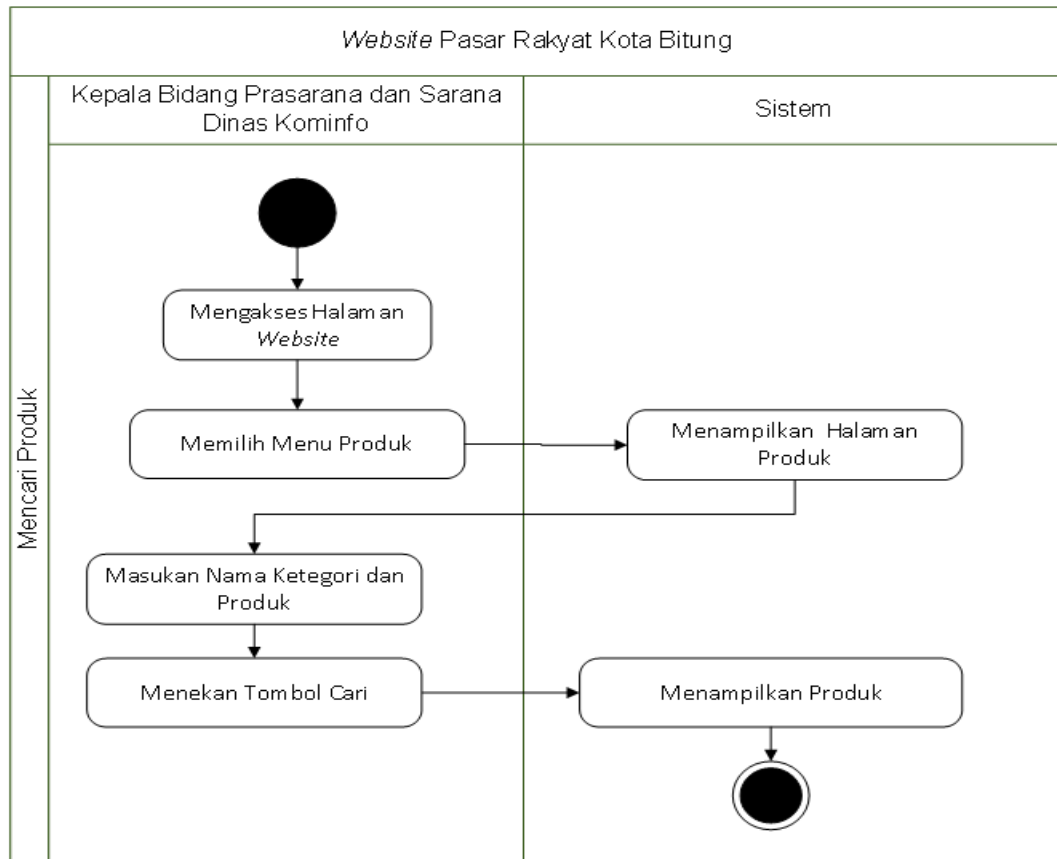
Gambar 4.2 Activity Diagram Melakukan Pendaftaran Toko (Pedagang)



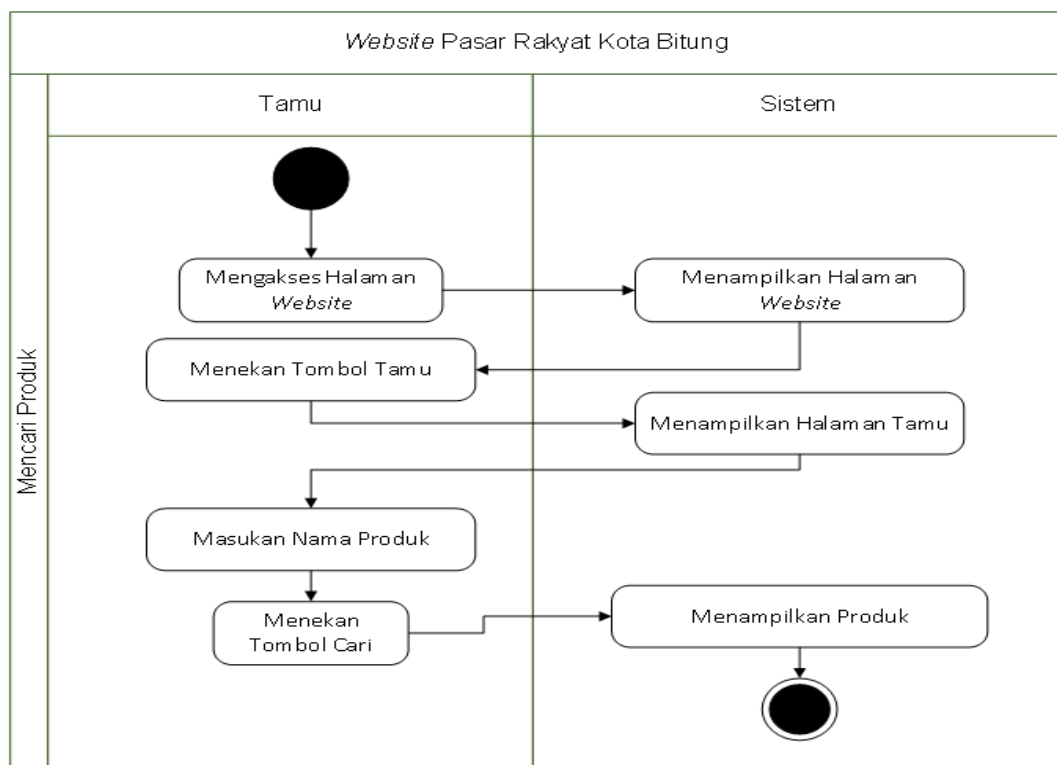
Gambar 4.3 Activity Diagram Validasi (Kabid)



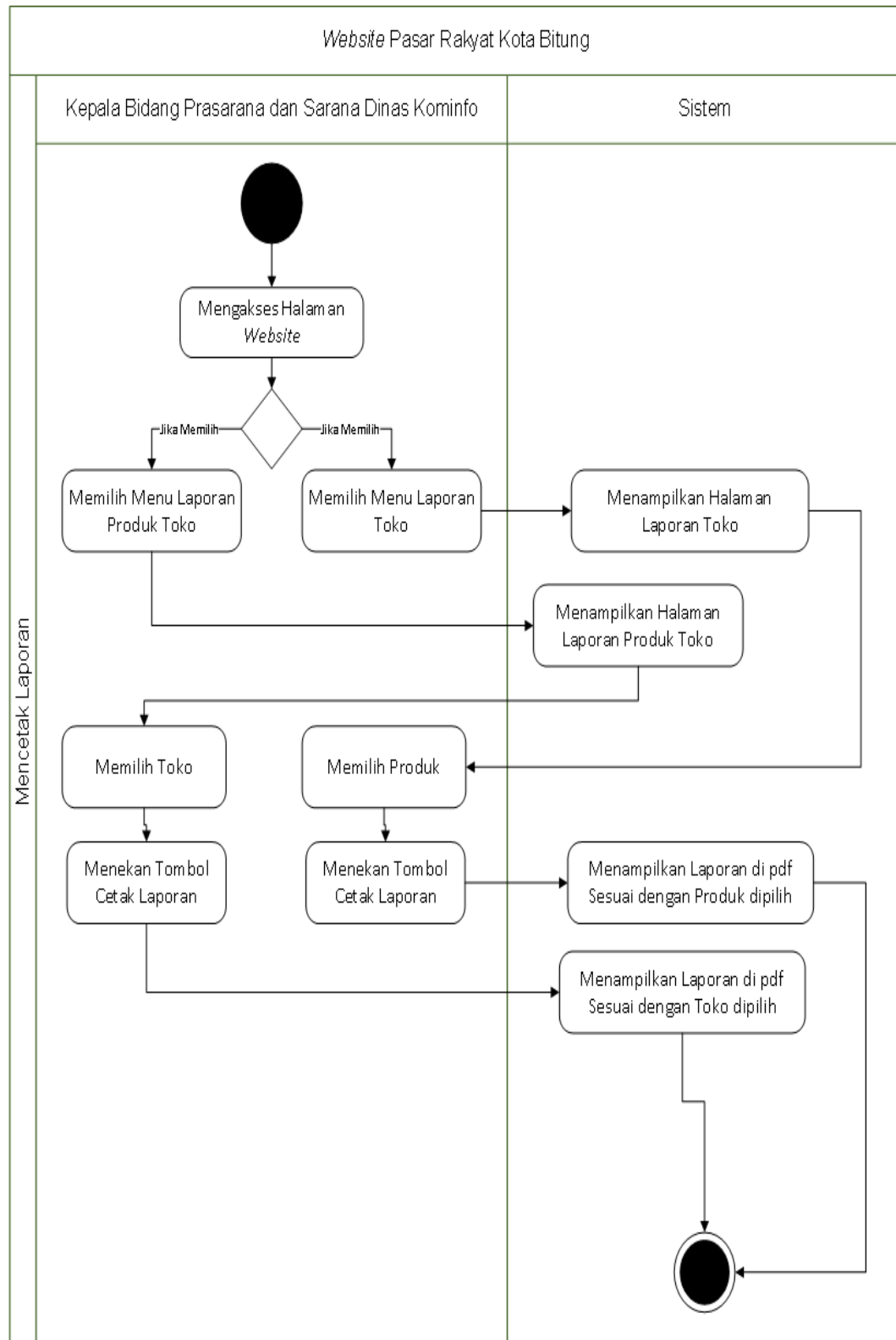
Gambar 4.4 Activity Diagram Mengelola Detail Produk (Pedagang)



Gambar 4.6 Activity Diagram Mencari Produk (Kabid)



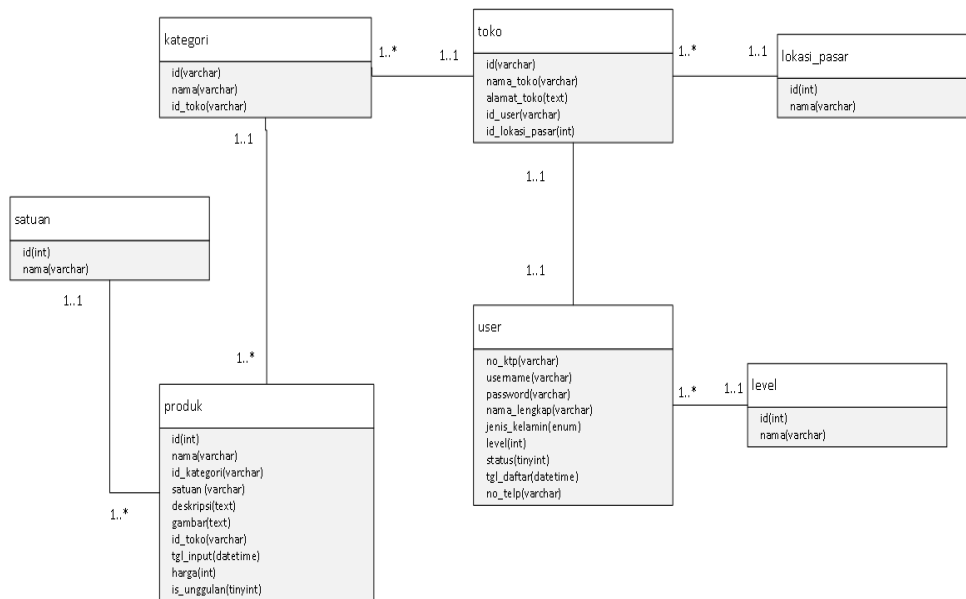
Gambar 4.7 Activity Diagram Mencari Produk (Tam u)



Gambar 4.8 Activity Diagram Mencetak Laporan (Kabid)

4.2.4 Class Diagram

Berikut merupakan *Class Diagram* dari *website* yang akan dibangun oleh penulis, yaitu *Website Pasar Rakyat Kota Bitung*. *Class Diagram* yang digambarkan hanya berupa gambaran umum basis data yang digunakan dalam pembuatan *website*. Penggambaran ini hanya akan berisi nama *class database* dan atribut-atribut dari *database*.

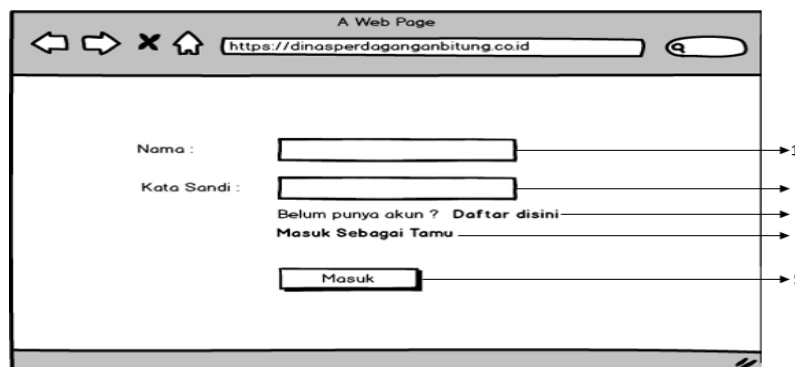


Gambar 4.9 Class Diagram

4.2.5 Rancangan Antarmuka

Penggambaran rancangan antarmuka ini dibuat dalam bentuk *storyboard* yang bertujuan untuk memudahkan penulis dalam membangun *website* berdasarkan hasil dan kebutuhan dari pengguna.

a. Masuk (Kabid)



Gambar 4.10 Rancangan Antarmuka Masuk (Kabid)

Tabel 4.10 Keterangan Antarmuka Masuk (Kabid)

No	Keterangan
1	<i>Textfield</i> untuk memasukkan nama pengguna
2	<i>Textfield</i> untuk memasukkan kata sandi
3	<i>Link</i> untuk mengarahkan ke halaman mendaftar
4	<i>Link</i> untuk mengarahkan ke halaman tamu
5	Tombol untuk masuk ke dalam <i>website</i>

b. Daftar (Pedagang)

The image shows a web browser window titled 'A Web Page' with the URL 'https://dinasperdaganganbitung.co.id/daftar'. The browser's address bar contains navigation icons (back, forward, stop, home) and a search icon. The main content area displays a registration form with the following elements:

- 1. Text input field: 'Nama Lengkap Sesuai KTP'
- 2. Text input field: 'Nomor KTP'
- 3. Text input field: 'Nama Pengguna'
- 4. Text input field: 'Kata sandi'
- 5. Text input field: 'Masukkan Kembali Kata sandi'
- 6. Text input field: 'Nomor Handphone'
- 7. Radio buttons: 'Pria' and 'Wanita'
- 8. Button: 'Masukkan'

Gambar 4.11 Rancangan Antarmuka Daftar (Pedagang)

Tabel 4.11 Keterangan Antarmuka Daftar (Pedagang)

No	Keterangan
1	<i>Text field</i> untuk memasukkan nama lengkap
2	<i>Text field</i> untuk memasukkan nomor KTP
3	<i>Text field</i> untuk memasukkan nama pengguna
4	<i>Text field</i> untuk memasukkan kata sandi
5	<i>Text field</i> untuk memasukkan kembali kata sandi
6	<i>Text field</i> untuk memasukkan nomor <i>handphone</i>
7	<i>Radio button</i> untuk memilih jenis kelamin antara laki-laki dan perempuan
8	Tombol untuk memasukkan data untuk pendaftaran

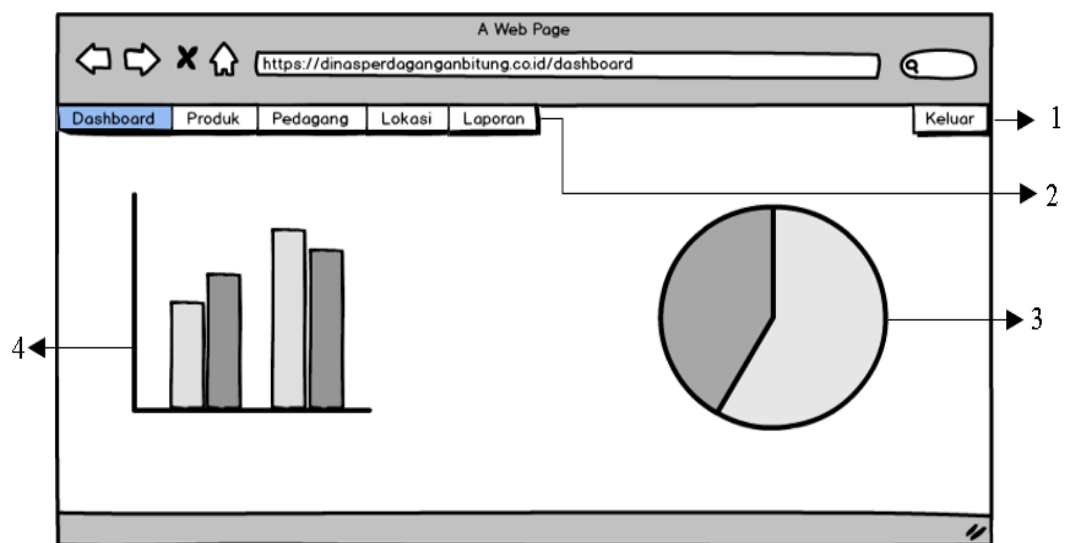
c. Daftar_2 (Pedagang)

Gambar 4.12 Rancangan Antarmuka Daftar_2 (Pedagang)

Tabel 4.12 Keterangan Antarmuka Daftar_2 (Pedagang)

No	Keterangan
1	<i>Text field</i> untuk memasukkan nama toko
2	<i>Text field</i> untuk memasukkan detail alamat toko
3	<i>Text field</i> untuk memasukkan lokasi pasar
4	Tombol untuk memasukkan data yang telah dipenuhi

d. Dashboard (Kabid)

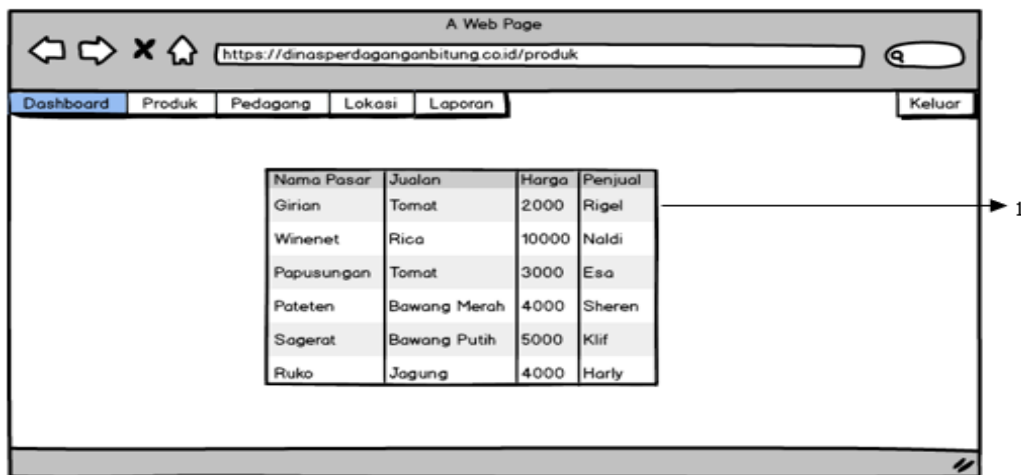


Gambar 4.13 Rancangan Antarmuka Dashboard (Kabid)

Tabel 4.13 Keterangan Antarmuka *Dashboard* (Kabid)

No	Keterangan
1	Tombol untuk keluar dari <i>Website</i> Pasar Rakyat Kota Bitung
2	<i>Bar Button</i> untuk halaman <i>website</i>
3	<i>Chart</i> untuk melihat jumlah pedagang yang terdaftar di lokasi pasar tertentu
4	<i>Chart</i> untuk melihat jumlah pedagang yang mendaftar tiap bulan

e. Produk (Kabid)

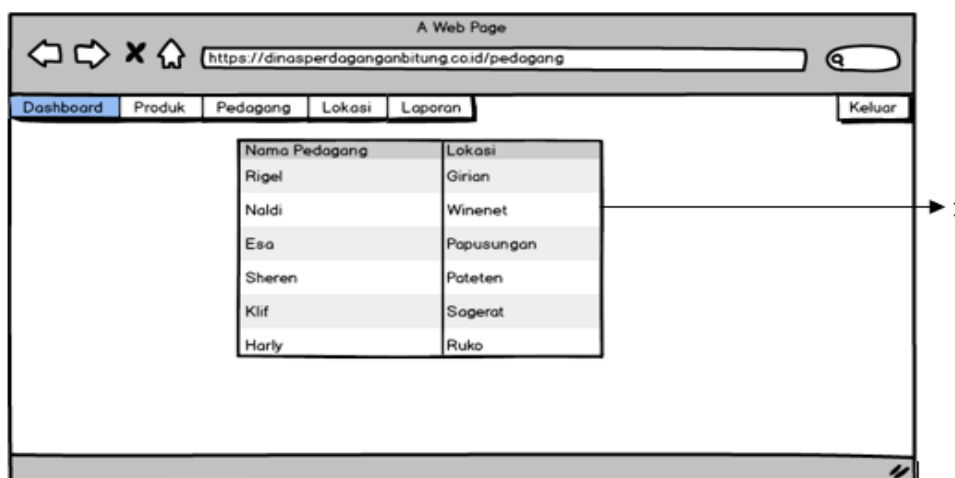


Gambar 4.14 Rancangan Antarmuka Produk (Kabid)

Tabel 4.14 Keterangan Antarmuka Produk (Kabid)

No	Keterangan
1	Tabel informasi nama, jualan, harga dan nama penjual

f. Pedagang (Kabid)

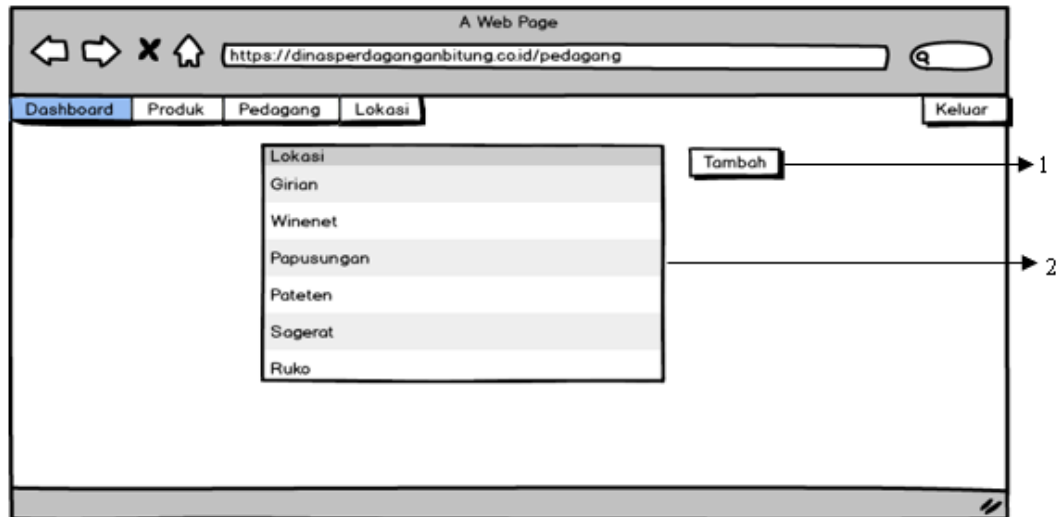


Gambar 4.15 Rancangan Antarmuka Pedagang (Kabid)

Tabel 4.15 Keterangan Antarmuka Pedagang (Kabid)

No	Keterangan
1	Tabel informasi nama dan lokasi pedagang

g. Lokasi (Kabid)

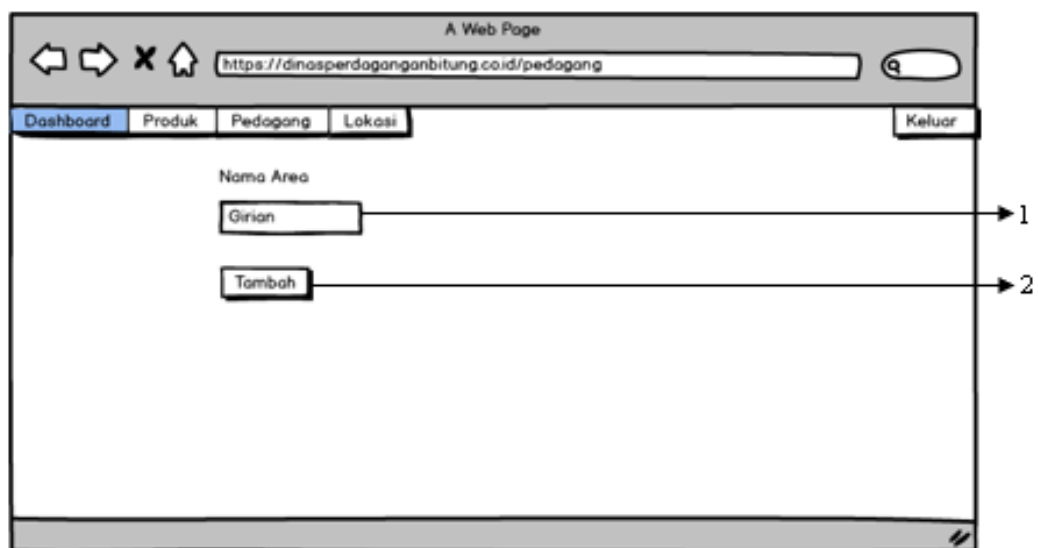


Gambar 4.16 Rancangan Antarmuka Lokasi (Kabid)

Tabel 4.16 Keterangan Antarmuka Lokasi (Kabid)

No	Keterangan
1	Tombol tambah lokasi pasar
2	Tabel informasi nama dan lokasi pasar

h. Lokasi Ubah (Kabid)

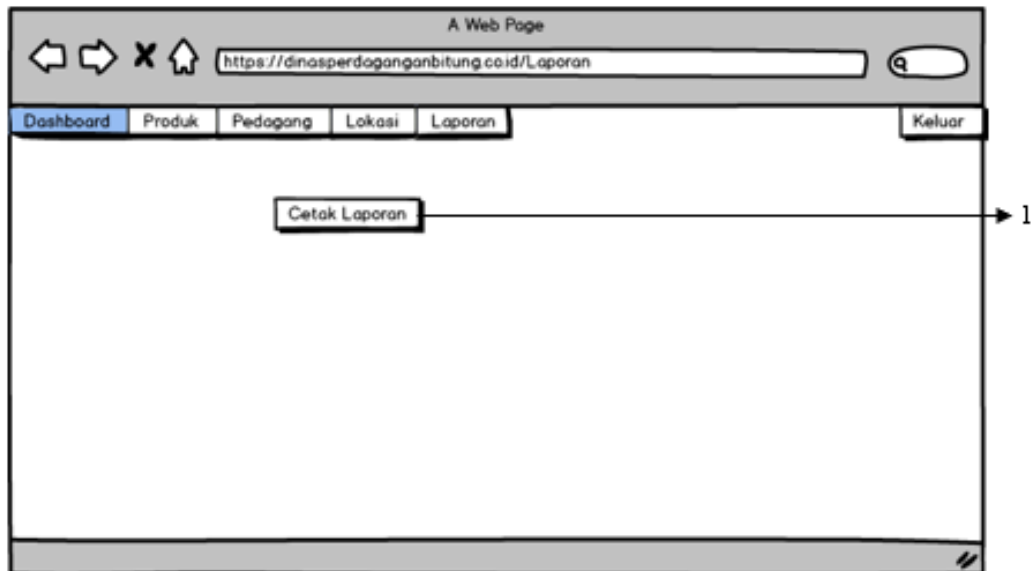


Gambar 4.17 Rancangan Antarmuka Lokasi Ubah (Kabid)

Tabel 4.17 Keterangan Antarmuka Lokasi Ubah (Kabid)

No	Keterangan
1	<i>Text field</i> nama area yang akan diubah
2	Tombol tambah lokasi pasar

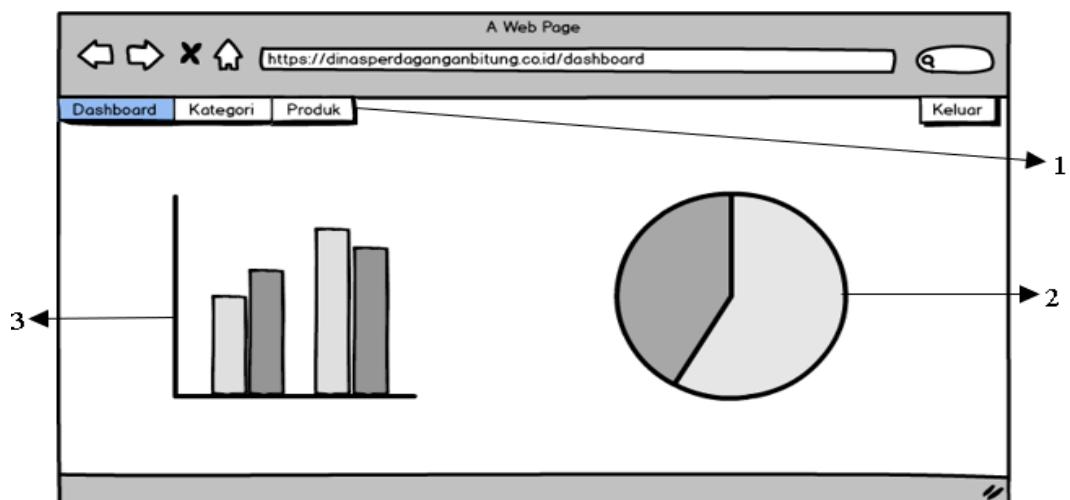
i. Laporan (Kabid)



Gambar 4.18 Rancangan Antarmuka Laporan

Tabel 4.18 Keterangan Antarmuka Laporan

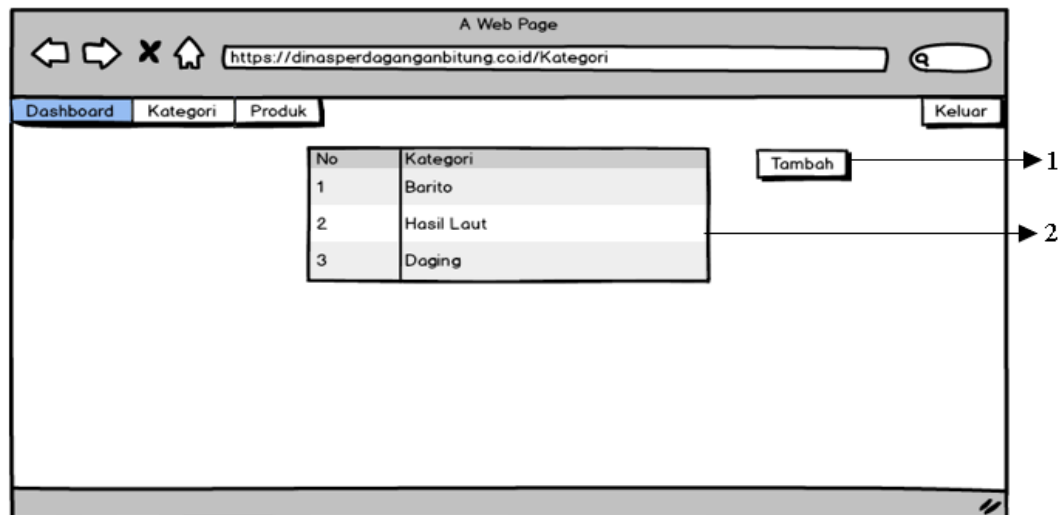
No	Keterangan
1.	Tombol cetak laporan

j. *Dashboard* (Pedagang)Gambar 4.19 Rancangan Antarmuka *Dashboard* (Pedagang)

Tabel 4.19 Keterangan Antarmuka *Dashboard* (Pedagang)

No	Keterangan
1	<i>Bar Button</i> untuk halaman <i>website</i>
2	<i>Chart</i> untuk melihat jumlah kategori
3	<i>Chart</i> untuk melihat jumlah produk

k. Kategori (Pedagang)

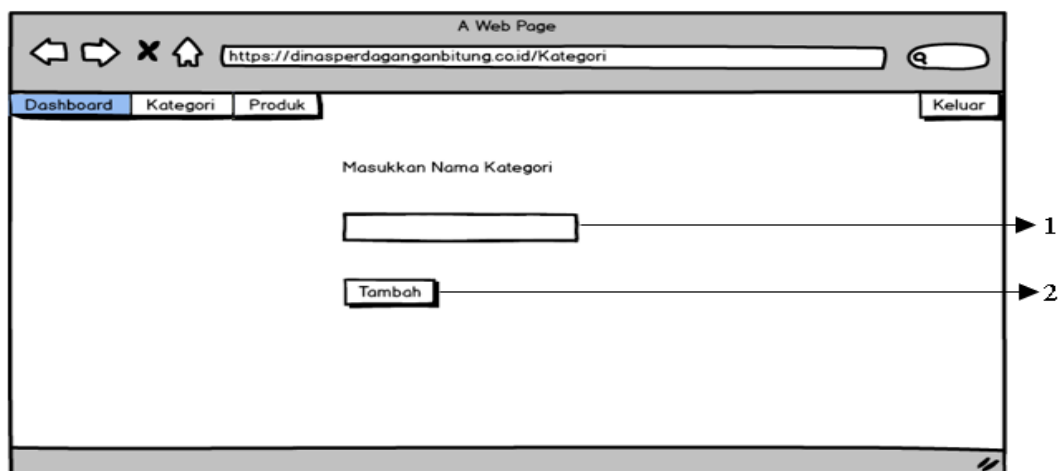


Gambar 4.20 Rancangan Antarmuka Kategori (Pedagang)

Tabel 4.20 Keterangan Antarmuka Kategori (Pedagang)

No	Keterangan
1	Tombol tambah data kategori
2	Tabel kategori produk pedagang

l. Tambah Kategori (Pedagang)

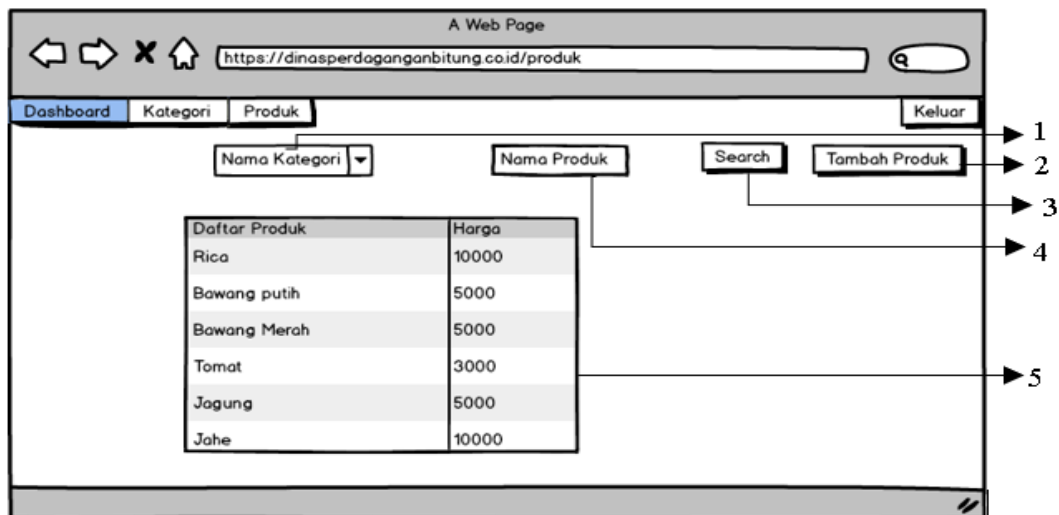


Gambar 4.21 Rancangan Antarmuka Tambah Kategori (Pedagang)

Tabel 4.21 Antarmuka Tambah Kategori (Pedagang)

No	Keterangan
1	<i>Text field</i> nama kategori baru
2	Tombol tambah kategori produk pedagang

m. Produk (Pedagang)

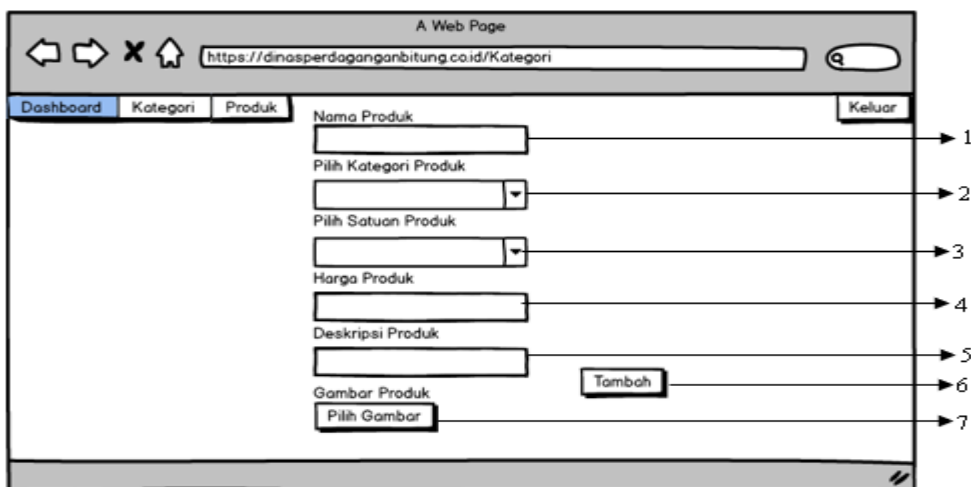


Gambar 4.22 Rancangan Antarmuka Produk (Pedagang)

Tabel 4.22 Keterangan Antarmuka Produk (Pedagang)

No	Keterangan
1	<i>Combo button</i> untuk memasukkan nama kategori
2	Tombol untuk melakukan pencarian
3	Tombol untuk tambah produk
4	<i>Text field</i> untuk memasukkan nama produk
5	Tabel produk pedagang

n. Tambah Produk (Pedagang)

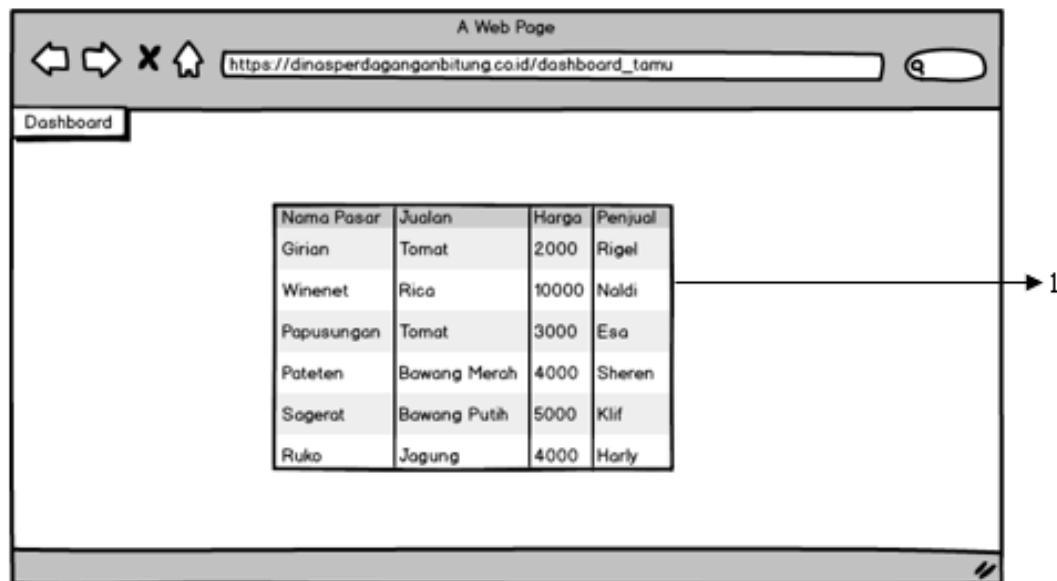


Gambar 4.23 Rancangan Antarmuka Tambah Produk (Pedagang)

Tabel 4.23 Keterangan Antarmuka Tambah Produk (Pedagang)

No	Keterangan
1	<i>Text field</i> nama produk baru
2	<i>Text field</i> nama kategori produk baru
3	<i>Combo button</i> satuan produk
4	<i>Text field</i> harga produk baru
5	<i>Text field</i> deskripsi produk baru
6	Tombol tambah produk baru
7	Tombol pilih gambar untuk produk baru

o. Halaman (Tamu)



Gambar 4.24 Rancangan Antarmuka (Tamu)

Tabel 4.24 Keterangan Antarmuka (Tamu)

No	Keterangan
1.	Tabel produk pedagang

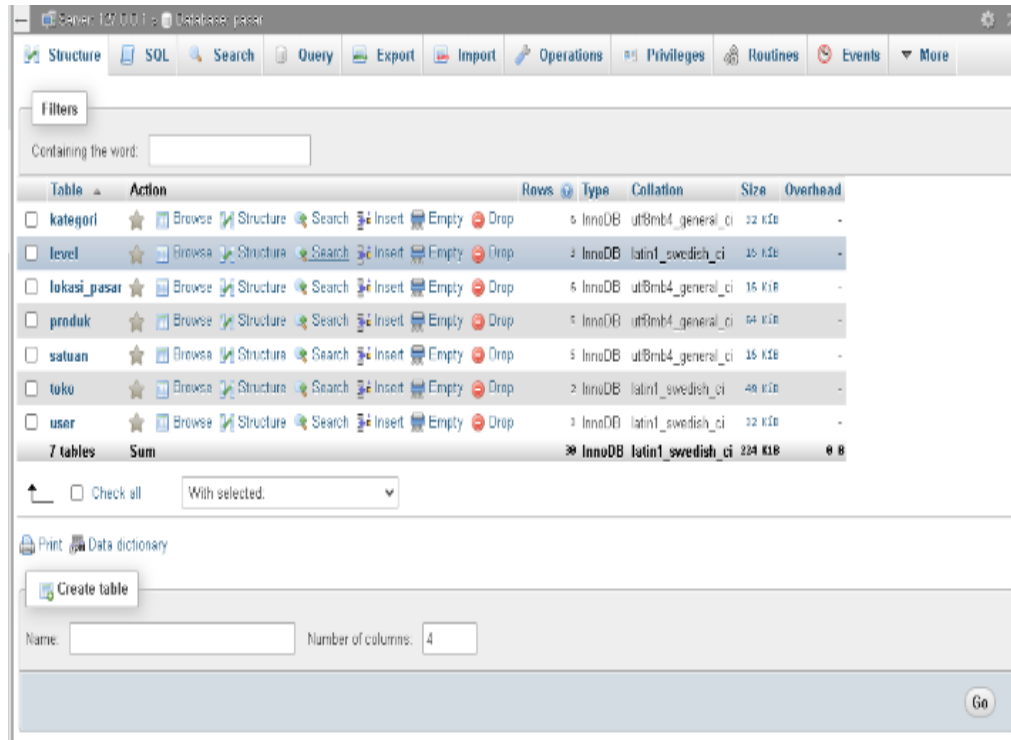
4.3 Implementasi

Berikut merupakan implementasi dari *website*. Pada bagian ini akan membahas implementasi basis data, implementasi antarmuka, melakukan pemrograman, dan pengujian

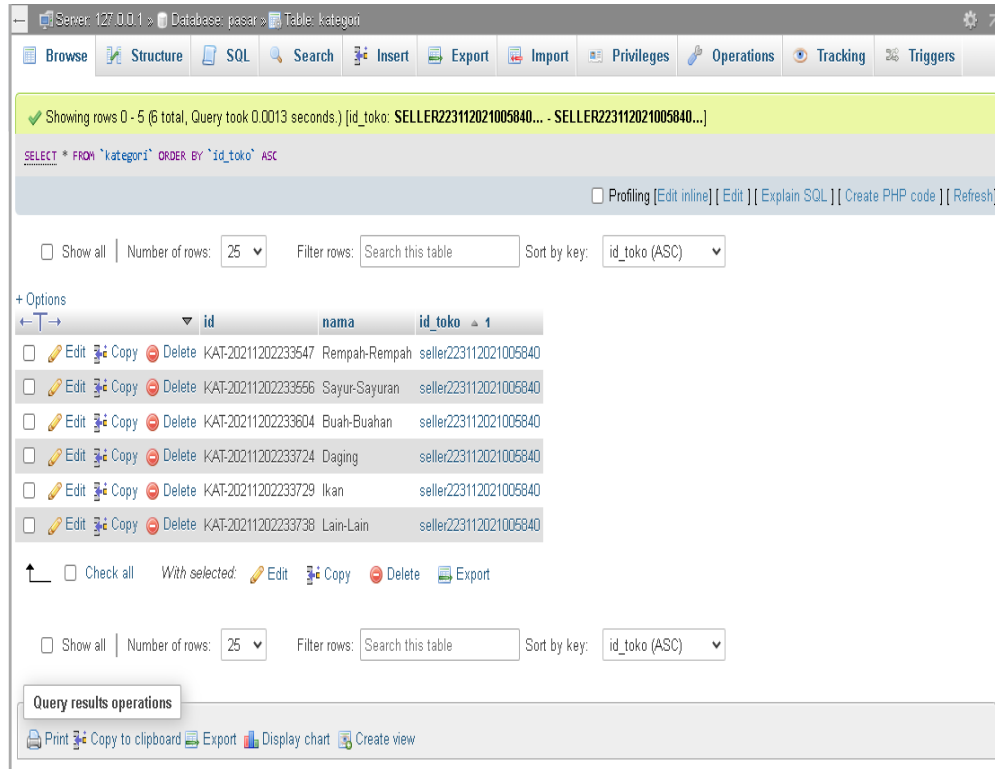
4.3.1 Implementasi Basis Data

Pada bagian ini akan memuat implementasi untuk basis data dari *website* yang akan dibangun.

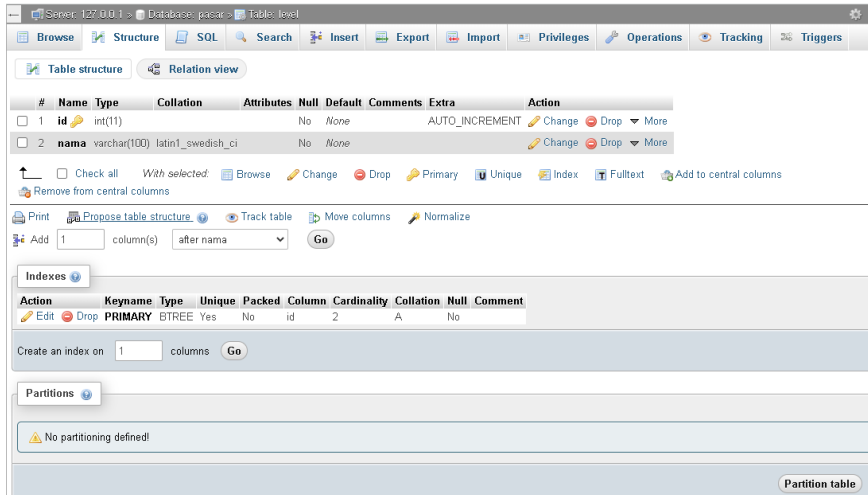
Basis Data Pasar



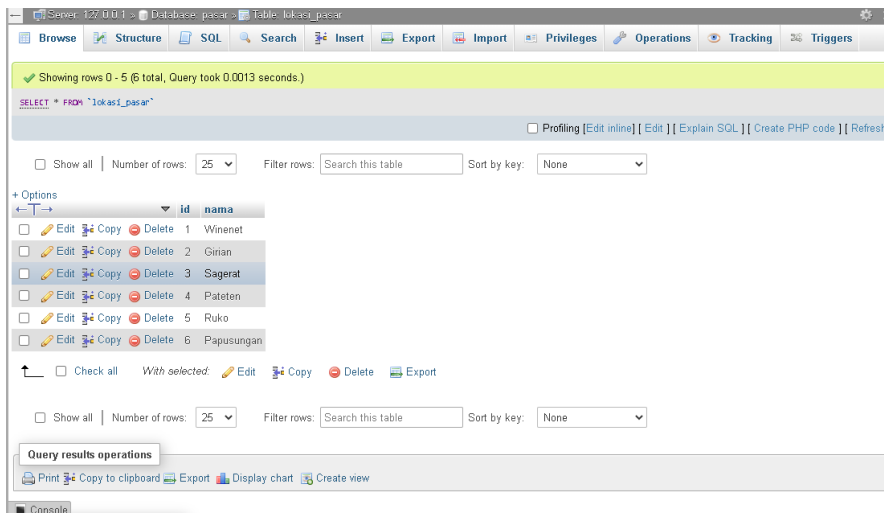
Gambar 4.25 Basis Data Pasar



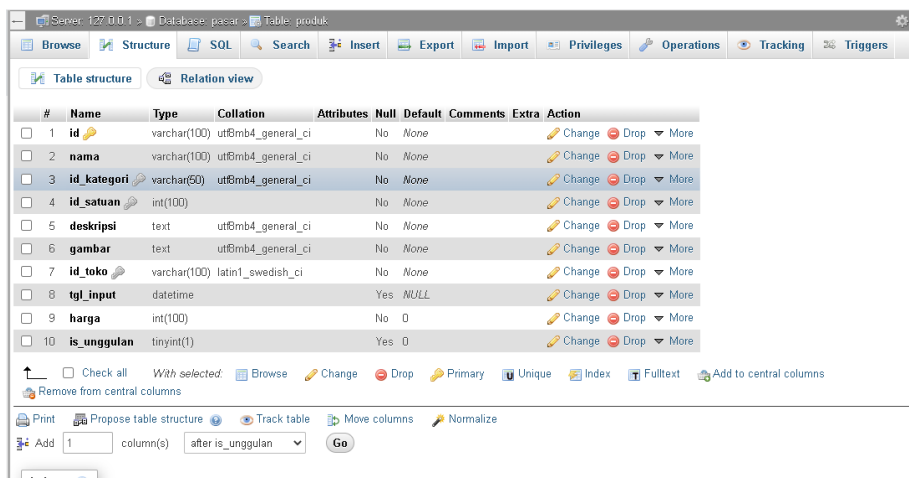
Gambar 4.26 Tabel Kategori



Gambar 4.27 Tabel Level



Gambar 4.28 Tabel Lokasi Pasar



Gambar 4.29 Tabel Produk

Showing rows 0 - 4 (5 total, Query took 0.0007 seconds.)

```
SELECT * FROM `satuan`
```

Number of rows: 25 | Filter rows: Search this table | Sort by key: None

id	nama
1	Kilogram
2	Liter
3	Gram
4	Ongs
5	Buah

Query results operations: Print, Copy to clipboard, Export, Display chart, Create view

Gambar 4.30 Tabel Satuan

Showing rows 0 - 1 (2 total, Query took 0.0028 seconds.)

```
SELECT * FROM `toko`
```

Number of rows: 25 | Filter rows: Search this table | Sort by key: None

id	nama_toko	alamat_toko	id_user	id_lokasi_pasar
seller223112021005840	MIGEL PASAR	PASAR GIRIAN SAMPING MASJID	7172060812000001	2
seller223112021191841	THOMAS STORE	DE LA SALLE	2134123412341234	2

Query results operations: Print, Copy to clipboard, Export, Display chart, Create view

Bookmark this SQL query

Label: Let every user access this bookmark

Gambar 4.31 Tabel Toko

Showing rows 0 - 1 (2 total, Query took 0.0007 seconds.)

```
SELECT * FROM `toko`
```

Number of rows: 25 | Filter rows: Search this table | Sort by key: None

id	nama_toko	alamat_toko	id_user	id_lokasi_pasar
seller223112021005840	MIGEL PASAR	PASAR GIRIAN SAMPING MASJID	7172060812000001	2
seller223112021191841	THOMAS STORE	DE LA SALLE	2134123412341234	2

Query results operations: Print, Copy to clipboard, Export, Display chart, Create view

Bookmark this SQL query

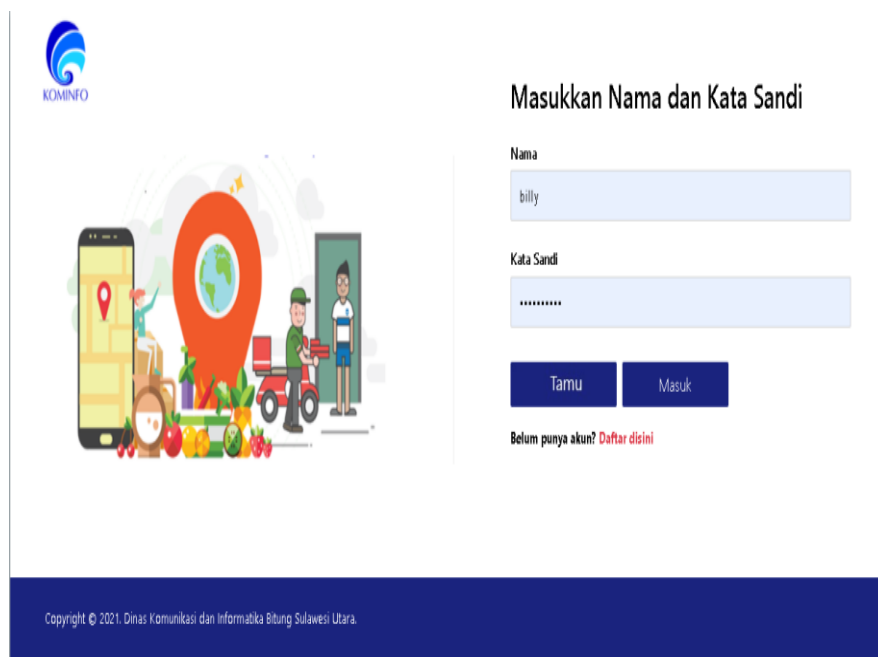
Label: Let every user access this bookmark

Gambar 4.32 Tabel User

4.3.2 Implementasi Antarmuka

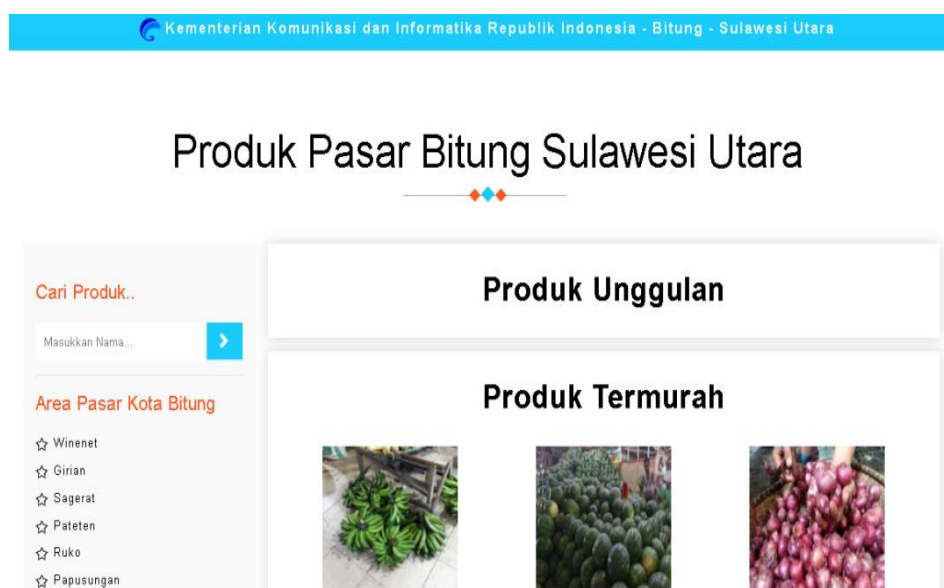
Berikut ini merupakan hasil implementasi dari rancangan antarmuka yang dibuat dalam bentuk *storyboard* dengan menyesuaikan hasil analisis dari penulis.

1. Halaman Masuk



Gambar 4.33 Antarmuka Halaman Masuk

2. Halaman Tamu



Gambar 4.34 Antarmuka Halaman Tamu

3. Halaman Daftar



FORM REGISTRASI DATA PEDAGANG PASAR (FORMULIR 1)

Nama Lengkap (Sesuai KTP)

Nomor KTP

billy

.....

Masukkan Kata Sandi Kembali

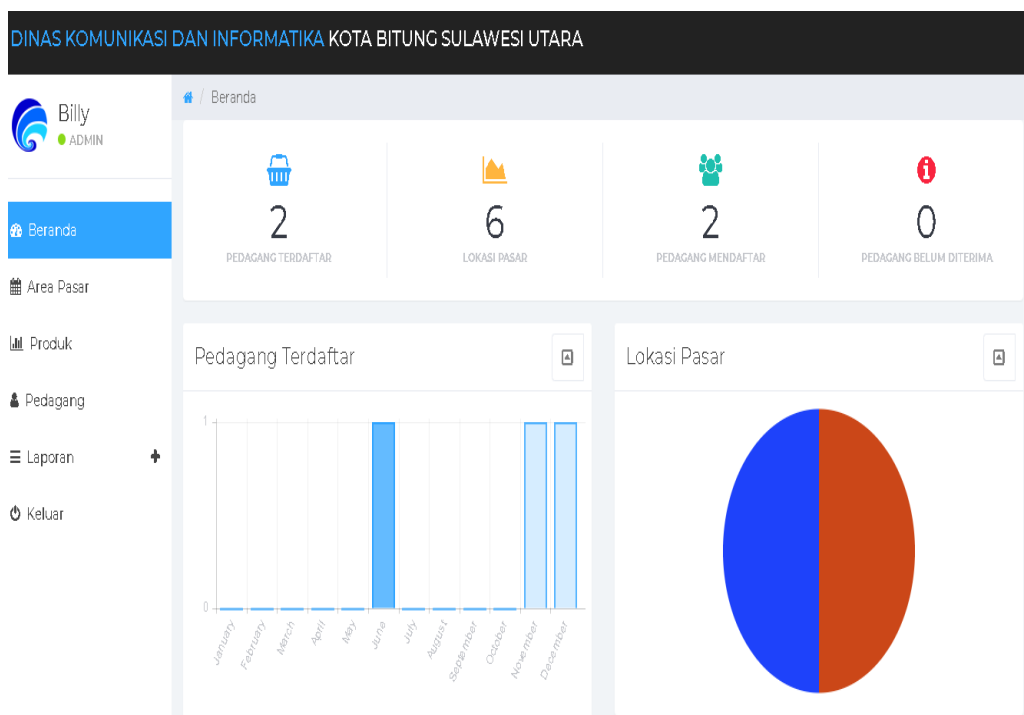
Nomor Handphone

Jenis Kelamin



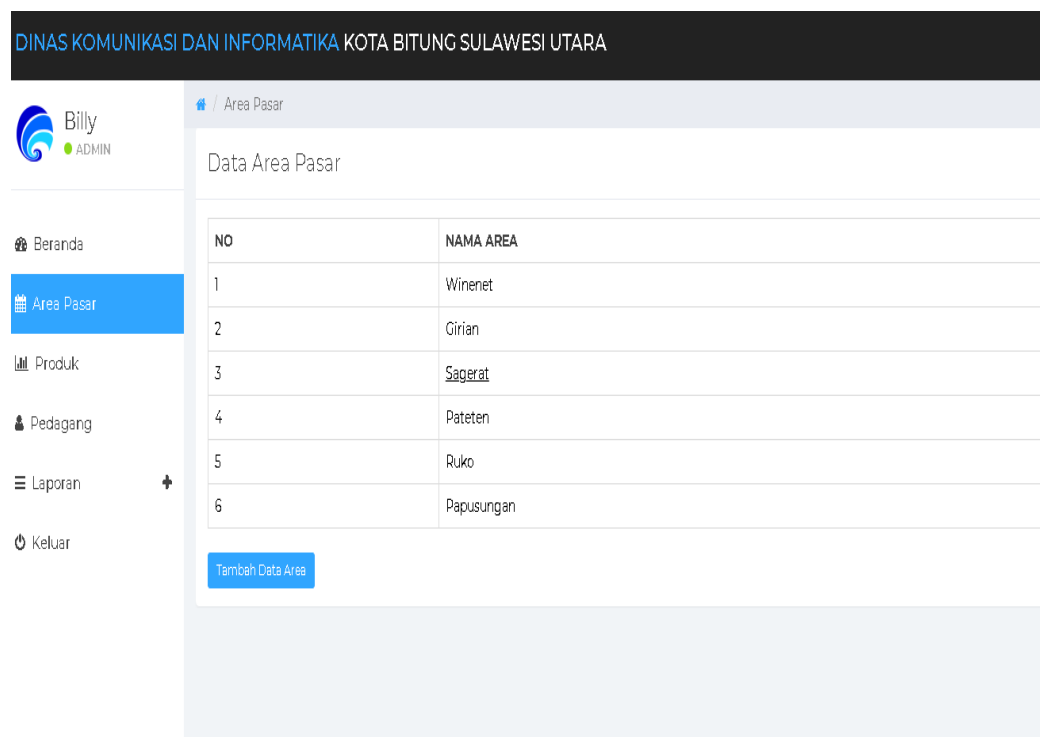
Gambar 4.35 Antarmuka Halaman Daftar

4. Halaman Beranda Kabid



Gambar 4.36 Antarmuka Halaman Beranda (Kabid)

5. Halaman Area Pasar



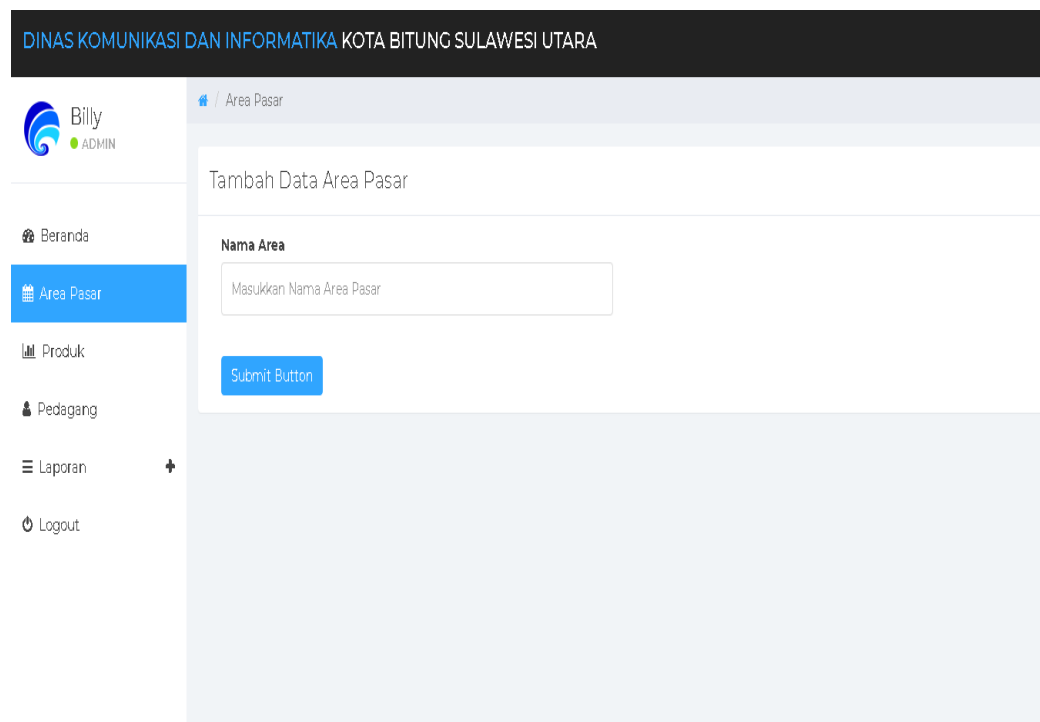
The screenshot shows the 'Area Pasar' page in a web application. The header includes the text 'DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA'. The user is logged in as 'Billy ADMIN'. The left sidebar contains navigation options: Beranda, Area Pasar (selected), Produk, Pedagang, Laporan, and Keluar. The main content area is titled 'Data Area Pasar' and displays a table with the following data:

NO	NAMA AREA
1	Winenet
2	Girian
3	Sagerat
4	Pateten
5	Ruko
6	Papusungan

Below the table is a blue button labeled 'Tambah Data Area'.

Gambar 4.37 Antarmuka Halaman Area Pasar

6. Halaman Tambah Area Pasar

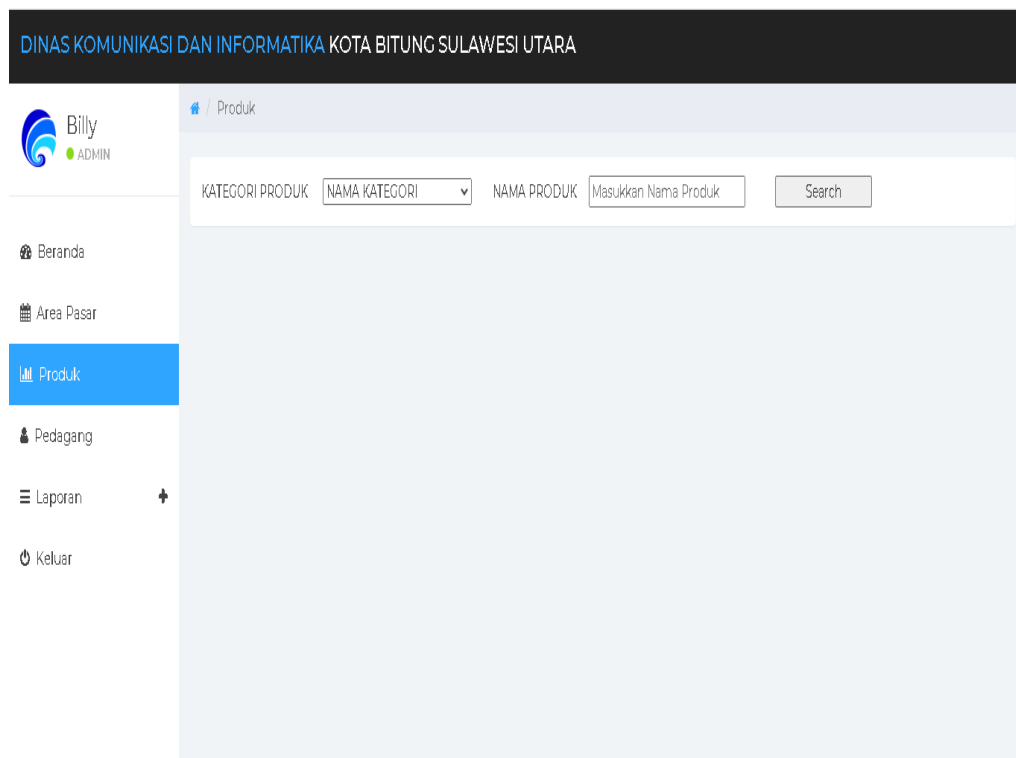


The screenshot shows the 'Tambah Data Area Pasar' page in the same web application. The header and sidebar are identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'Tambah Data Area Pasar' and contains a form with the following elements:

- A label 'Nama Area' above a text input field.
- The placeholder text 'Masukkan Nama Area Pasar' inside the input field.
- A blue 'Submit Button' below the input field.

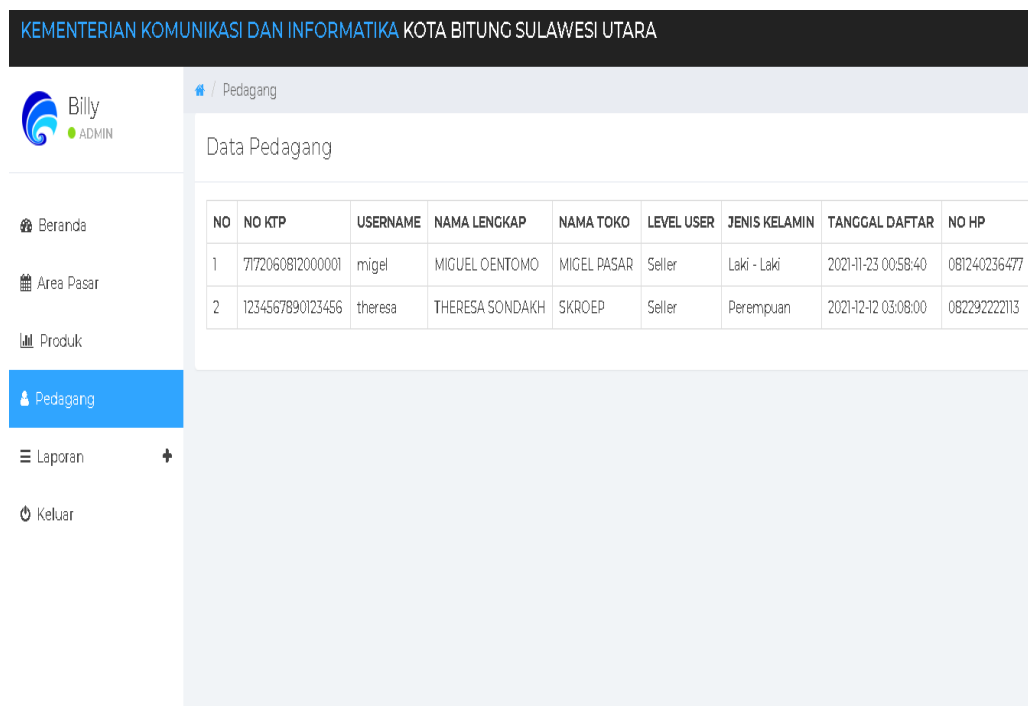
Gambar 4.38 Antarmuka Halaman Tambah Area Pasar

7. Halaman Produk



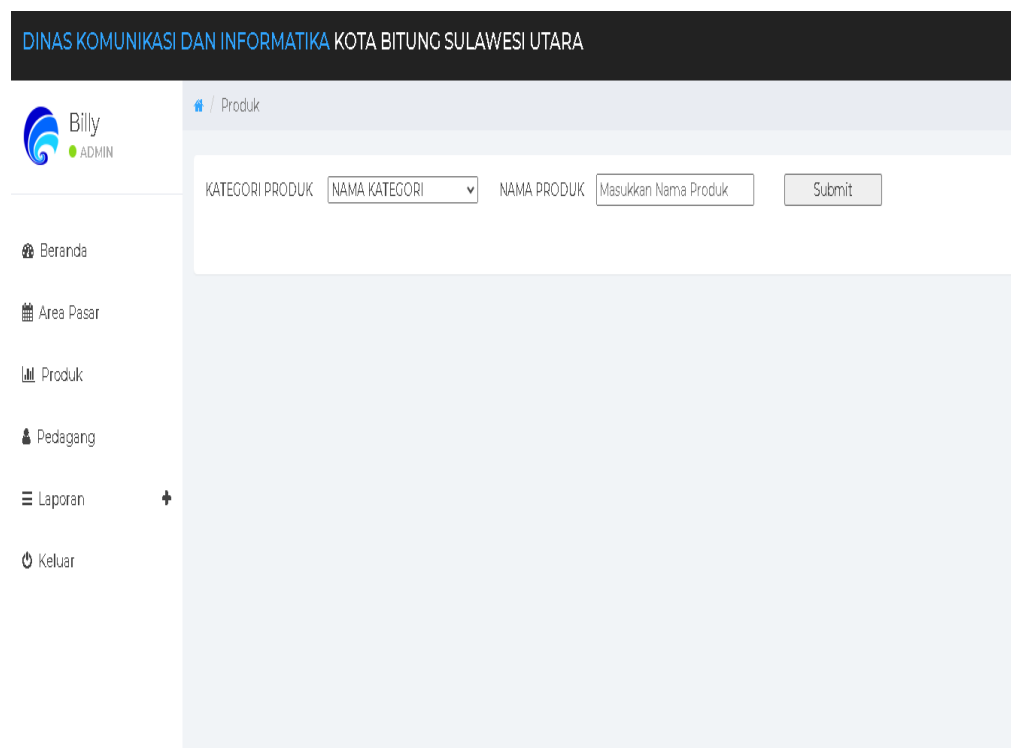
Gambar 4.39 Antarmuka Halaman Produk (Kabid)

8. Halaman Pedagang



Gambar 4.40 Antarmuka Halaman Pedagang (Kabid)

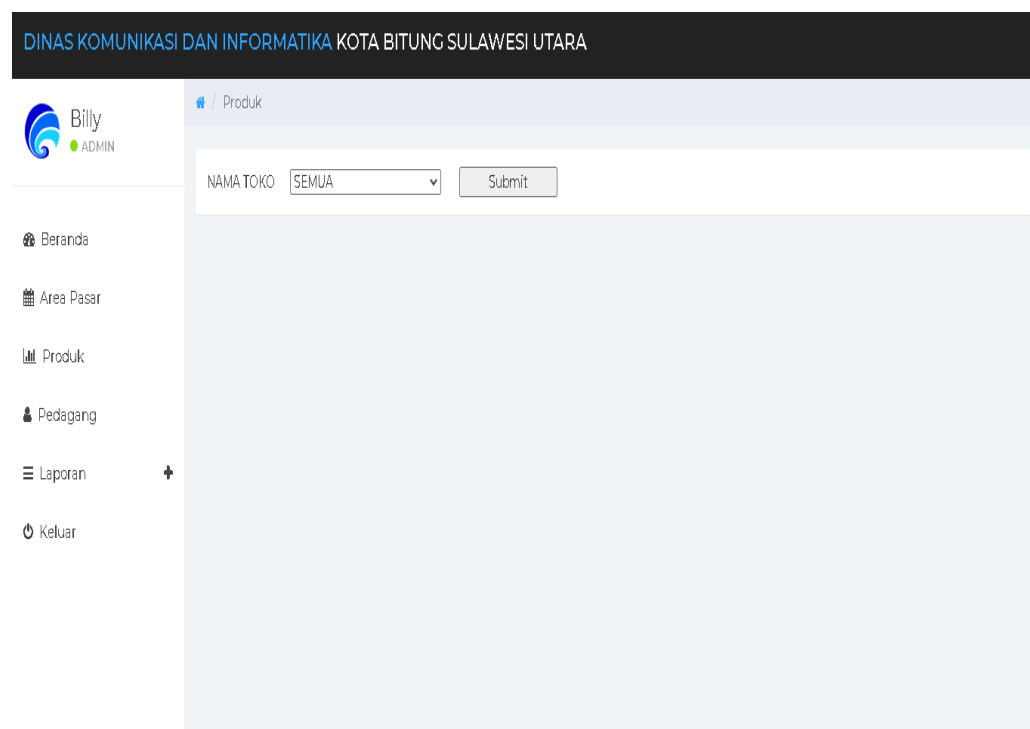
9. Halaman Laporan Rata-Rata



The screenshot shows the 'Laporan Rata-Rata' page in the Billy Admin system. The header is 'DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA'. The user is logged in as 'Billy ADMIN'. The left sidebar contains navigation items: Beranda, Area Pasar, Produk, Pedagang, Laporan (selected), and Keluar. The main content area is titled '/ Produk' and contains a form with the following fields: 'KATEGORI PRODUK' with a dropdown menu showing 'NAMA KATEGORI', 'NAMA PRODUK' with a text input field containing 'Masukkan Nama Produk', and a 'Submit' button.

Gambar 4.41 Antarmuka Halaman Laporan Rata-Rata

10. Halaman Laporan Produk



The screenshot shows the 'Laporan Produk' page in the Billy Admin system. The header is 'DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA'. The user is logged in as 'Billy ADMIN'. The left sidebar contains navigation items: Beranda, Area Pasar, Produk, Pedagang, Laporan (selected), and Keluar. The main content area is titled '/ Produk' and contains a form with the following fields: 'NAMA TOKO' with a dropdown menu showing 'SEMUA', and a 'Submit' button.

Gambar 4.42 Antarmuka Halaman Laporan Produk

11. Halaman Aktivasi Pedagang

KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA

Billy ADMIN

/ Pedagang

Aktivasi Pedagang

NO	NO KTP	USERNAME	NAMA LENGKAP	NAMA TOKO	LEVEL USER	JENIS KELAMIN	TANGGAL DAFTAR	NO HP
----	--------	----------	--------------	-----------	------------	---------------	----------------	-------

Gambar 4.43 Antarmuka Halaman Aktivasi Pedagang

12. Halaman Beranda Pedagang

DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA

Migel MIGEL PASAR

/ Beranda

7

KATEGORI PRODUK

9

PRODUK

PRODUK

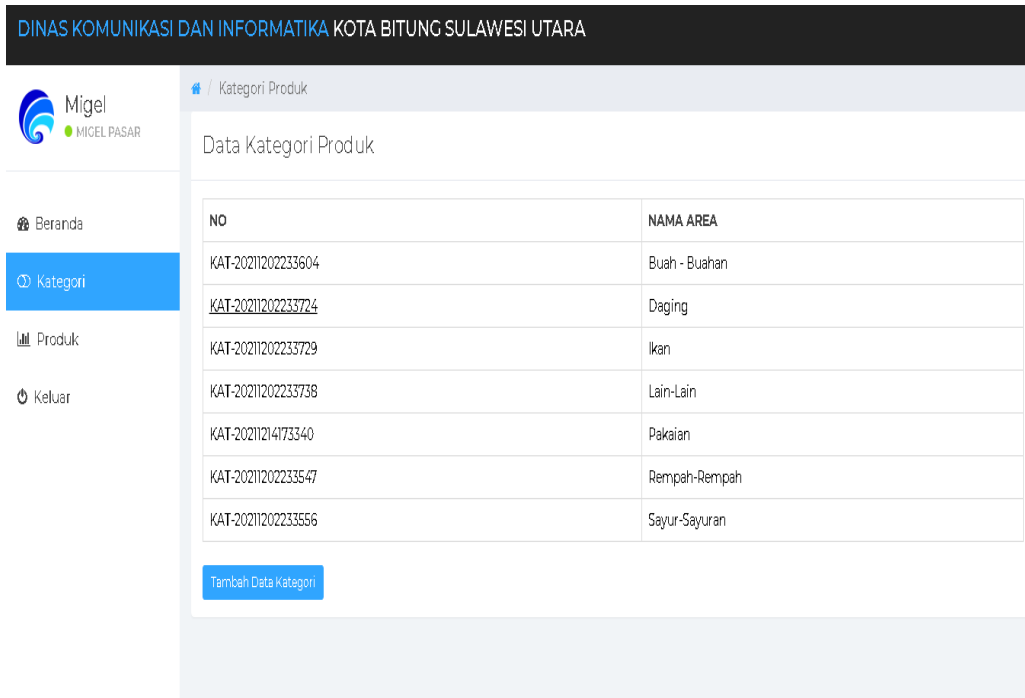
Bulan	Jumlah
Januari	0
Februari	0
Maret	0
April	0
Mai	0
Juni	0
Juli	0
Agustus	0
September	0
Oktober	0
November	0
Desember	9

KATEGORI PRODUK

Pie chart showing the distribution of products across categories.

Gambar 4.44 Antarmuka Halaman Beranda Pedagang

13. Halaman Kategori Pedagang



DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA

Migel
MIGEL PASAR

Kategori Produk

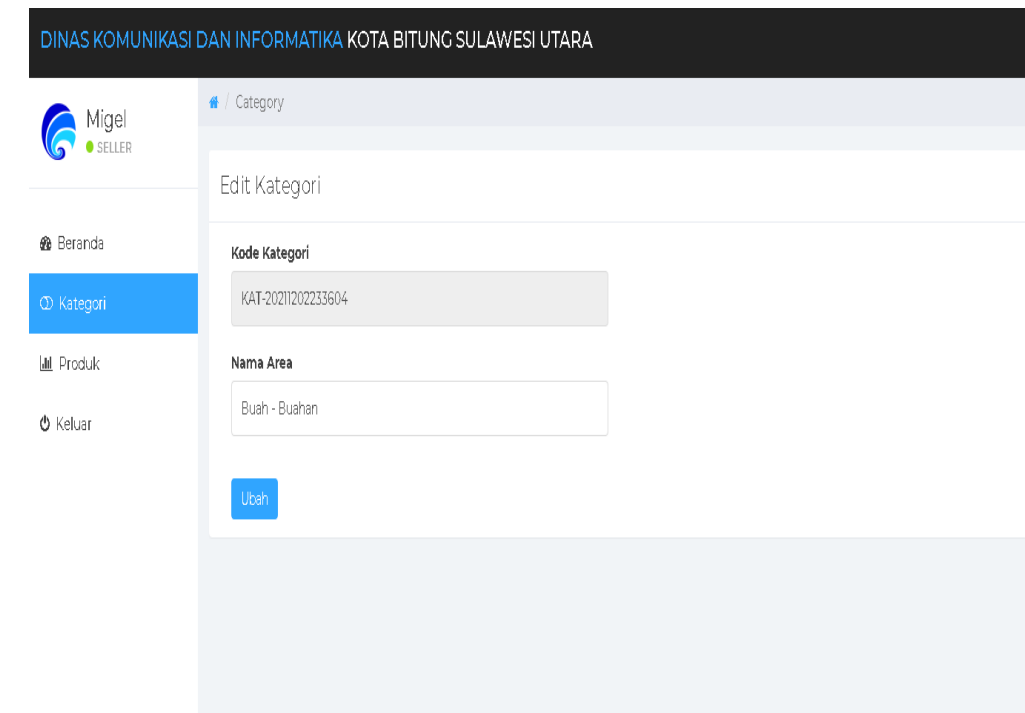
Data Kategori Produk

NO	NAMA AREA
KAT-20211202233604	Buah - Buahhan
<u>KAT-20211202233724</u>	Daging
KAT-20211202233729	Ikan
KAT-20211202233738	Lain-Lain
KAT-20211214173340	Pakaian
KAT-20211202233547	Rempah-Rempah
KAT-20211202233556	Sayur-Sayuran

Tambah Data Kategori

Gambar 4.45 Antarmuka Halaman Kategori Pedagang

14. Halaman Ubah Kategori Pedagang



DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA

Migel
SELLER

Category

Edit Kategori

Kode Kategori

KAT-20211202233604

Nama Area

Buah - Buahhan

Ubah

Gambar 4.46 Antarmuka Halaman Ubah Kategori Pedagang

15. Halaman Tambah Kategori Pedagang

DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA

Migel

Kategori Produk

Tambah Data Kategori Produk

Nama Kategori

Masukkan Nama Kategori

Tambah

Gambar 4.47 Antarmuka Halaman Tambah Kategori Pedagang

16. Halaman Produk Pedagang

DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA

Migel

MIGEL PASAR

Produk

KATEGORI PRODUK NAMA KATEGORI

NAMA PRODUK Masukkan Nama Produk

Search

Tambah Produk

Daging Sapi

Daging Sapi Fresh

Rp 70,000

Per kilogram

Details

Daging Babi

Daging Babi Fresh

Rp 50,000

Per kilogram

Details

Gambar 4.48 Antarmuka Halaman Produk Pedagang

17. Halaman Ubah Produk Pedagang

DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA

Migel
SELLER

Beranda
Kategori
Produk
Keluar

Produk

Edit Produk

Nama Produk
Daging Sapi

Harga Produk
70,000

Deskripsi
Daging Sapi Fresh

Gambar 4.49 Antarmuka Halaman Ubah Produk Pedagang

18. Halaman Tambah Produk Pedagang

DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA BITUNG SULAWESI UTARA

Migel
MIGEL PASAR

Beranda
Kategori
Produk
Keluar

Tambah Produk

Tambah Data Produk

Nama Produk
Masukkan Nama Produk

Pilih Kategori Produk
NAMA KATEGORI

Pilih Satuan Produk
NAMA SATUAN

Harga Produk
Masukkan Harga Produk

Deskripsi Produk

Gambar 4.50 Antarmuka Halaman Tambah Produk Pedagang

4.3.3 Melakukan Pemrograman

Script untuk menampilkan pedagang

```
function list_user()
{
    $this -> db -> select("u.no_ktp as no_ktp, u.username as username,
    u.nama_lengkap as nama_lengkap, u.jenis_kelamin as jenis_kelamin,
    u.tgl_daftar as tgl_daftar, u.no_telp as no_telp, l.nama as nama_level,
    t.nama_toko as nama_toko from user u join level l on u.level = l.id join
    toko t on u.no_ktp = t.id_user where u.status = '1' ");
    $query = $this -> db -> get();
    return $query->result();
}
<li class="active">Pedagang</li>
</ol>
</div><!--/.row-->
<div class="row">
<div class="col-md-12">
<div class="panel panel-default">
<div class="panel-heading">
Data Pedagang
</div>
<div class="panel-body">
<div class="canvas-wrapper">
<div class="table-responsive">
<table class="table table-bordered">
<tr>
<th>NO</th>
<th>NO KTP</th>
<th>USERNAME</th>
<th>NAMA LENGKAP</th>
<th>NAMA TOKO</th>
<th>LEVEL USER</th>
```

```

<th>JENIS KELAMIN</th>
<th>TANGGAL DAFTAR</th>
<th>NO HP</th>

</tr>

<?php
$no = 1;
foreach($list_user as $x)
echo "<tr>";
echo "<td>".$no."</td>";
echo "<td>".$x->no_ktp."</td></a>";
echo "<td>".$x->username."</td></a>";
echo "<td>".$x->nama_lengkap."</td></a>";
echo "<td>".$x->nama_toko."</td>";
echo "<td>".$x->nama_level."</td>";
echo "<td>".$x->jenis_kelamin."</td>";
echo "<td>".$x->tgl_daftar."</td>";
echo "<td>".$x->no_telp."</td>";
echo "</tr>";
$no = $no + 1;
}
?>
</table>

</div>

</div>

</div>

</div>

</div> <!--/.row-->

</div> <!--/.main-->

```

Script untuk menampilkan produk

```
function get_produk ($kat, $nama)
```



```

{
$hasil=$this->db->query("select p.id as id_produk, p.nama as
nama_produk, k.nama as nama_kategori, s.nama as nama_satuan,
p.deskripsi as deskripsi, p.gambar as gambar, p.harga as harga,
t.nama_toko as nama_toko from produk p join kategori k on
p.id_kategori = k.id join satuan s on p.id_satuan = s.id join toko t on
p.id_toko = t.id where k.nama like '%$kat%' and p.nama like
'%$nama%'");
return $hasil;
}
if(isset($ambil_produk))
{
foreach($ambil_produk->result_array() as $x)
{
$gambar = base_url('assets/produk/images/'.$x['gambar']);
echo "
<div class='col-sm-9 col-sm-offset-3 col-lg-10 col-lg-offset-2
main'>
<div class='row'>
<div class='col-md-12'>
<div class='panel panel-default'>
<div class='panel-body'>
<div class='row p-2 bg-white border rounded'>
<div class='col-md-3 mt-1'><img class='img-fluid img-responsive
rounded product-image' src='$gambar'></div>
<div class='col-md-6 mt-1'>
<h5>".$x['nama_produk']."</h5>
<p class='text-justify text-truncate para
mb0'>".$x['deskripsi']."<br><br></p>
</div>
<div class='align-items-center align-content-center col-md-3
border-left mt-1'>

```

```

<div class='d-flex flex-row align-items-center'>
  <h4 class='mr-1'>".$x['nama_toko'].</h4>
  <h4 class='mr-1'>Rp ".number_format($x['harga']).</h4>
</div>
<h6 class='text-success'>Per ".$x['nama_satuan'].</h6>
<div class='d-flex flex-column mt-4'>
  <a
href="".site_url('Produk_Seller/edit_produk_seller/'.$x['id_produk']).">
    </a>
</div>

</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</div> ";
  }
}

```

4.3.4 Pengujian

Pengujian ini termasuk dalam fase implementasi dari metodologi RAD. Pada bagian ini akan berisi tentang tujuan, kriteria, kasus, pelaksanaan, dan analisis hasil pengujian.

4.3.4.1 Tujuan Pengujian

Tujuan Pengujian *website* adalah:

1. Untuk memastikan fitur dalam *website* sudah berjalan dengan baik.
2. Untuk mengecek apakah persyaratan-persyaratan *website* sudah berjalan dengan baik.

3. Untuk melihat kinerja dari *website* saat melakukan *input* yang diberikan oleh pengguna.

4.3.4.2 Kriteria Pengujian

Berikut beberapa kriteria yang akan diujikan pada *Website* Pasar Rakyat Kota Bitung:

1. Fitur-fitur dalam *website* berjalan dengan baik.
2. Tingkat kemudahan untuk penggunaan *website*.
3. *Website* berjalan di berbagai *browser*.
4. *Website* telah memenuhi persyaratan pengguna dan sistem.

4.3.4.3 Kasus Pengujian

Pengujian *website* dilakukan dengan menggunakan metode *black box testing*, yang terdiri dari:

1. Halaman *Login*
2. Halaman Daftar
3. Halaman Beranda (Kabid)
4. Halaman Lokasi Pasar (Kabid)
5. Halaman Tambah Lokasi Pasar (Kabid)
6. Halaman Produk (Kabid)
7. Halaman Pedagang (Kabid)
8. Halaman Laporan (Kabid)
9. Halaman Aktivasi *User* (Kabid)
10. Halaman Beranda (Pedagang)
11. Halaman Produk (Pedagang)
12. Halaman Kategori (Pedagang)
13. Halaman Pedagang (Pedagang)
14. Halaman Tambah Produk (Pedagang)
15. Halaman Tambah Kategori (Pedagang)

4.3.4.4 Pelaksanaan Pengujian

Pelaksanaan Pengujian *website* akan dibuat dengan menggunakan metode *blackbox*. Tujuan digunakan metode *blackbox* untuk menguji fungsi atau fitur dalam *website*.

a. Kabid

Tabel 4.25 Pengujian Kabid

No	Item Uji	Detail Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang Didapatkan
1.	Halaman Login	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	<i>Website</i> masuk ke beranda kabid	Pengujian Berhasil
		Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	<i>Website</i> memberikan pemberitahuan <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan salah	Pengujian Berhasil
2.	Halaman Beranda	Tampilan <i>chart</i> lokasi pasar dan <i>chart</i> jumlah pedagang pada beranda	<i>Website</i> menampilkan <i>chart</i> lokasi pasar dan <i>chart</i> jumlah pedagang	Pengujian Berhasil
3.	Halaman Lokasi Pasar	Tampilan halaman berisi lokasi pasar	<i>Website</i> menampilkan jumlah lokasi pasar	Pengujian Berhasil
		Menambah lokasi pasar	<i>Website</i> dapat menambah lokasi pasar	Pengujian Berhasil
		Mengubah lokasi pasar	<i>Website</i> dapat mengubah lokasi pasar	Pengujian Berhasil
4.	Halaman Produk	Tampilan produk-pedagang dalam halaman produk	<i>Website</i> dapat menampilkan produk-produk dalam halaman produk	Pengujian Berhasil
5.	Halaman Pedagang	Menampilkan halaman pedagang	<i>Website</i> dapat menampilkan daftar pedagang-pedagang yang terdaftar	Pengujian Berhasil
6.	Halaman Laporan Produk	Cetak laporan Produk	<i>Website</i> dapat mencetak laporan produk	Pengujian Berhasil
7.	Halaman Aktivasi User	Menerima pendaftaran pedagang	<i>Website</i> dapat melakukan aktivasi Pedagang	Pengujian Berhasil

b. Pedagang

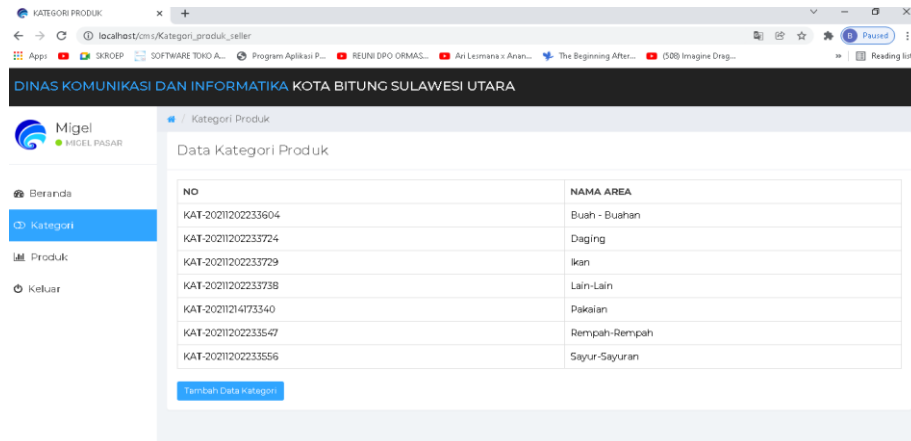
Tabel 4.26 Pengujian Pedagang

No	Item Uji	Detail Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil yang Didapatkan
1.	Halaman <i>Login</i>	Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	<i>Website</i> masuk ke beranda pedagang	Pengujian Berhasil
		Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang salah	<i>Website</i> memberikan pemberitahuan <i>username</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan salah	Pengujian Berhasil
2.	Halaman Daftar	Memasukkan identitas pengguna yang benar	<i>Website</i> memberikan pemberitahuan pendaftaran telah berhasil	Pengujian Berhasil
		Memasukkan identitas pengguna yang salah	<i>Website</i> memberikan pemberitahuan pendaftaran gagal dan menampilkan pesan kesalahan	
3.	Halaman Beranda	Tampilan <i>chart</i> jumlah produk dan <i>chart</i> kategori pada beranda	<i>Website</i> menampilkan <i>chart</i> produk dan <i>chart</i> kategori	Pengujian Berhasil
4.	Halaman Kategori	Tampilan halaman kategori dari pedagang	<i>Website</i> menampilkan jumlah kategori	Pengujian Berhasil
		Menambah kategori	<i>Website</i> dapat menambah kategori	Pengujian Berhasil
		Mengubah kategori	<i>Website</i> dapat mengubah kategori	Pengujian Berhasil
		Menghapus kategori	<i>Website</i> dapat menghapus kategori	Pengujian Berhasil
5.	Halaman Produk	Tampilan produk-pedagang dalam halaman produk	<i>Website</i> dapat menampilkan produk-produk dalam halaman produk.	Pengujian Berhasil
		Menambah produk	<i>Website</i> dapat menambah produk.	Pengujian Berhasil
		Mengubah produk	<i>Website</i> dapat mengubah produk.	Pengujian Berhasil
		Menghapus produk	<i>Website</i> dapat menghapus produk.	Pengujian Berhasil

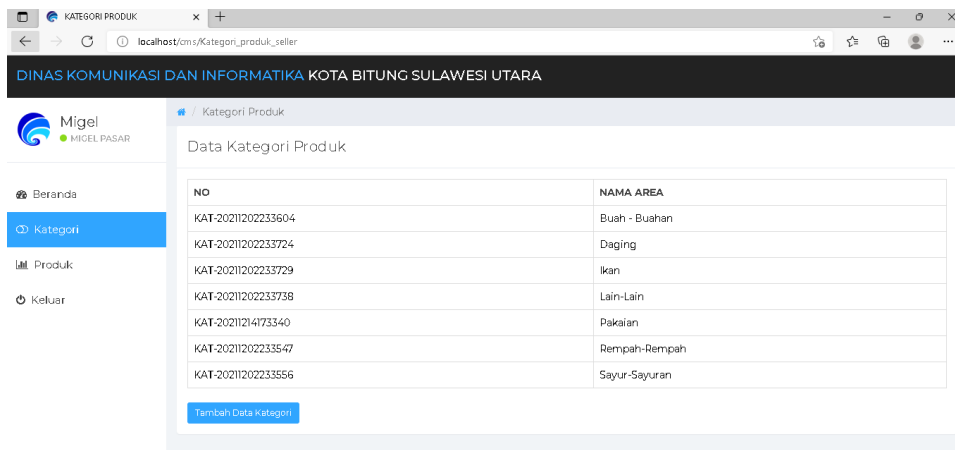
4.3.4.5 Pengujian *Browser*

Pengujian dilakukan menggunakan tiga jenis browser yaitu *Google Chrome* versi 94, *Microsoft Edge* versi 95, dan *Mozilla Firefox* versi 95.

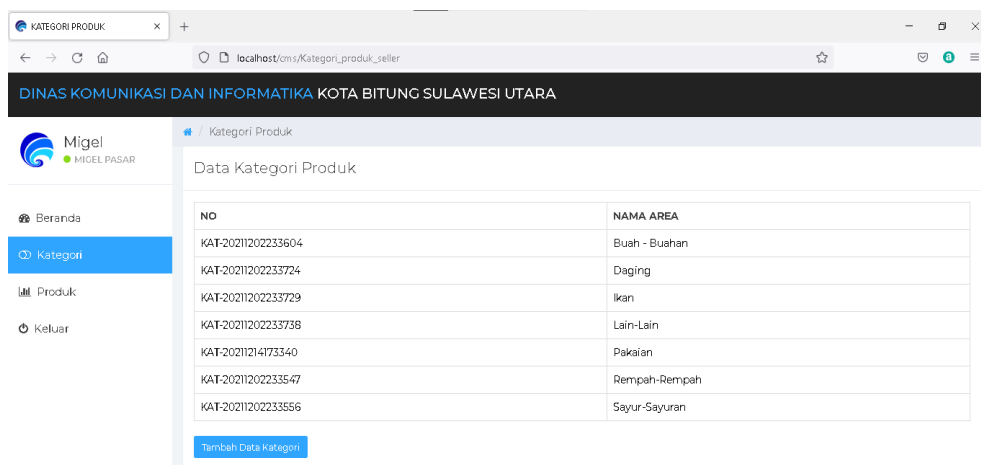
1. Halaman Kategori Pedagang



Gambar 4.51 Halaman Kategori Pedagang *Google Chrome* versi 94

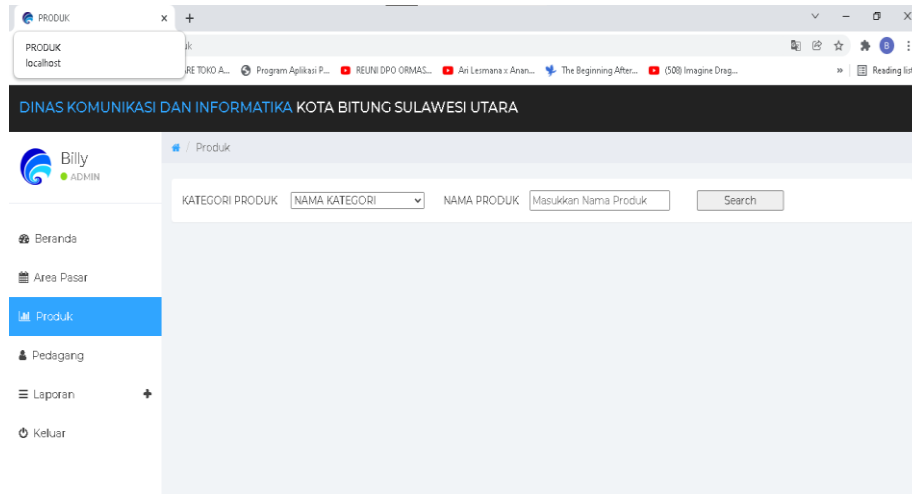


Gambar 4.52 Halaman Kategori Pedagang *Microsoft Edge* versi 95

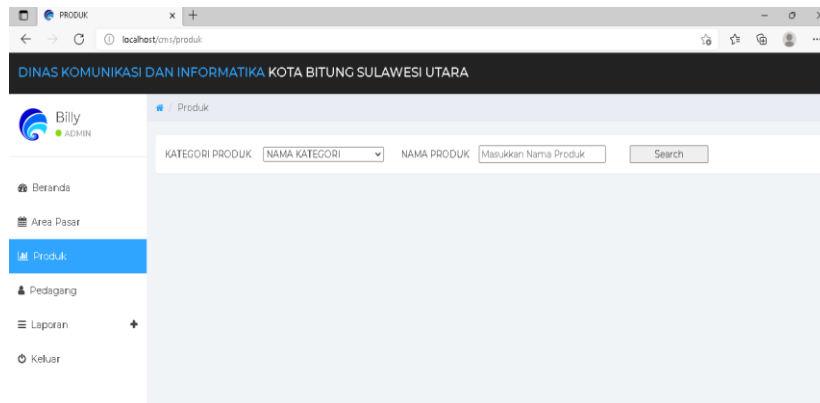


Gambar 4.53 Halaman Kategori Pedagang *Mozilla Firefox* versi 95

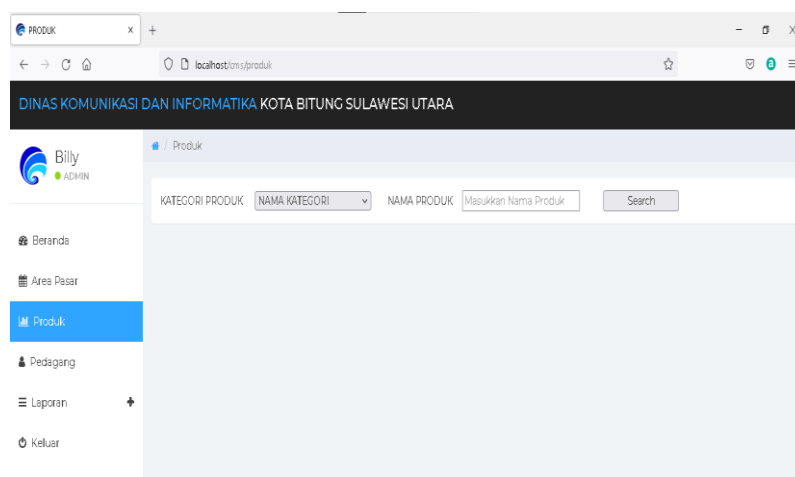
2. Halaman Produk Kabid



Gambar 4.54 Halaman Produk Kabid *Google Chrome* versi 94

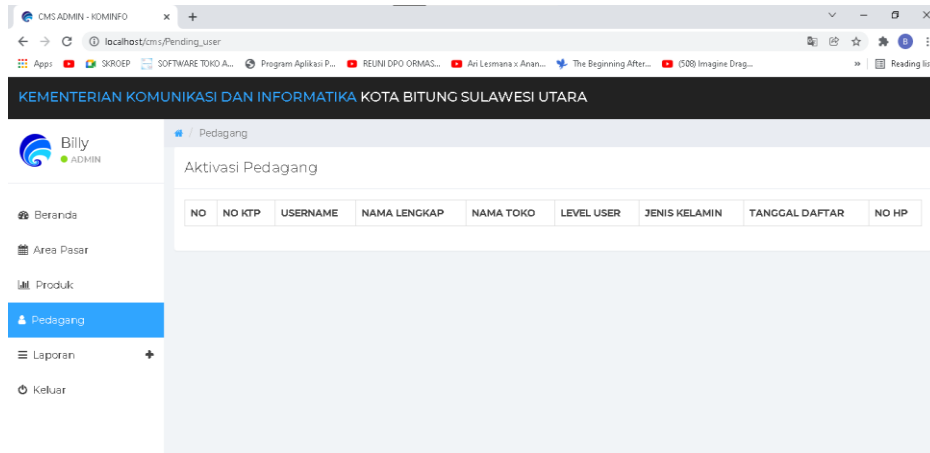


Gambar 4.55 Halaman Produk Kabid *Microsoft Edge* versi 95

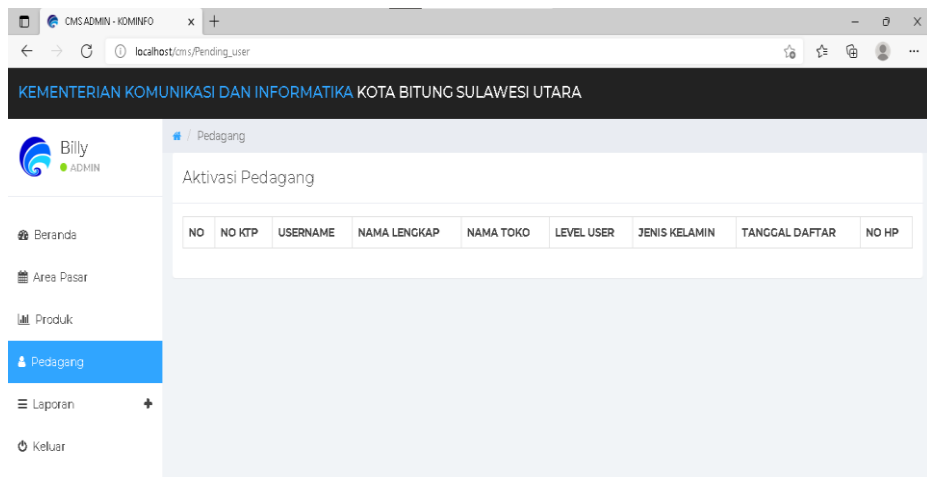


Gambar 4.56 Halaman Produk Kabid *Mozilla Firefox* versi 95

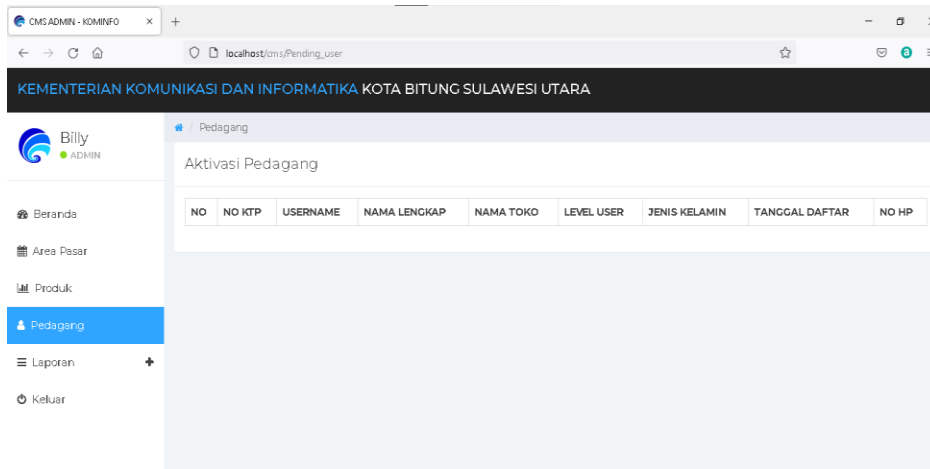
3. Halaman Aktivasi Pedagang Kabid



Gambar 4.57 Halaman Aktivasi Pedagang Kabid *Google Chrome* versi 95

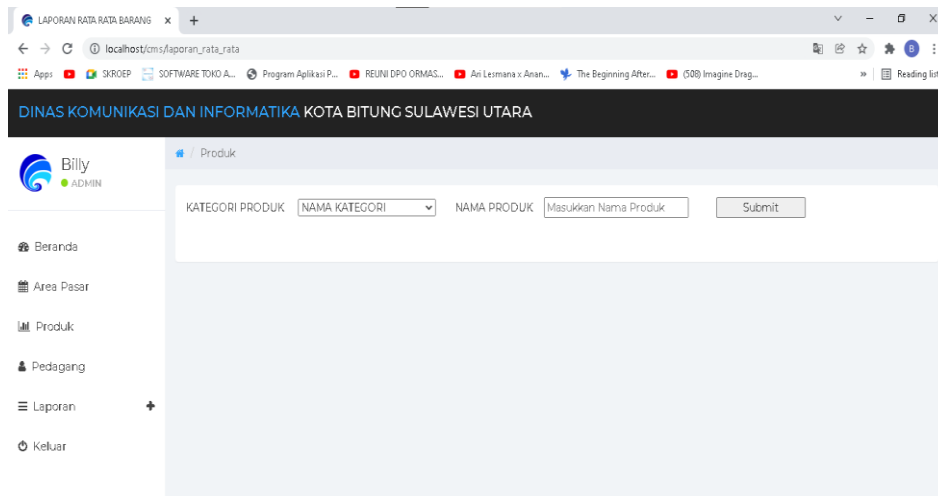


Gambar 4.58 Halaman Aktivasi Pedagang Kabid *Microsoft Edge* versi 95

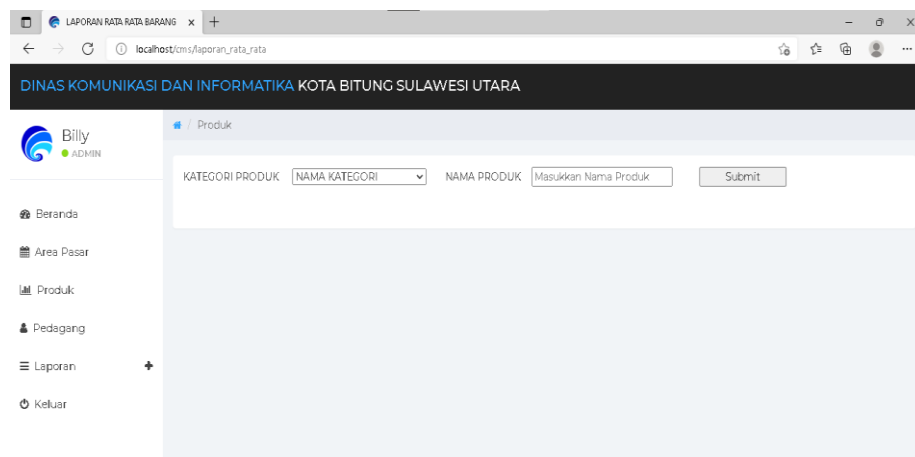


Gambar 4.59 Halaman Aktivasi Pedagang Kabid *Mozilla Firefox* versi 95

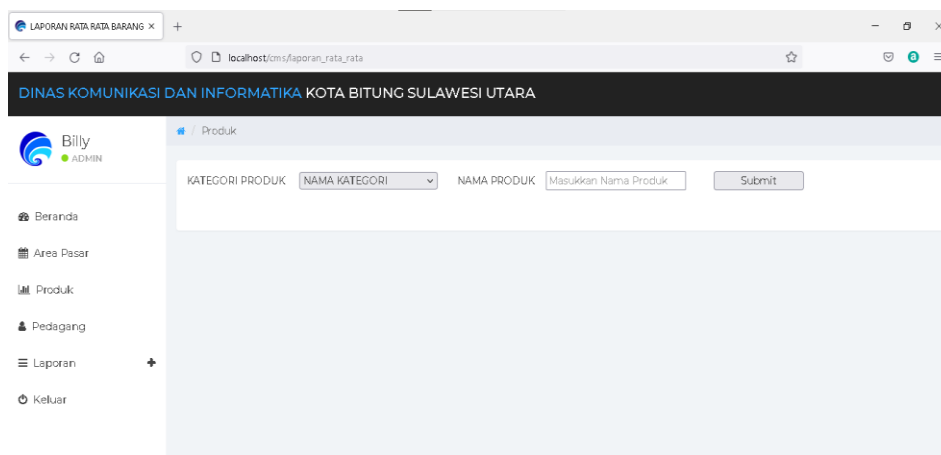
4. Halaman Laporan Kabid



Gambar 4.60 Halaman Laporan Kabid *Google Chrome* versi 94

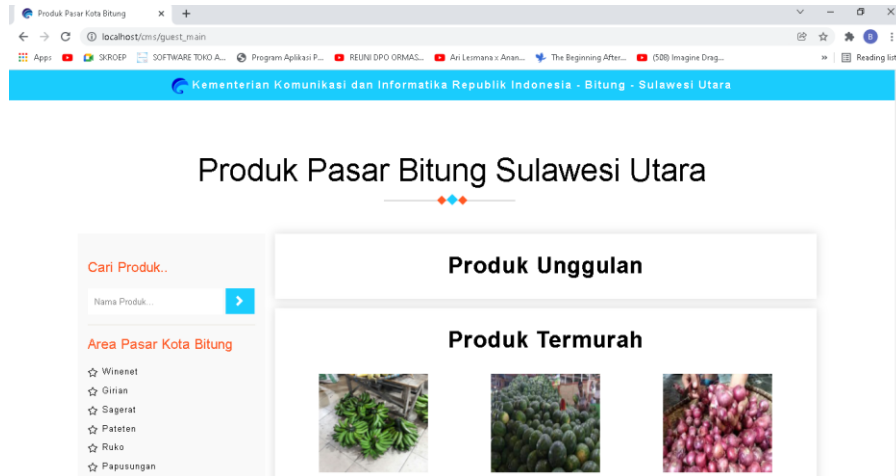


Gambar 4.61 Halaman Laporan Kabid *Microsoft Edge* versi 95

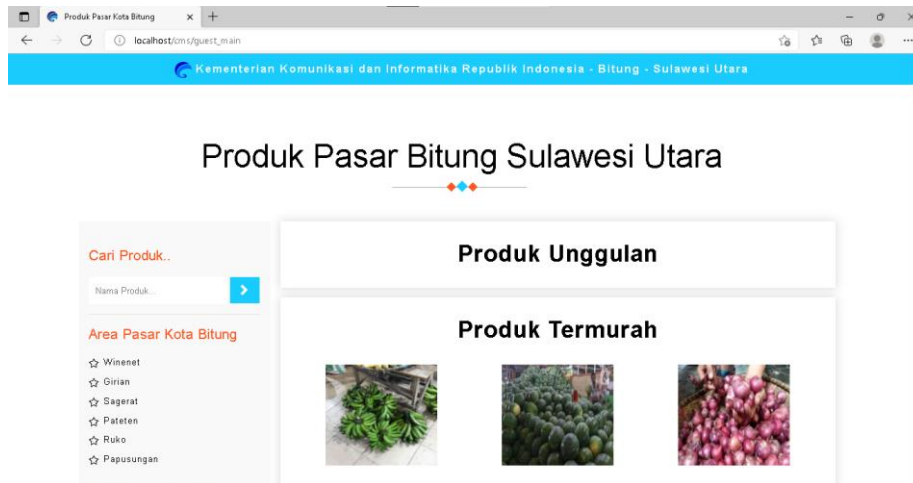


Gambar 4.62 Halaman Laporan Kabid *Mozilla Firefox* versi 95

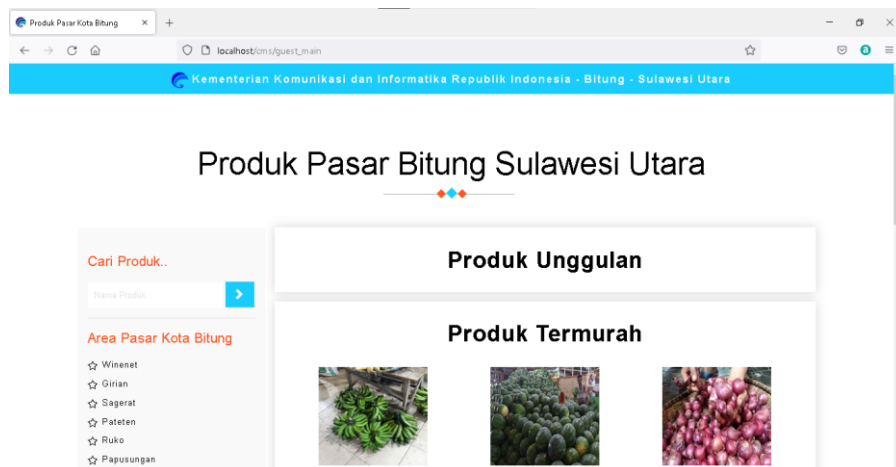
5. Halaman Tamu



Gambar 4.63 Halaman Tamu *Google Chrome* versi 94



Gambar 4.64 Halaman Tamu *Microsoft Edge* versi 95



Gambar 4.65 Halaman Tamu *Mozilla Firefox* versi 95

4.3.4.6 Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. *Website* yang dibangun dapat dijalankan pada tiga jenis *browser*, yaitu *Google Chrome* versi 94, *Microsoft Edge* versi 95, *Mozilla Firefox* versi 95.
2. Semua fungsi dan fitur pada *website* dapat berjalan dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berikut merupakan kesimpulan dari pembahasan ini, yaitu

1. Fungsi dan fitur pada *website* yang dibangun dapat berfungsi dengan baik.
2. *Website* dapat mempermudah dalam proses pendataan.
3. *Website* dapat memberikan informasi harga barang di pasar kepada masyarakat.
4. *Website* dapat mencetak laporan produk.

5.2 Saran

Berikut merupakan saran yang dapat diberikan oleh penulis dengan tujuan untuk mengembangkan *website* ke arah yang lebih baik, yaitu:

1. *Website* dapat dikembangkan untuk menampilkan tampilan *google earth* untuk melihat lokasi toko.
2. *Website* dapat dikembangkan untuk transaksi *online*, pembayaran online termasuk fitur pengantaran barang untuk proses pembelian.
3. Keamanan *website* dapat ditingkatkan untuk menjamin data pedagang pasar.
4. Membuat fitur disposisi surat untuk dinas.
5. Membuat fitur aktivasi pedagang menggunakan *email* atau nomor *handphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kominfo, Mei 2011. [Online]. Available: <https://www.kominfo.go.id/>. [Accessed 10 08 2021].
- [2] D. P. Sulut, "DISPERINDAG," Diskominfo, 2021. [Online]. Available: <https://disperindag.sulutprov.go.id/>. [Accessed 5 01 2022].
- [3] R. Hidayat, "Cara Praktiks Membangun Website Gratis", Jakarta: Gramedia, 2012.
- [4] W. Kupita and R. W. Bintoro, "Implementasi Kebijakan Zonasi Pasar Tradisional dan Pasar Modern (Studi Di Kabupaten Purbalingga)", *Jurnal Dinamuka Hukum*, vol. XII, no. 1, p. 48, Januari 2012.
- [5] R. Abdulloh, "7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula", 1st ed., R. Abdulloh, Ed., Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2018.
- [6] Winpec Solution, "Membuat Web Company Profile Dengan Joomla", 1st ed., Jakarta: Kelompok Gramedia, 2010.
- [7] B. Haqi, "Aplikasi SPK Pemilihan Dosen Terbaik Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) Dengan Java", 1st ed., Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- [8] C. Coronel and S. Morris, "Database Systems", Twelf ed., C. Coronel and S. Morris, Eds., United Stated of America: Cengage Learning, 2016.
- [9] J. F. Kaunang, *et al.*, "Konsep Teknologi Informasi", 1st ed., vol. VII, Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021, pp. 130-136.