

WEBSITE PERUSAHAAN DAERAH PASAR MANADO
(Studi Kasus : Pasar Bersehati)

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Disusun oleh:
Giovani Mawuntu
19113115



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK DE LA SALLE
MANADO
2023

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Judul :

WEBSITE PERUSAHAAN DAERAH PASAR MANADO

(Studi kasus : Pasar Bersehati)

Telah disetujui dan disahkan pada tanggal:

24 Januari 2024

OLEH:

PERUSAHAAN DAERAH PASAR MANADO



Jesyca Wawolumaya, S.H

Kepala SUB Bagian SDM & URT Perusahaan Daerah Pasar Manado

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Giovani Mawuntu
NIM : 19113115
Tempat/Tanggal Lahir : Manado, 13 Juli 2000
Fakultas/Program Studi : Teknik/ Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Laporan Kerja Praktik dan atau Aplikasi/Program berjudul "**Website Perusahaan Daerah Pasar Manado**" yang saya buat adalah benar hasil karya saya dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya kecuali 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 Kerja Praktik dan hasilnya.

Manado, 15 Desember 2023

Yang Menyatakan,



Giovani Mawuntu

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Michael G. Sumampouw, S.T., M.T

Mengetahui,

Ketua Program Studi

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

Dekan Fakultas Teknik



Ronald A. Rachmadi, S.T., M.T



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

FORM KP - 005

FORMULIR PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

Mohon diisi dan dicek seperlunya,

NAMA MAHASISWA : Giovani Mawuntu
NIM : 19113115
NAMA PERUSAHAAN : Perusahaan Daerah Pasar Manado
ALAMAT PERUSAHAAN : President Shopping Center, Kompleks, Pinaesaan, Kec.
Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara, Kode 95122
TGL KERJA PRAKTEK : 20 Februari – 4 Mei 2023
TOPIK YANG DIBAHAS : Website Perusahaan Daerah Pasar Manado

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

KOMENTAR/SARAN

1. lebih aktif lagi ya ^-^

NILAI RATA-RATA :
TANGGAL : 15 Desember
NAMA PENILAI : Jesyca Wawolumaya, S.H.
JABATAN : Kepala SUB Bagian SDM & URT

(Tanda tangan dan cap perusahaan)





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

FORM KP - 004

FORMULIR PENILAIAN KEMAJUAN KERJA PRAKTEK

A. UMUM

Nama Mahasiswa : Giovani Mawuntu
NIM Mahasiswa : 19113115
Program Studi : Teknik Informatika
Dosen Pembimbing Akademik : Vivie Deyby Kumenap, S.T., M.Cs
Topik/Rencana Bidang : Website Perusahaan Daerah Pasar
Manado
Pembimbing 1 : Thomas Christian Suwanto, S.Kom., M.Mm
Terhitung Mulai : 20 September 2023
Target Selesai : 19 Januari 2024

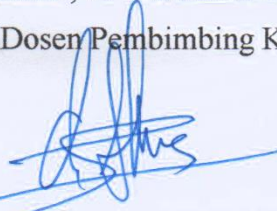
B. KEGIATAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf Pembimbing
1.	22 September 2023	Konsultasi Topik Proposal	
2.	22 September 2023	Konsultasi Topik Proposal	
3.	27 September 2023	Revisi Proposal	
4.	27 September 2023	Revisi Proposal	
5.	6 Oktober 2023	Konsultasi Aplikasi	
6.	23 November 2023	Konsultasi dan revisi Bab I-III	
7.	23 November 2023	Konsultasi dan revisi Bab I-III	
8.	5 Desember 2023	Konsultasi Bab III dan aplikasi	
9.	5 Desember 2023	Konsultasi Bab III dan aplikasi	
10.	6 Desember 2023	Konsultasi Bab IV Fase 1	
11.	6 Desember 2023	Konsultasi Bab IV Fase 1	

No.	Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf Pembimbing
12.	12 Desember 2023	Konsultasi Bab IV Fase 2	
13.	14 Desember 2023	Konsultasi Bab IV Fase 3 - 4	
14.	14 Desember 2023	Konsultasi Bab IV Fase 3 - 4	
15.	15 Desember 2023	Konsultasi Bab V	
16.	15 Desember 2023	Konsultasi Bab V	

Manado, 15 Desember 2023

Dosen Pembimbing KP



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



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

FORM KP - 005

FORMULIR PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

Mohon diisi dan dicek seperlunya,

NAMA MAHASISWA : Giovani Mawuntu
NIM : 19113115
NAMA PERUSAHAAN : Perusahaan Daerah Pasar Manado
ALAMAT PERUSAHAAN : President Shopping Center, Kompleks, Pinaesaan, Kec.
Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara, Kode 95122
TGL KERJA PRAKTEK : 20 Februari – 4 Mei 2023
TOPIK YANG DIBAHAS : Website Perusahaan Daerah Pasar Manado

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

KOMENTAR/SARAN

1. lebih aktif lagi ya 1-1

NILAI RATA-RATA :
TANGGAL : 15 Desember
NAMA PENILAI : Jesyca Wawolumaya, S.H.
JABATAN : Kepala SUB Bagian SDM & URT

(Tanda tangan dan cap perusahaan)



KATA PENGANTAR

Dengan penuh syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat anugerah dari-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Tugas Akhir pada Fakultas Teknik, Program Studi Teknik Informatika. Tugas Akhir ini membahas tentang Sistem Pakar Diagnosis Penyakit Pada Tanaman Cabai Menggunakan Metode *Forward Chaining* yang dapat membantu penggunaanya dalam mengetahui penyakit tanaman cabai.

Dalam penyelesaian laporan kerja praktik ini, terdapat banyak pihak yang memberikan dukungan, bimbingan, bantuan, motivasi dan doa untuk penulis. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Johanis Ohoitumur selaku Rektor Universitas Katolik De La Salle Manado.
2. Ibu Debby Paseru, S.T., M.M.S.I., M.Ed., selaku Wakil Rektor I.
3. Bapak Ronald A. Rachmadi, S.T., M.T Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Da La Salle Manado.
4. Ibu Vivie D. Kumenap, S.T., M.Cs selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Dosen Pembimbing Akademik, dan Dosen Pembimbing II penulis yang sudah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
5. Ibu Angelia Melani Adrian, S.Kom., M.Sc. Eng., Ph.D selaku Dosen Pembimbing I penulis yang sudah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
6. Bapak Michael George Sumampouw, S.T., M.T selaku Dosen Pembimbing II yang sudah memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis.
7. Bapak Steven Pandelaki, S.T., M.Sc selaku Penguji II
8. Ibu Jesyca Wawolumaya, S.H sebagai Kepala Sub Bagian Umum dan penanggung jawab penulis selama Kerja Praktik.
9. Seluruh pegawai Perusahaan Daerah Pasar Manado yang sudah menerima dan membimbing penulis selama melakukan Kerja Praktik.
10. Keluarga terlebih khusus kepada orang tua yang selalu menopang dalam doa dan mendukung perkuliahan penulis.
11. Patricia Djamilui yang bersedia menemani, memberikan dukungan, dan meminjamkan laptop terhadap penulis dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktik
12. Teman-teman seperjuangan Kerja Praktik di Perusahaan Daerah Pasar Manado yang selalu mengingatkan serta membantu penulis.

Akhir kata, penulis menyadari adanya banyak kekurangan dan kesalahan dalam penyusunan Laporan Kerja Praktik ini sehingga masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, dengan penuh kerendahan hati dan tanpa mengurangi rasa hormat penulis meminta kritikan dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak untuk berkembang menjadi lebih baik lagi.

Manado, Desember 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
FORM KP-003 DATA UMUM PERUSAHAAN	iv
FORM KP-004 PENILAIAN KEMAJUAN KERJA PRAKTEK.....	v
FORM KP-005 PENILAIAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan Kerja Praktik	2
1.4 Manfaat Kerja Praktik.....	2
1.4.1 Bagi Perusahaan:	2
1.4.2 Bagi Mahasiswa:.....	2
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN.....	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan.....	4
2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan.....	4
2.2.1 Aktivitas Bisnis Perusahaan	4
2.2.2 Visi dan Misi	4
2.2.3 Logo Perusahaan.....	5
2.2.4 Struktur Organisasi.....	5
2.2.5 Lingkup Pekerjaan Yang Dilakukan.....	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	7
3.1 Teori Pendukung.....	7
3.1.1 Pasar.....	7
3.1.2 <i>Website</i>	7
3.1.3 HTML.....	8
3.1.4 PHP.....	8
3.1.5 CSS	9
3.1.6 <i>JavaScript</i>	9
3.1.7 <i>Database</i>	10
3.1.8 MariaDB	10
3.1.9 Xampp	11
3.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak	11
3.2.1 Metodologi <i>Waterfall</i>	11
3.3 Kakas Pemodelan	13
3.3.1 DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	13
3.3.2 <i>Flowchart</i>	14
3.3.3 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	15

3.4 Pengumpulan Data.....	15
3.4.1 Prosedur Pengumpulan Data	16
3.4.2 Pengolahan Data	16
BAB IV PEMBAHASAN.....	17
4.1 Analisis Kebutuhan.....	17
4.1.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data	17
4.1.2 Analisis Hasil Wawancara	17
4.1.3 Spesifikasi Target Pengguna.....	18
4.1.4 Identifikasi Sumber Daya	18
4.2 Desain Sistem	19
4.2.1 <i>Flowchart</i>	19
4.2.2 <i>Data Flow Diagram</i>	28
4.2.3 <i>Entity Relationship Diagram</i>	32
4.2.4 <i>Sitemap</i>	32
4.2.5 <i>Storyboard</i>	33
4.3 Implementasi	50
4.3.1 Implementasi <i>Storyboard</i>	51
4.3.2 Implementasi Basis Data	59
4.4 Pengujian	65
4.4.1 Tujuan Pengujian.....	65
4.4.2 Kriteria Pengujian.....	65
4.4.3 Kasus Pengujian	66
4.4.4 Analisis Hasil Pengujian.....	77
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	78
5.1 Kesimpulan.....	78
5.2 Saran	78
DAFTAR PUSTAKA	78
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Notasi <i>Data Flow Diagram</i> [13].....	13
Tabel 3.2	Tabel Notasi <i>Flowchart</i>	14
Tabel 3.3	Notasi pada ERD [15].....	15
Tabel 4.1	Spesifikasi Target Pengguna.....	18
Tabel 4.2	Identifikasi Sumber Daya.....	19
Tabel 4.3	Pengujian masuk halaman admin.....	66
Tabel 4.4	Pengujian simpan berita tanpa memasukkan data.....	67
Tabel 4.5	Pengujian tambah, ubah, dan hapus berita atau kegiatan.....	67
Tabel 4.6	Pengujian simpan pangan tanpa memasukkan data	67
Tabel 4.7	Pengujian tambah, ubah, dan hapus info pangan	68
Tabel 4.8	Pengujian tambah, ubah, dan hapus info pangan	68
Tabel 4.9	Pengujian simpan data lokasi tanpa memasukkan data	69
Tabel 4.10	Pengujian simpan data kerja sama tanpa memasukkan data.....	69
Tabel 4.11	Pengujian tambah, ubah, dan hapus info kerja sama	69
Tabel 4.12	Pengujian mengubah sejarah perusahaan.....	69
Tabel 4.13	Pengujian simpan data sejarah tanpa memasukkan data.....	70
Tabel 4.14	Pengujian mengubah visi misi	70
Tabel 4.15	Pengujian simpan data visi misi tanpa memasukkan data	71
Tabel 4.16	Pengujian tambah, ubah, dan hapus direksi	71
Tabel 4.17	Pengujian simpan data direksi tanpa memasukkan data	72
Tabel 4.18	Pengujian mengubah struktur organisasi	72
Tabel 4.19	Pengujian simpan struktur organisasi dengan ekstensi yang salah	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Logo Perusahaan Daerah Pasar Manado	5
Gambar 2.2	Struktur Organisasi PD Pasar Manado.....	5
Gambar 4.1	<i>Flowchart</i> Mengelola Berita dan Kegiatan	20
Gambar 4.2	<i>Flowchart</i> Mengelola Informasi Pangan.....	21
Gambar 4.3	<i>Flowchart</i> mengelola informasi kerja sama.....	22
Gambar 4.4	<i>Flowchart</i> mengelola direksi.....	23
Gambar 4.5	<i>Flowchart</i> mengubah sejarah perusahaan	24
Gambar 4.6	<i>Flowchart</i> mengubah visi misi	25
Gambar 4.7	<i>Flowchart</i> mengubah struktur organisasi.....	26
Gambar 4.8	<i>Flowchart</i> mengelola lokasi pasar.....	27
Gambar 4.9	DFD Level 0 konteks diagram	28
Gambar 4.10	DFD Level 1	28
Gambar 4.11	DFD Level 2 Proses Mengelola Berita dan Kegiatan	29
Gambar 4.12	DFD Level 2 Proses Mengelola Tentang Kami	29
Gambar 4.13	DFD Level 3 Proses Mengelola Direksi	30
Gambar 4.14	DFD Level 2 Proses Mengelola Lokasi Pasar.....	30
Gambar 4.15	DFD Level 2 Proses Mengelola Pangan	31
Gambar 4.16	DFD Level 2 Proses Mengelola Kerja sama	31
Gambar 4.17	ERD <i>Website</i> Profil Perusahaan Daerah Pasar Manado.....	32
Gambar 4.18	<i>Sitemap website</i>	32
Gambar 4.19	<i>Storyboard</i> Halaman Beranda	33
Gambar 4.20	<i>Storyboard</i> Halaman Info Pangan	34
Gambar 4.21	<i>Storyboard</i> Halaman Berita & Kegiatan	35
Gambar 4.22	<i>Storyboard</i> Halaman Tentang Kami	36
Gambar 4.23	<i>Storyboard</i> Halaman Lokasi Pasar	37
Gambar 4.24	<i>Storyboard</i> Halaman Info Kerja sama.....	37
Gambar 4.25	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Login Admin</i>	38
Gambar 4.26	<i>Storyboard</i> Halaman Admin beranda.....	39
Gambar 4.27	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Input</i> Lokasi Pasar	40
Gambar 4.28	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Input</i> Lokasi Pasar	41
Gambar 4.29	<i>Storyboard</i> Halaman Admin Tentang Kami	41
Gambar 4.30	<i>Storyboard</i> Halaman Admin Pangan.....	42
Gambar 4.31	<i>Storyboard</i> Halaman Admin <i>Input</i> Pangan	43
Gambar 4.32	<i>Storyboard</i> Halaman <i>Input</i> Kerja sama.....	43
Gambar 4.33	<i>Storyboard</i> Halaman Admin Kerja sama	44
Gambar 4.34	<i>Storyboard</i> Halaman Admin Berita.....	45
Gambar 4.35	<i>Storyboard</i> Halaman Admin <i>Input</i> Berita	46
Gambar 4.36	<i>Storyboard</i> Halaman Admin Direksi.....	47
Gambar 4.37	<i>Storyboard</i> Halaman Admin <i>Edit</i> Struktur Organisasi	48
Gambar 4.38	<i>Storyboard</i> Halaman Admin <i>Edit</i> Visi Misi.....	48
Gambar 4.39	<i>Storyboard</i> Halaman Admin <i>Input</i> Data Direksi.....	49
Gambar 4.40	<i>Storyboard</i> Halaman Admin <i>Edit</i> Sejarah Perusahaan	50
Gambar 4.41	Implementasi Halaman Beranda	51
Gambar 4.42	Implementasi Halaman Info Pangan	51
Gambar 4.43	Halaman Berita & Kegiatan	52
Gambar 4.44	Implementasi Halaman Tentang Kami.....	52

Gambar 4.45 Halaman Lokasi Pasar.....	53
Gambar 4.46 Halaman Info Kerja sama.....	53
Gambar 4.47 Implementasi Halaman <i>Login</i> Admin	54
Gambar 4.48 Implementasi Halaman Admin.....	54
Gambar 4.49 Implementasi Halaman Admin Lokasi.....	54
Gambar 4.50 Implementasi Halaman Admin <i>Input</i> lokasi pasar	55
Gambar 4.51 Implementasi Halaman Admin Tentang Kami.....	55
Gambar 4.52 Implementasi Halaman Admin Pangan.....	55
Gambar 4.53 Implementasi Halaman Admin <i>Input</i> Pangan	56
Gambar 4.54 Implementasi Halaman Admin <i>Input</i> Kerja sama.....	56
Gambar 4.55 Implementasi Halaman Admin Kerja sama	56
Gambar 4.56 Implementasi Halaman Admin Berita & Kegiatan	57
Gambar 4.57 Implementasi Halaman Admin <i>Input</i> Berita	57
Gambar 4.58 Implementasi Halaman Admin Direksi.....	57
Gambar 4.59 Implementasi Halaman Admin Edit Struktur Organisasi.....	58
Gambar 4.60 Implementasi Halaman Admin Edit Visi Misi.....	58
Gambar 4.61 Implementasi Halaman Admin <i>Input</i> Direksi	58
Gambar 4.62 Implementasi Halaman Admin Edit Sejarah Perusahaan.....	59
Gambar 4.63 Tabel <i>Database</i> pdpasar.....	59
Gambar 4.64 Tabel admin.....	59
Gambar 4.65 Tabel berita.....	60
Gambar 4.66 Tabel direksi.....	60
Gambar 4.67 Tabel halaman	60
Gambar 4.68 Tabel kerja sama.....	60
Gambar 4.69 Tabel lokasi	61
Gambar 4.70 Tabel pangan	61
Gambar 4.71 Tabel struktur	61
Gambar 4.72 Tabel visimisi	61
Gambar 4.73 Tabel admin_akses	61
Gambar 4.74 Tabel master_akses	62
Gambar 4.75 <i>script Input</i> berita	62
Gambar 4.76 <i>script Input</i> pangan.....	63
Gambar 4.77 <i>script Input</i> info Kerja sama.....	64

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A <i>USER ACCEPTANCE TEST</i>	A-1
LAMPIRAN B Transkrip Wawancara.....	B-1

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pasar Tradisional adalah tempat kegiatan transaksi jual beli dan tawar menawar antara pedagang dan pembeli. Setiap hari pasar tradisional yang ada di wilayah Kota Manado selalu berkembang dengan semakin banyaknya pembeli dan semakin banyak juga pedagang yang tersebar di beberapa daerah pasar tradisional Manado, Oleh karena itu dibuat suatu perusahaan daerah pasar yang dapat mengelola area pasar, pembinaan pedagang pasar, dan penstabilan harga serta distribusi barang dan jasa. [1]

Perusahaan Daerah Pasar Manado merupakan satu dari banyak Perusahaan Daerah Pasar di Indonesia yang bergerak di bidang pengelolaan area pasar. PD Pasar Manado adalah Badan Usaha Milik Daerah (BUMD) Kota Manado yang menjadi salah satu sumber Pendapatan Asli Daerah (PAD) . Masing-masing unit pasar dipimpin oleh kepala unit yang dikoordinasikan langsung oleh Direktur Utama (DIRUT) PD Pasar Kota Manado.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi penulis saat melakukan Kerja Praktik, saat ini di Perusahaan Daerah Pasar Manado masih mengandalkan media berita seperti Tribun Manado dan Manado Post sebagai media utama untuk memberikan informasi terkait dengan perusahaan, kegiatan yang dilaksanakan, harga bahan pokok, dan berita terbaru. Ketergantungan pada media tersebut mengharuskan PD Pasar Manado untuk menghubungi secara aktif media berita guna menyampaikan informasi yang dianggap perlu dipublikasikan. Proses ini tidak hanya memerlukan alokasi biaya, tetapi juga waktu yang signifikan. Oleh karena itu, berita yang seharusnya segera dipublikasikan menjadi tertunda dalam penyebarannya.

Terlebih lagi, bagi perusahaan atau individu yang tertarik untuk memahami detail terkait pembukaan kerja sama dan persyaratan kerja sama dengan Perusahaan Daerah Pasar Manado, informasi tersebut hanya dapat diperoleh melalui kunjungan langsung ke kantor. Prosedur ini mengakibatkan kebutuhan untuk melakukan perjalanan bolak-balik guna memenuhi syarat dan ketentuan yang ditetapkan, yang pada akhirnya menghabiskan sejumlah waktu dan tenaga.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka dibutuhkan "*Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado". Sistem ini diharapkan dapat menghadirkan kemudahan bagi PD Pasar Manado dalam menyampaikan informasi yang mencakup berita terkini, kegiatan terbaru, harga bahan pokok, lokasi pasar, ketersediaan kerja sama, dan persyaratan kerja sama kepada publik. Sistem tersebut diharapkan dapat memudahkan perusahaan dan individu dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan terkait kerja sama dengan PD Pasar Manado.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang dikaji dalam kerja praktik ini adalah bagaimana membuat sebuah *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado?

1.3 Tujuan Kerja Praktik

Membuat *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado untuk mempermudah Perusahaan dalam memberikan informasi terkait berita terkini, kegiatan terbaru, harga bahan pokok, lokasi pasar, ketersediaan kerja sama, dan syarat kerja sama.

1.4 Manfaat Kerja Praktik

Manfaat bagi perusahaan dan bagi mahasiswa dari kerja praktik ini adalah:

1.4.1 Bagi Perusahaan:

1. Memudahkan perusahaan dalam menyampaikan informasi terkini.
2. Mempermudah perusahaan dalam menyebarkan berita dan kegiatan.

1.4.2 Bagi Mahasiswa:

1. Menambah pengalaman kerja.
2. Belajar bekerja secara berkelompok dan bersosialisasi dengan orang baru.
3. Belajar memegang tanggung jawab.
4. Mendapatkan wawasan dalam dunia kerja yang sebenarnya.
5. Belajar mempelajari permasalahan yang terjadi di dunia kerja dan mencari solusi dari permasalahan yang ada.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada kerja praktik ini adalah:

1. Harga bahan pangan yang akan ditampilkan hanya harga pangan untuk Pasar Bersehati.
2. Pegawai hanya dapat mengelola berita & kegiatan, info pangan, dan info kerja sama.
3. Struktur organisasi hanya dapat diganti dengan ekstensi jpg, jpeg, png, dan gif.
4. Ukuran file yang dapat di *upload* maksimal 50 *Megabyte*

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN Pada bab pertama, berisi penjelasan singkat tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan kerja praktik, manfaat kerja praktik, batasan masalah, dan sistematika penulisan dalam pembuatan laporan kerja praktik.

BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN berisi tentang sejarah dan informasi mengenai PD Pasar Manado.

Bab III LANDASAN TEORI berisi teori pendukung pembuatan *Website* PD Pasar Manado dan metode *Waterfall* yang digunakan.

Bab IV PEMBAHASAN membahas tentang penjelasan dari pembangunan *Website* PD Pasar Manado berdasarkan metode *Waterfall* yang dipakai.

Bab V KESIMPULAN DAN SARAN berisi tentang kesimpulan yang menjawab rumusan masalah dan saran dari kerja praktik yang dilakukan.

BAB II DATA UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

PD Pasar Manado merupakan bagian dari Badan Usaha Milik Daerah (BUMD). PD Pasar Manado yang menjadi salah satu sumber pendapatan asli Daerah (PAD) dan mengelola 11 pasar tradisional yang ada di Manado dan masing-masing unit pasar dipimpin oleh kepala unit yang dikoordinasi langsung oleh Direktur Utama (DIRUT) PD Pasar Kota Manado, Sejak tahun 2021 kantor PD Pasar Manado dipindah ke area *shopping center* Manado, Bangunan *shopping center* yang didirikan pada tanggal 4 November 1972 dan diresmikan pada tahun 1975 ini terletak di Jalan Walanda Maramis No.123, Pinaesaan, Wenang, Kota Manado [2].

2.2 Lingkup Pekerjaan Perusahaan

Bagian ini akan memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang dilakukan oleh PD Pasar Manado, termasuk pembahasan tentang visi dan misi, logo, struktur organisasi, dan lingkungan kerja yang terdapat di dalamnya.

2.2.1 Aktivitas Bisnis Perusahaan

PD Pasar Manado memiliki tanggung jawab terhadap segala hal yang berkaitan untuk memajukan pasar yang dikelola dan menyediakan fasilitas yang baik untuk pasar yang ada di Manado.

2.2.2 Visi dan Misi

Berikut ini adalah visi dan misi dari PD Pasar Manado.

1. Visi

Menjadi perusahaan umum daerah yang profesional dan berkualitas dalam mengelola pasar.

2. Misi

Memberikan pelayanan prima kepada pedagang dan pembeli, meningkatkan kesejahteraan pedagang, serta menjaga kebersihan dan keamanan pasar.

2.2.3 Logo Perusahaan

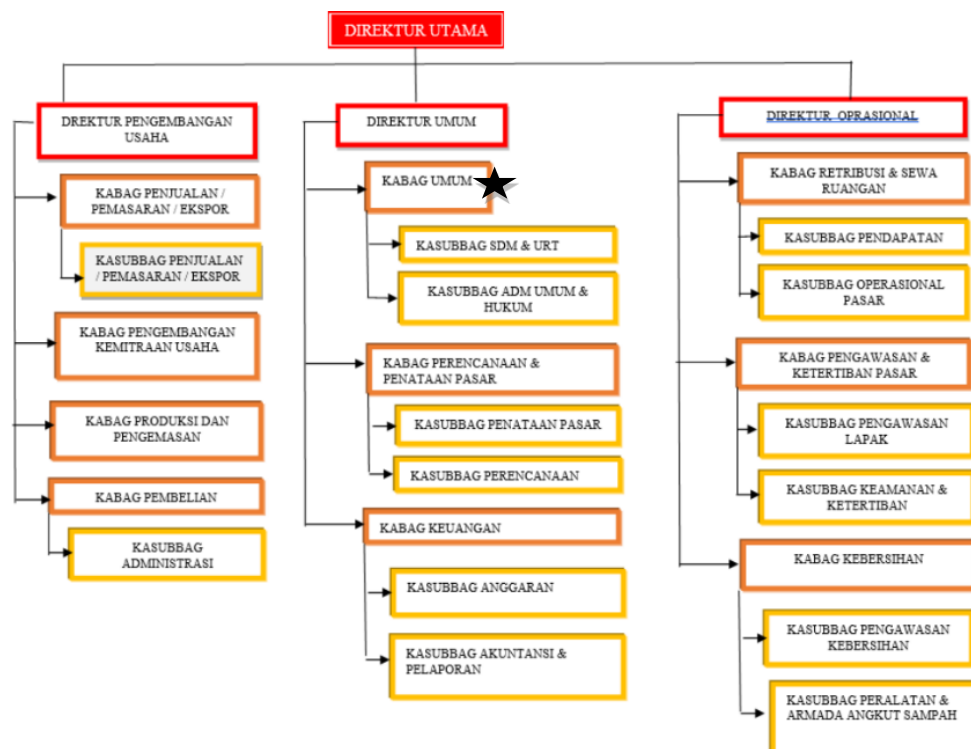


Gambar 2.1 Logo Perusahaan Daerah Pasar Manado [3]

Logo yang digunakan PD Pasar Manado memiliki arti Pasar Manado

2.2.4 Struktur Organisasi

Struktur organisasi merupakan kerangka yang jelas dan terstruktur mengenai tanggung jawab, wewenang, dan hubungan antar bagian di dalam organisasi. Pada gambar 2.2 merupakan struktur organisasi dari PD Pasar Manado



Gambar 2.2 Struktur Organisasi PD Pasar Manado [3]

Tanda * berarti tempat penulis bertugas selama masa kerja praktik

2.2.5 Lingkup Pekerjaan Yang Dilakukan

Selama melakukan kerja praktik di Perusahaan Daerah Pasar Manado dari 20 Februari 2023 sampai 4 Mei 2023, penulis bertugas pada bagian umum. Adapun kegiatan yang dilakukan selama masa kerja praktik adalah:

1. Menganalisis informasi yang dibutuhkan untuk pembuatan web.
2. Mendesain stiker untuk kendaraan muat Pasar Bersehati.
3. Membuat struktur perusahaan.
4. Membuat *softcopy* peraturan perusahaan.
5. Mendesain kembali bagan struktur Perusahaan.
6. Membuat *worksheet* standar biaya masukkan tahun anggaran 2023.
7. Mendesain kartu kontrol dan kuitansi pembayaran.

Saya ditugaskan membuat desain stiker, membuat struktur perusahaan, Membuat *softcopy* dari peraturan dasar, dan desain poster.

BAB III LANDASAN TEORI

3.1 Teori Pendukung

Pada bab ini akan dijelaskan teori-teori pendukung yang membantu penulis dalam menyusun laporan dan membangun “*Website* Profil Perusahaan Daerah Pasar Manado”.

3.1.1 Pasar

Pasar merupakan hasil dari kebutuhan individu untuk memenuhi kebutuhan pokok mereka. Pada awalnya, transaksi di pasar dilakukan melalui pertukaran barang, di mana individu seperti petani, peternak, dan nelayan saling menukar hasil produksi mereka. Pada tahap awal, pertukaran ini terjadi di berbagai tempat secara acak. Namun, seiring berjalannya waktu, terjadi kesepakatan untuk menetapkan lokasi tertentu sebagai pusat pertukaran barang. Perkembangan selanjutnya adalah penggunaan mata uang dengan nilai tetap dalam melakukan transaksi, yang memungkinkan individu yang tidak memiliki barang untuk membeli kebutuhan mereka.

Pasar memiliki peranan penting dalam kehidupan masyarakat, baik di perkotaan ataupun di pedesaan. Di pasar, orang dapat membeli berbagai kebutuhan seperti sayuran, daging, bahan pokok, bumbu dapur, buah-buahan, pakaian, dan barang lainnya. Di Indonesia, saat ini terdapat sekitar 13.450 pasar tradisional yang mampu menampung lebih dari 13 juta pedagang kios dan lebih dari 9 juta pedagang yang biasa dikenal sebagai Pedagang Kaki Lima (PKL) [4].

3.1.2 Website

Website merupakan suatu keseluruhan halaman web yang terdapat dalam suatu *domain* yang berisikan informasi tertentu. Struktur sebuah *website* umumnya terdiri dari sejumlah halaman web yang saling terkait. Keterkaitan antara satu halaman web dengan halaman web lainnya disebut sebagai *hyperlink*, dan teks yang digunakan sebagai media penghubung dinamakan *hypertext*.

Komponen – komponen dalam *website* terdiri dari *domain*, *header*, *menu*, dan konten. *Domain*, dalam konteks ini, merujuk kepada suatu nama unik yang dimiliki oleh suatu institusi atau entitas, memungkinkan akses melalui jaringan

internet. Contohnya adalah *yahoo.com*, *google.com*, *ephi.web.id*, dan sebagainya. Untuk memperoleh suatu *domain*, proses registrasi dilakukan melalui registrar-registrar yang telah ditetapkan.

Seiring dengan kemajuan pesat dalam teknologi informasi, perkembangan *website* turut mengalami evolusi yang signifikan. Dalam mengategorikan jenis-jenis *website*, pendekatan lebih difokuskan pada fungsi, sifat, dan bahasa pemrograman yang digunakan. Web dapat diklasifikasikan berdasarkan sifatnya, yaitu *website* dinamis dan *website statis*. *Website* yang akan digunakan dalam pembangunan *website* ini, yaitu *website* dinamis yang merujuk kepada suatu platform digital yang menyajikan konten atau informasi yang berubah secara kontinu dan berkala [5].

3.1.3 HTML

HTML (*Hyper Text Markup Language*), dikenal sebagai bahasa pemrograman terstruktur, digunakan untuk mengembangkan situs web yang bisa diakses dan dinavigasi melalui *browser* web. Dengan HTML, konten dapat diberi struktur dan ditampilkan secara konsisten, menciptakan pengalaman web yang informatif dan mudah digunakan.

HTML pertama kali dikembangkan pada tahun 1989 oleh Tim Berners-Lee dan kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh *World Wide Web Consortium* (W3C). Pada tahun 2004, *Web Hypertext Application Technology Working Group* (WHATWG) didirikan, dan sejak itu, kelompok ini secara aktif berupaya untuk memajukan standar bahasa HTML. Baru-baru ini dikembangkan HTML 5 yang merupakan versi baru HTML yang mendukung tidak hanya gambar dan teks tetapi juga menu interaktif, audio, video, dan elemen lainnya [6].

3.1.4 PHP

PHP adalah singkatan dari *Hypertext Preprocessing*, yang merupakan bahasa *scripting* populer untuk pengembangan web. PHP bersifat dinamis, di mana kode PHP dapat disisipkan di antara *script* HTML dalam lingkungan web. Sebagai bahasa *script*, PHP memungkinkan pengguna untuk membuat halaman web dengan menggunakan standar *markup*, yang ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML.

Untuk membedakan antara kode PHP dan kode HTML sebagai wadahnya, digunakan *tag-tag* PHP. PHP, yang juga dikenal sebagai *Personal Home Page*, secara luas digunakan dan memiliki kemampuan untuk memprogram situs web dinamis berbagai jenis, termasuk kemampuannya dalam membangun *Content Management System* (CMS).

Sebagai bahasa *scripting server*, PHP merupakan alat yang *powerfull* dalam pembuatan halaman web yang dinamis dan interaktif. Kepopuleran PHP tercermin dalam penggunaannya yang luas, menjadikannya sebagai alternatif yang sering digunakan untuk menggantikan bahasa pemrograman lain, seperti ASP dari *Microsoft* [7].

3.1.5 CSS

CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah bahasa yang mengatur tampilan elemen HTML secara efisien, memungkinkan pengendalian tampilan halaman web dengan detail dan konsistensi. Dengan konsep *cascading*, aturan gaya lebih spesifik mengatasi yang lebih umum, menghemat waktu dan usaha. Ini memungkinkan pengembang menciptakan pengalaman pengguna yang mulus, mengontrol sejumlah halaman web secara bersamaan, dan meminimalkan pekerjaan yang dibutuhkan.

CSS bisa ditambahkan ke HTML dengan menggunakan atribut *style* dari elemen HTML yang disebut dengan *inline*, dengan menggunakan elemen *style* yang ditempatkan pada area *head* ini disebut cara *internal*, dan dengan menggunakan *file* CSS yang disebut sebagai cara *external*. Cara *external* ini merupakan cara paling umum digunakan untuk menambahkan CSS karena akan menjadi lebih rahasia [8].

3.1.6 JavaScript

JavaScript merupakan bahasa skrip yang umum digunakan untuk membuat halaman web yang dapat berinteraksi dengan pengguna dan merespons peristiwa yang terjadi pada halaman tersebut. *JavaScript* adalah penghubung yang menyatukan halaman – halaman web. Akan sangat sulit untuk mendapat halaman komersial yang tidak menggunakan kode *JavaScript*.

JavaScript terikat dengan *browser* dan terintegrasi dengan baik dengan HTML. Saat *browser* menutup halaman, *server* akan mengirimkan konten dari

dokumen, termasuk kode HTML dan *JavaScript*. Konten HTML kemudian dibacakan dan diinterpretasikan baris demi baris hingga kode *JavaScript* dibaca, dan pada saat itulah interpreter *JavaScript* mengambil alih. Ketika *tag* penutup *JavaScript* diklik, proses HTML berlanjut [9].

3.1.7 Database

Database adalah sekelompok *file* yang memiliki hubungan antara satu sama lain, biasanya ditunjukkan melalui kunci pada setiap *file*. Setiap *database* mewakili satu set data yang digunakan dalam konteks perusahaan atau instansi. Dalam setiap *file*, terdapat *record-record* yang memiliki kesamaan dalam ukuran dan format, membentuk satu entitas seragam. Masing-masing *record* terdiri dari bidang-bidang yang saling berhubungan, menciptakan representasi data yang lengkap dan di-*record* dalam satu *record* [10].

3.1.8 MariaDB

MariaDB merupakan perangkat lunak sistem manajemen basis data yang memiliki kemiripan yang mencolok dengan MySQL. Kemiripan ini dapat dijelaskan oleh fakta bahwa pengembang utama dari MariaDB adalah Michael Monty, yang juga merupakan pendiri MySQL. Alasan utama di balik pengembangan MariaDB adalah akuisisi MySQL oleh ORACLE, yang mengakibatkan perubahan status MySQL menjadi produk berlisensi dan berpotensi menjadi produk komersial di masa depan.

Pemilihan nama "MariaDB" sendiri berasal dari nama anak Michael Monty, yakni Maria. Fenomena perpindahan perusahaan besar seperti Google ke MariaDB sebagai solusi basis data menarik perhatian. Meskipun alasan konkret perpindahan tersebut tidak selalu jelas, spekulasi muncul di sekitarnya. Beberapa mengusulkan bahwa kemungkinan terdapat masalah historis antara ORACLE dan Google yang memotivasi perpindahan, sementara yang lain merujuk pada status MariaDB sebagai produk sumber terbuka (*opensource*) yang tidak memiliki lisensi sebagai faktor penting dalam keputusan tersebut.

Dengan demikian, MariaDB muncul sebagai alternatif yang signifikan dan memikat minat dari aktor-aktor besar di dunia teknologi, seperti Google, sebagai

solusi pengelolaan basis data dengan pendekatan sumber terbuka, independen dari lisensi [11].

3.1.9 Xampp

XAMPP merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menjalankan situs web berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL pada komputer lokal. Peran utama XAMPP adalah sebagai *server* web di komputer lokal. XAMPP juga sering disebut sebagai panel *server virtual* yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pratinjau (*preview*) situs web sehingga dapat dimodifikasi tanpa harus terkoneksi dengan internet.

XAMPP merupakan sebuah pengembangan dari konsep LAMP (Linux, Apache, MySQL, PHP, dan Perl). Proyek XAMPP ini dikembangkan oleh *Apache Friends* yang didirikan oleh Kai Oswald, Seilder, dan Kay Vogelgesang pada tahun 2002. Proyek ini bertujuan untuk mempromosikan penggunaan *server* web Apache dan paket AMP (Apache, MySQL, PHP) yang terintegrasi di dalamnya. XAMPP menyediakan solusi yang terpadu, menghemat sumber daya komputer dengan menyediakan paket AMP yang terintegrasi, dari pada penginstalan AMP satu per satu.

XAMPP memudahkan proses instalasi AMP secara instan dengan menyediakan ketiga produk tersebut dalam satu proses instalasi yang sederhana. Hal ini memungkinkan pengguna untuk mengatur *server* web lokal dengan mudah dan efisien [12].

3.2 Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

Metodologi pengembangan perangkat lunak merupakan suatu prosedur kerja sistem yang diterapkan oleh penulis guna menganalisis masalah, menggambarkan, dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metodologi *Waterfall*.

3.2.1 Metodologi *Waterfall*

Metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan dalam pembuatan *website* ini, yaitu metode *Waterfall*. Metode ini merupakan metode yang sangat sering dipakai. Metode ini merupakan metode yang dilakukan secara berurutan dan bertahap, di mana setiap fase proyek harus diselesaikan secara menyeluruh sebelum

melanjutkan ke tahapan berikutnya. Setiap tahap harus diselesaikan sampai tuntas sebelum lanjut ke tahap berikutnya [13].

Metode *Waterfall* memiliki 5 tahapan yang terdiri dari: analisis kebutuhan, desain sistem, penulisan kode program, pengujian program, dan penerapan program.

1. Analisis Kebutuhan

Dalam tahapan ini kita harus melakukan analisis terhadap kebutuhan aplikasi dan kebutuhan *user*. Pengumpulan data sangat penting ditahap ini mulai dari penelitian, wawancara, dan studi literatur. Di sini kita harus menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pihak perusahaan yang ada sehingga akan tercipta aplikasi komputer yang dapat berjalan sesuai keinginan *user*.

2. Desain Sistem

Proses desain ini bertujuan untuk mengubah syarat kebutuhan menjadi rencana perangkat lunak yang dapat diestimasi sebelum tahap pemrograman dimulai. Perhatian utama akan difokuskan pada pengembangan struktur data dan arsitektur perangkat lunak.

3. Penulisan Kode Program

Dalam tahap ini akan dilakukan pengodean dengan menuliskan kode atau skrip dalam bahasa pemrograman yang akan menghasilkan desain dan fungsi-fungsi dari aplikasi yang akan dibangun. Tahapan ini yang merupakan tahapan yang akan mengerjakan suatu aplikasi dan akan sepenuhnya menggunakan komputer dalam prosesnya.

4. Pengujian Program

Pengujian ini merupakan proses menguji semua proses dalam aplikasi dan menguji segala fitur secara menyeluruh. Tahap ini akan menghasilkan informasi apa aplikasi dapat dijalankan dengan baik, dan hasil dari proses penulisan kode program.

5. Penerapan Program

Tahapan ini adalah tahapan final dalam pembuatan aplikasi. Setelah melakukan analisis, desain, pengodean, kemudian pengujian maka aplikasi sudah dapat digunakan oleh *user*.


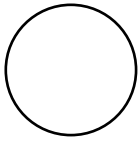


3.3 Kakas Pemodelan

Kakas pemodelan yang digunakan dalam analisis dan perancangan aplikasi meliputi beberapa jenis diagram, antara lain *Data flow diagram*, *flowchart*, dan *entity relationship diagram*. Ketiga jenis diagram tersebut memiliki fungsi dan komponen yang berbeda-beda.

3.3.1 DFD (*Data Flow Diagram*)

DFD digunakan untuk menunjukkan proses bisnis dan bagaimana data mengalir. Ada sejumlah notasi DFD yang dapat digunakan, misalnya Gane dan Sarson, Yourdon De Marco dan SSADM. Meskipun setiap notasi menggunakan simbol yang sedikit berbeda, diagram disusun dan ditafsirkan dengan cara yang sama, sehingga dapat ditafsirkan diagram berdasarkan notasi apa pun tanpa kesulitan. Notasi yang akan digunakan, yaitu dari Yourdon De Marco. Pada tabel 3.1 akan dijelaskan notasi dari *Data Flow Diagram* [14].

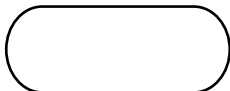


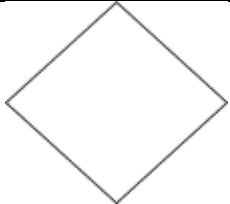

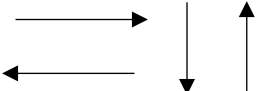
Tabel 3.1 Tabel Notasi *Data Flow Diagram* [14]

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas	Simbol entitas ini digunakan untuk menggambarkan tujuan data. Nama yang digunakan biasanya berupa kata benda.
	Proses	Simbol proses ini digunakan untuk proses pengolahan data atau transformasi data.
	<i>Data Flow</i>	Notasi <i>data flow</i> ini untuk menunjukkan arah perjalanan data, dengan label yang sesuai yang menggambarkan <i>item</i> data.
	<i>Data Storage</i>	Notasi <i>data storage</i> ini adalah sekumpulan item data yang disimpan untuk digunakan oleh satu atau beberapa proses.

3.3.2 Flowchart

Flowchart, atau diagram alir, adalah bentuk representasi grafis yang menggambarkan algoritma atau langkah-langkah instruksi dalam suatu sistem. Analisis sistem menggunakan *flowchart* sebagai bukti dokumentasi yang menjelaskan secara logis sistem kepada para programmer. *Flowchart* membantu dalam memberikan solusi terhadap potensi masalah selama pengembangan sistem. Diagram ini menggunakan simbol-simbol untuk merepresentasikan proses, dengan garis penghubung menggambarkan hubungan antar proses dalam sistem. Pada Tabel 3.2 merupakan Tabel notasi pada *flowchart*. [15]

Tabel 3.2 Tabel Notasi *Flowchart* [15]


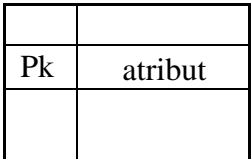

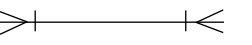
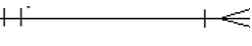
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminal</i>	Menunjukkan awal atau akhir <i>flowchart</i> .
	Proses	Mempresentasikan operasi.
	<i>Input / output</i>	Merepresentasikan <i>input</i> atau <i>output</i> data yang diproses atau informasi.
	<i>Decision</i>	Bentuk ini digunakan untuk menunjukkan kondisi yang mewakili 2 keputusan ,yaitu ya dan tidak.
	<i>Document</i>	I/O dalam format yang dicetak.
	<i>Flow</i>	Merepresentasikan alur kerja.

3.3.3 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu metode analisis yang terdiri dari serangkaian alat pemodelan yang digunakan untuk menguraikan dan menjelaskan data serta objek-objek yang tercipta berdasarkan dan bersumber dari realitas di dunia nyata.

Dalam kerangka ERD, *entity* merujuk pada unit atau objek yang dapat diidentifikasi, sedangkan *relasi* mencakup keterkaitan yang terjadi antara entitas-entitas tersebut. Proses pemodelan ini dilakukan dengan memanfaatkan beberapa notasi khusus yang dirancang untuk merepresentasikan entitas dan relasi. Notasi yang akan digunakan, yaitu versi Crow's Foot. Pada Tabel 3.3 merupakan notasi dari ERD [16].

Tabel 3.3 Notasi pada ERD [17]

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Entity</i>	Persegi Panjang menyatakan himpunan dari entitas – entitas dan untuk nama entitas ditulis dengan kata benda
	Atribut	Berbentuk persegi panjang, atribut akan menggambarkan objek atau entitas.
	Relasi	Relasi ini adalah relasi 1 to 1 (<i>one to one</i>).
		Relasi ini adalah relasi M to M (<i>Many to Many</i>).
		Relasi ini adalah 1 to M (<i>one to Many</i>).

3.4 Pengumpulan Data

Ketika mengembangkan suatu sistem, data-data digunakan sebagai acuan untuk membangun sistem. Untuk itu pengumpulan data dilakukan dengan tujuan menciptakan sistem yang dapat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3.4.1 Prosedur Pengumpulan Data

Pada pembuatan aplikasi, langkah awal yang dilakukan adalah mengumpulkan data. Hal ini dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut :

1. Teknik Observasi

Teknik ini dilakukan oleh penulis selama melaksanakan kerja praktik di PD Pasar Manado pada 20 Februari 2023 sampai 4 Mei 2023 dengan melakukan pengamatan secara langsung untuk mengidentifikasi masalah kebutuhan yang diperlakukan dalam pembuatan aplikasi.

2. Wawancara

Proses pengumpulan data dalam wawancara dilakukan kepada 1 orang, yaitu kepala bagian untuk mengetahui apa yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

3. Studi Pustaka

Proses studi pustaka dilakukan oleh penulis untuk mencari referensi seperti *e-book* dan jurnal di internet yang dapat membantu dalam memperoleh pemahaman teori dan prosedur yang terkait dalam proses pengumpulan data.

3.4.2 Pengolahan Data

Data yang terkumpul dari beberapa proses di atas akan didokumentasikan dalam bentuk *hard copy* dan *soft copy* sehingga menciptakan suatu informasi yang bisa membantu dalam kebutuhan sistem dan pengguna.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan dilakukan berdasarkan metodologi *waterfall* yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian. Untuk pemodelan data akan menggunakan DFD, Flowchart, dan ERD.

4.1 Analisis Kebutuhan

Pada fase ini, informasi dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka untuk mendapatkan persyaratan yang dibutuhkan untuk pembangunan *website*.

4.1.1 Pengumpulan dan Pengolahan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode observasi yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktik dan dengan mengajukan pertanyaan – pertanyaan kepada bagian umum seperti berikut :

1. Informasi apa yang biasanya dicari oleh perusahaan lain saat menjalin kerja sama dengan PD Pasar Manado ?
2. Apakah harga bahan pokok akan ditampilkan di *website*?
3. Kapan secara berkala harga bahan pokok di-*update* ?
4. Bagaimana berita dan kegiatan diberitakan?

4.1.2 Analisis Hasil Wawancara

Setelah melakukan wawancara kepada Kepala Sub Bagian Umum diperoleh informasi mengenai apa yang dicari perusahaan lain saat menjalin kerja sama dengan PD Pasar Manado, yaitu informasi yang dibutuhkan perusahaan dalam menjalin kerja sama itu tergantung dari kerja sama apa yang akan dilakukan. Jadi untuk informasi kerja sama dapat diberikan kerja sama apa saja yang tersedia di PD Pasar Manado, dan syarat-syarat atau kelengkapan apa saja yang harus disiapkan untuk kerja sama yang disediakan di PD Pasar Manado.

Harga bahan pokok harus ditampilkan di *website* karena untuk memberikan informasi kepada calon pembeli agar dapat mendapat harga yang adil dan agar penjual dapat menjual dengan harga yang wajar. Harga bahan pokok diberikan oleh Badan Pusat Statistik dan Kementerian Perdagangan. Harga bahan pokok di-*update* itu bervariasi tergantung kebijakan pemerintah.

Berita dan kegiatan yang akan diberitakan diberikan ke pegawai di bagian umum dan pegawai akan menghubungi media berita untuk mempublikasikan berita atau kegiatan yang telah diberikan.

4.1.3 Spesifikasi Target Pengguna

Tujuan dari tahap ini untuk mengidentifikasi dan menentukan target pengguna dari *website* yang akan dibangun. Pada Tabel 4.1 dijelaskan target pengguna dari *website*.

Tabel 4.1 Spesifikasi Target Pengguna

Pengguna	Tanggung Jawab
Bagian IT (admin)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meng-<i>update</i> lokasi pasar. 2. Mengubah informasi sejarah perusahaan. 3. Mengubah visi misi. 4. Mengubah struktur organisasi. 5. Meng-<i>update</i> direksi.
Pegawai (<i>user</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meng-<i>update</i> berita atau kegiatan, dan info pangan. 2. Meng-<i>update</i> info kerja sama
Masyarakat (<i>user</i>)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat informasi perusahaan 2. Melihat info pangan 3. Melihat berita dan kegiatan terkini PD Pasar Manado 4. Melihat lokasi pasar yang ada di Manado 5. Melihat informasi kerja sama

4.1.4 Identifikasi Sumber Daya

Identifikasi Sumber daya akan dibahas mengenai sumber daya dan spesifikasi yang dibutuhkan. Ada dua jenis sumber daya yang digunakan untuk membangun situs web Perusahaan Daerah Pasar Manado, yaitu perangkat keras dan perangkat lunak.

Tabel 4.2 Identifikasi Sumber Daya

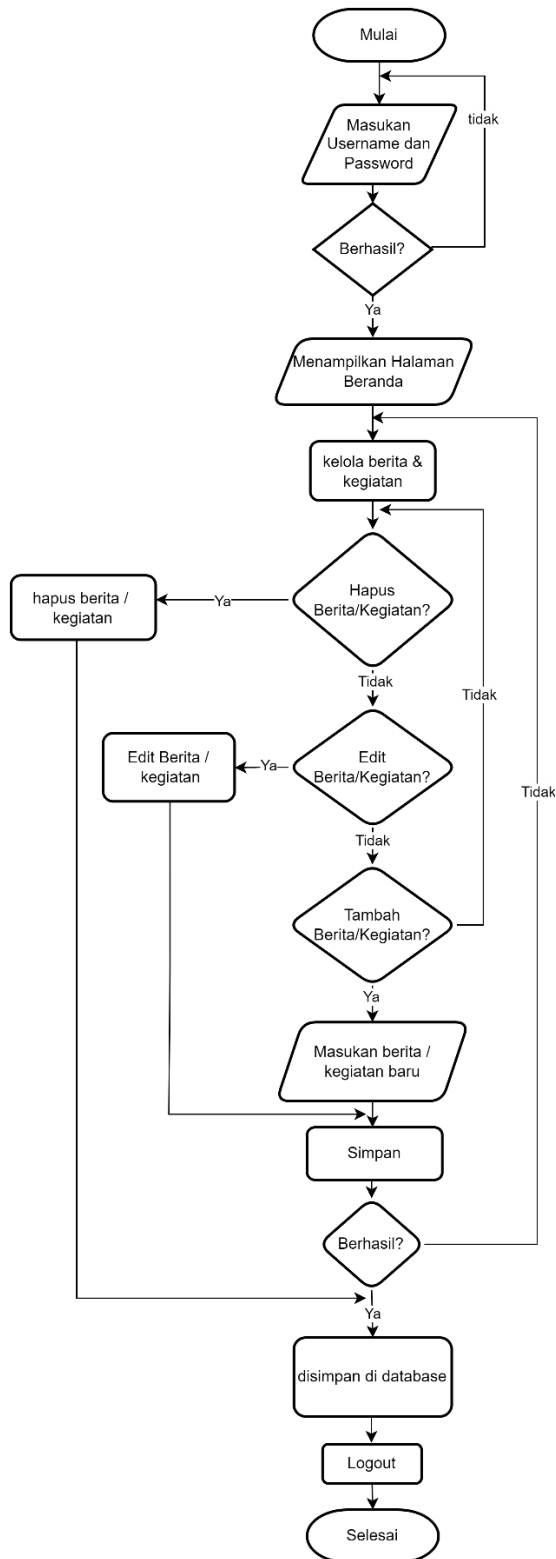
No	Sumber Daya	Keterangan
1	Perangkat Keras: a. Processor b. RAM c. SSD d. Harddisk e. Lainnya	AMD Ryzen 5 2600 16GB 250GB 1 TB Mouse, Keyboard, Monitor
2	Perangkat Lunak : a. Bahasa Pemrograman b. DBMS c. <i>Script editor</i> d. Sistem operasi e. Pemodelan	PHP(v.8.0.30), JavaScript,HTML MariaDB v.3.2.4 Visual Studio Code v.1.85.1 Windows 11 Draw.io

4.2 Desain Sistem

Dalam fase desain sistem, *website* akan dirancang berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Rancangan *website* tersebut kemudian diimplementasikan menggunakan alat pemodelan *flowchart*, DFD, dan ERD.

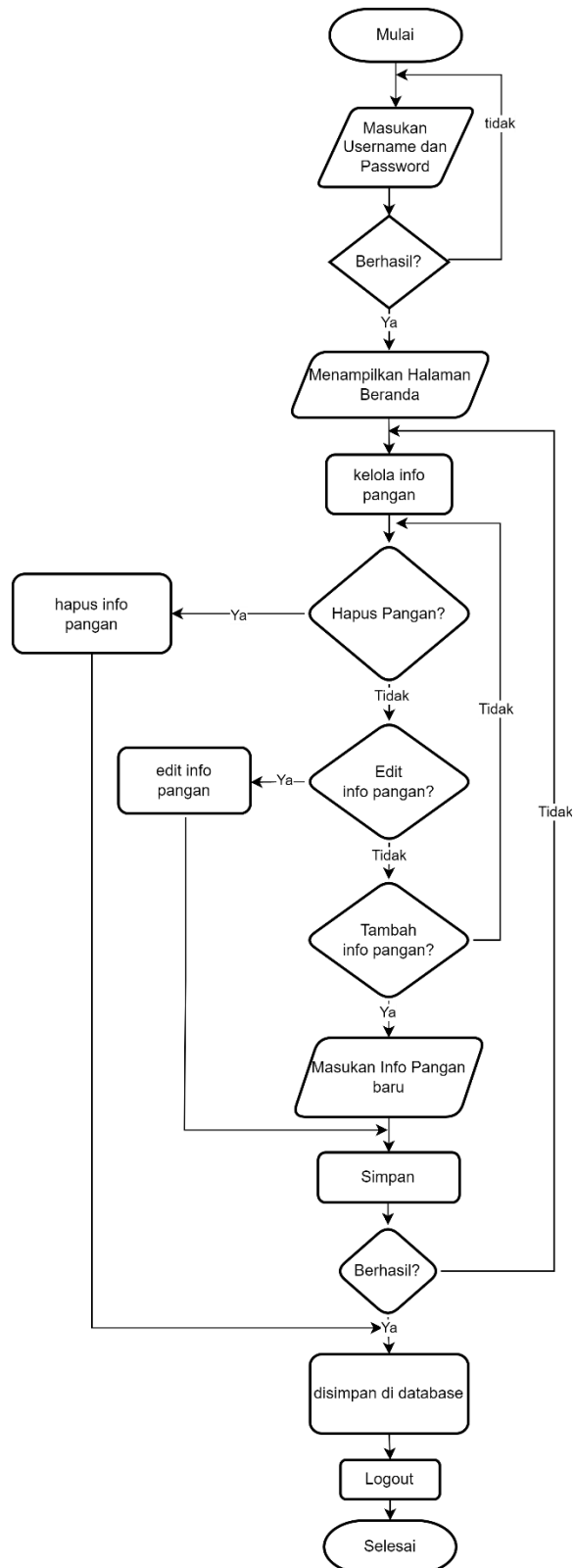
4.2.1 Flowchart

Pada gambar 4.1 menggambarkan rangkaian langkah dari setiap proses dalam aplikasi yang akan dikembangkan, dimulai dari saat pengguna memasuki aplikasi hingga pengguna selesai menggunakan aplikasi tersebut.



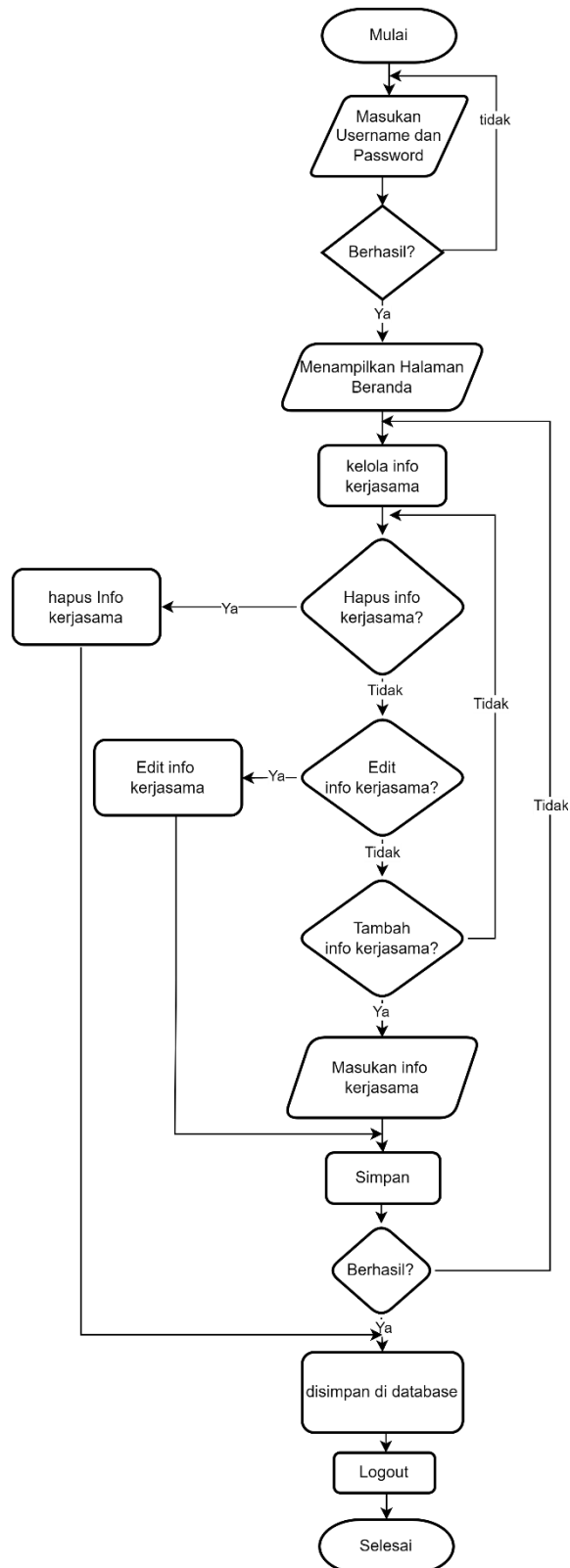
Gambar 4.1 Flowchart Mengelola Berita dan Kegiatan

Pada Gambar 4.1 dapat dilihat proses dari mengelola berita dan kegiatan. Dimulai dari masuk aplikasi sampai tambah, edit, hapus berita atau kegiatan.



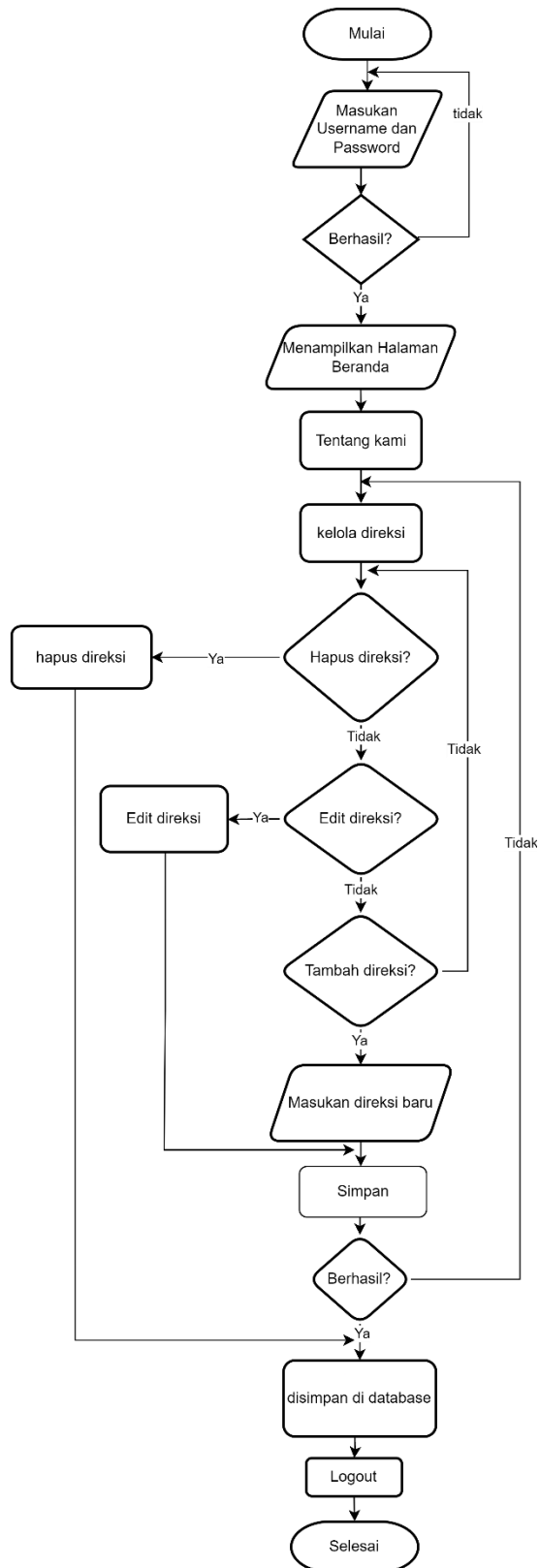
Gambar 4.2 Flowchart Mengelola Informasi Pangan

Pada Gambar 4.2 dapat dilihat proses dari mengelola informasi pangan. Dimulai dari masuk aplikasi sampai tambah, edit, hapus informasi pangan.



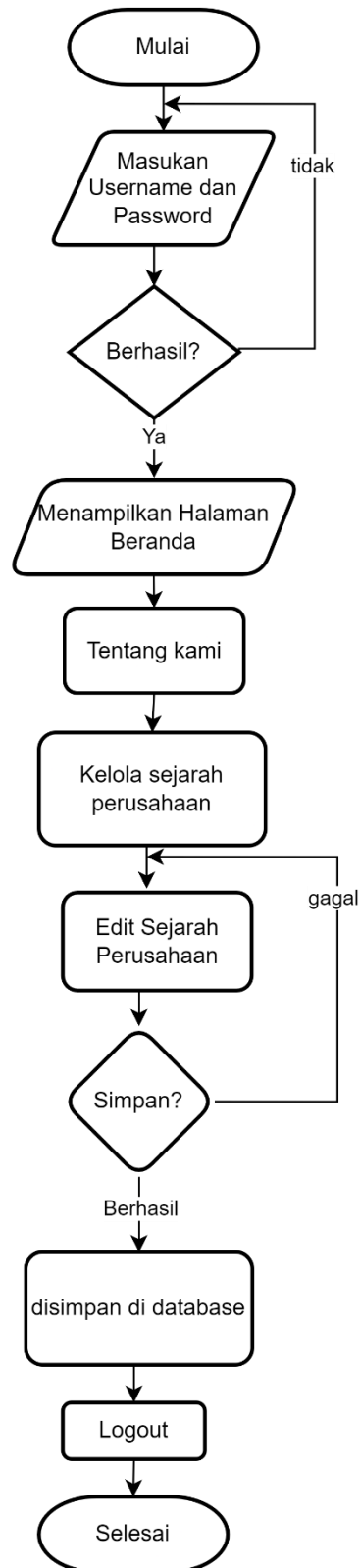
Gambar 4.3 Flowchart mengelola informasi kerja sama

Pada Gambar 4.3 dapat dilihat proses dari mengelola informasi kerja sama. Dimulai dari masuk aplikasi sampai tambah, edit, hapus informasi kerja sama.



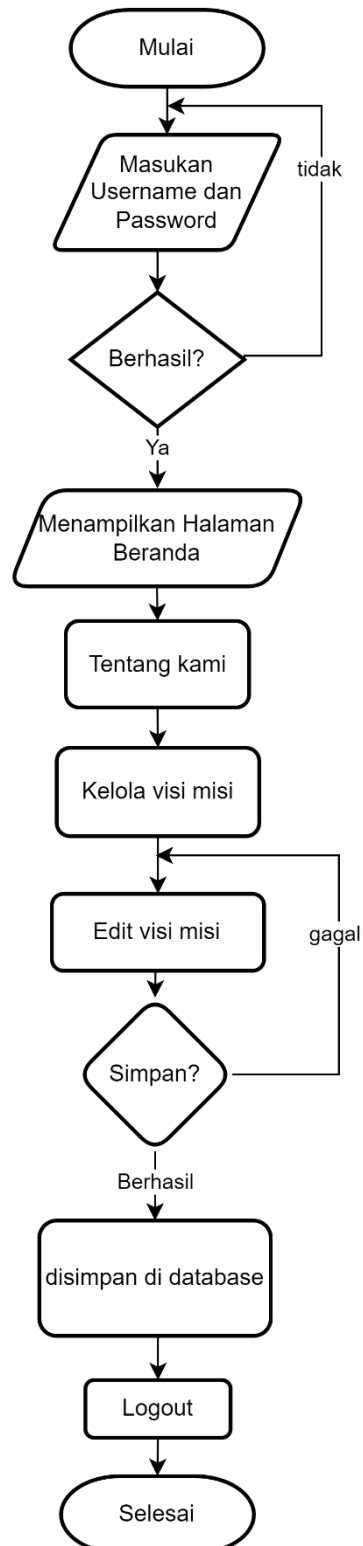
Gambar 4.4 *Flowchart* mengelola direksi

Pada Gambar 4.4 dapat dilihat proses dari mengelola direksi. Dimulai dari masuk aplikasi sampai tambah, edit, hapus direksi.



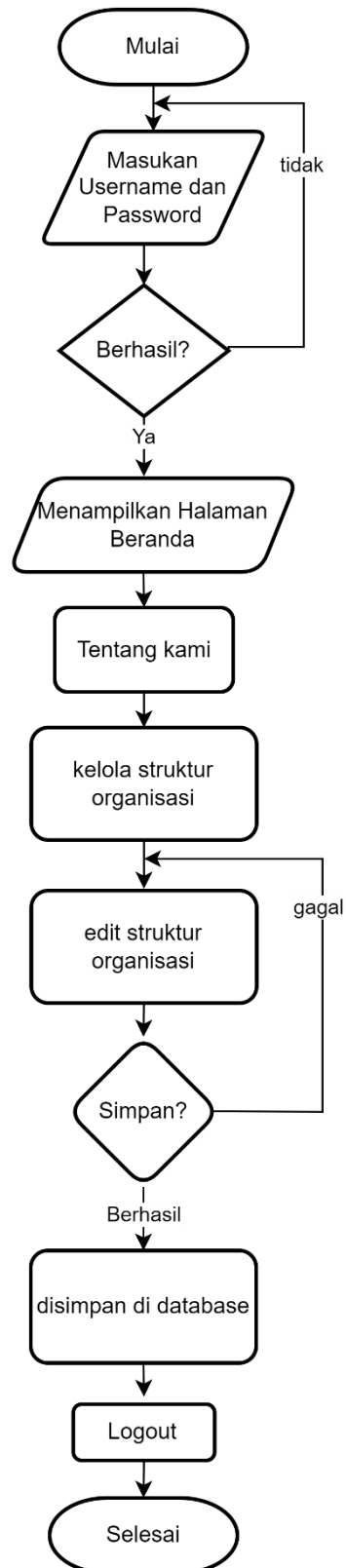
Gambar 4.5 Flowchart mengubah sejarah perusahaan

Pada Gambar 4.5 dapat dilihat proses dari mengubah sejarah perusahaan. Dimulai dari masuk aplikasi sampai edit sejarah perusahaan.



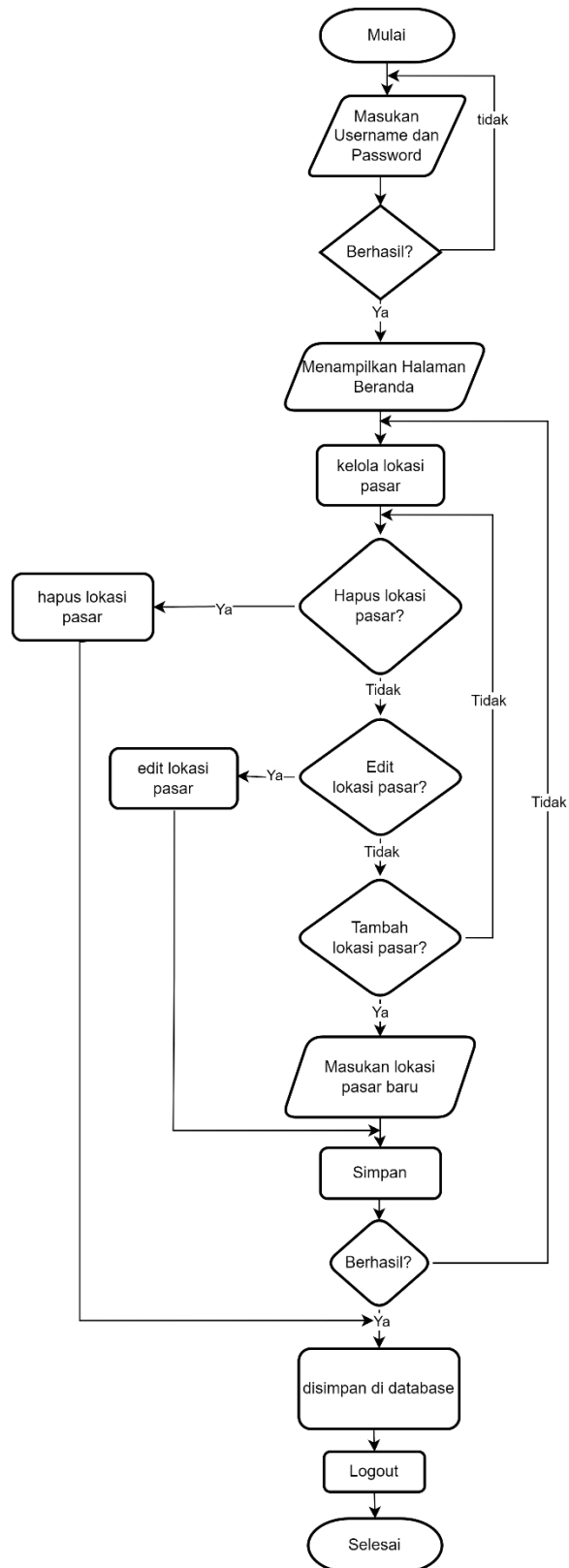
Gambar 4.6 Flowchart mengubah visi misi

Pada Gambar 4.6 dapat dilihat proses dari mengubah visi misi. Dimulai dari masuk aplikasi sampai edit visi misi.



Gambar 4.7 *Flowchart* mengubah struktur organisasi

Pada Gambar 4.7 dapat dilihat proses dari mengubah struktur organisasi. Dimulai dari masuk aplikasi sampai edit struktur organisasi.

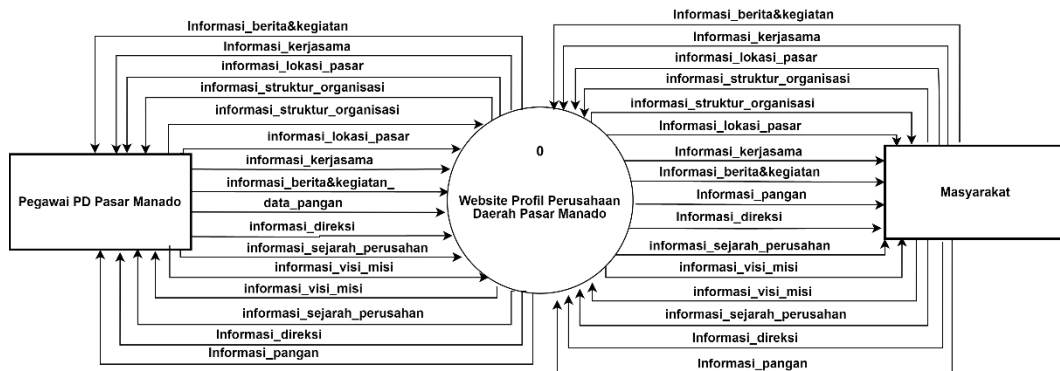


Gambar 4.8 Flowchart mengelola lokasi pasar

Pada Gambar 4.8 dapat dilihat proses dari mengelola lokasi pasar. Dimulai dari masuk aplikasi sampai tambah, edit, hapus lokasi pasar.

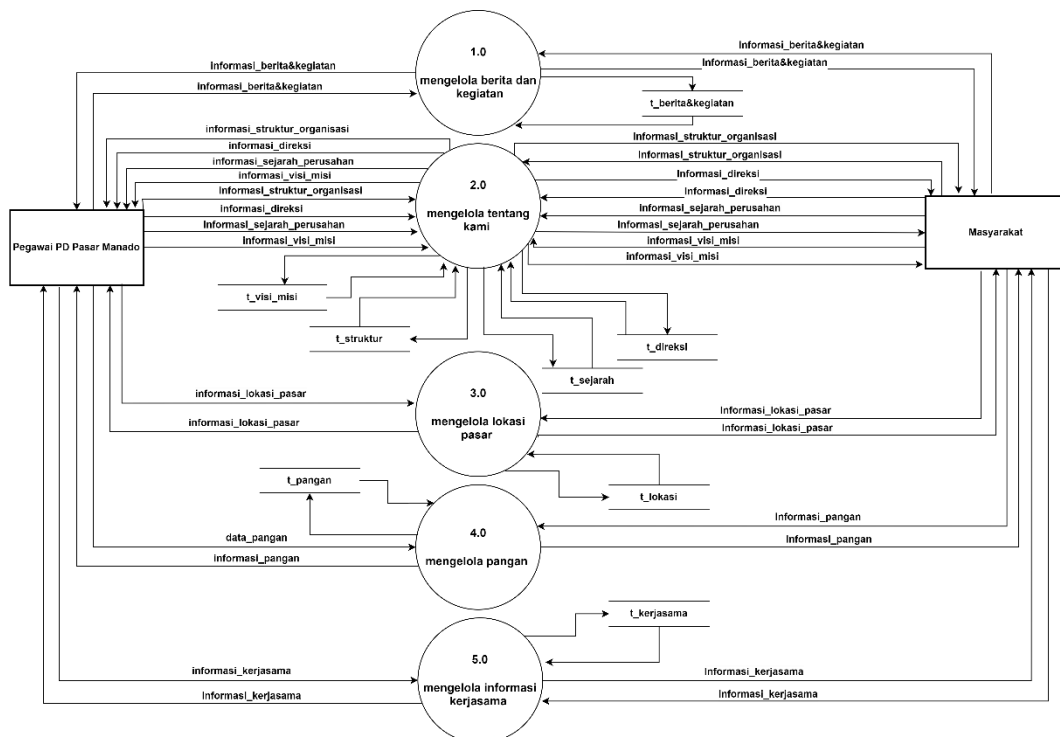
4.2.2 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) website yang dibangun merupakan gambaran alur data yang bergerak pada website ini.



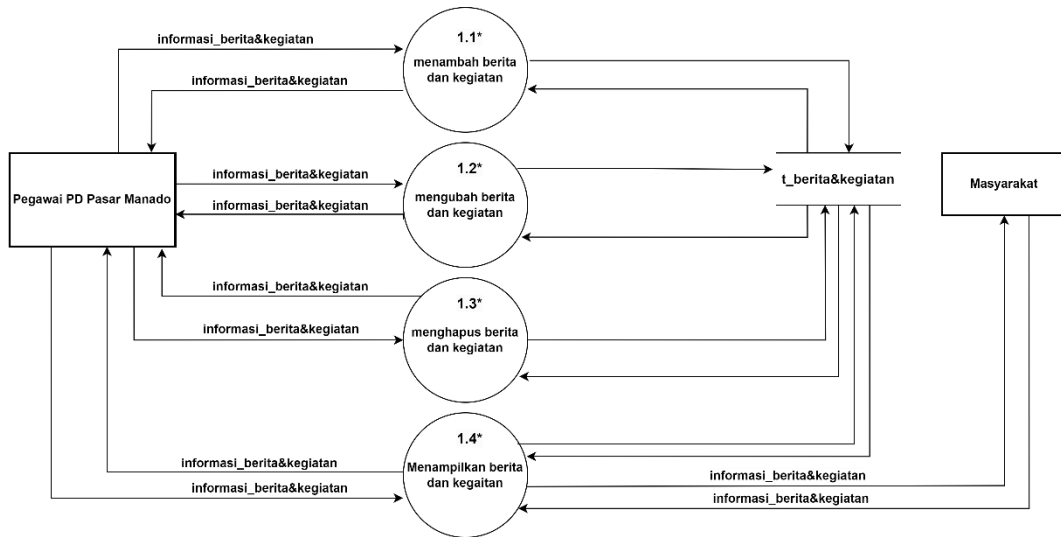
Gambar 4.9 DFD Level 0 konteks diagram

Pada Gambar 4.9 DFD Level 0 Ini adalah diagram konteks atau inti dari suatu sistem. Bagian ini akan memiliki beberapa proses yang selanjutnya akan diuraikan lebih detail untuk masing-masing prosesnya..



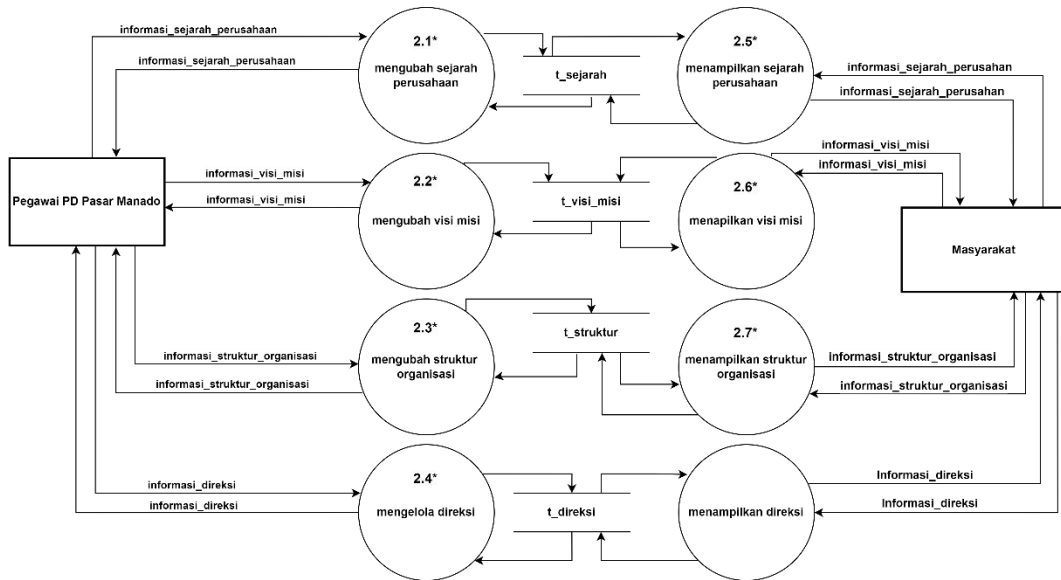
Gambar 4.10 DFD Level 1

Pada Gambar 4.10 DFD Level 1 terdapat lima proses, yaitu proses mengelola berita dan kegiatan, proses mengelola tentang kami, proses mengelola lokasi pasar, proses mengelola pangan, proses mengelola informasi kerja sama.



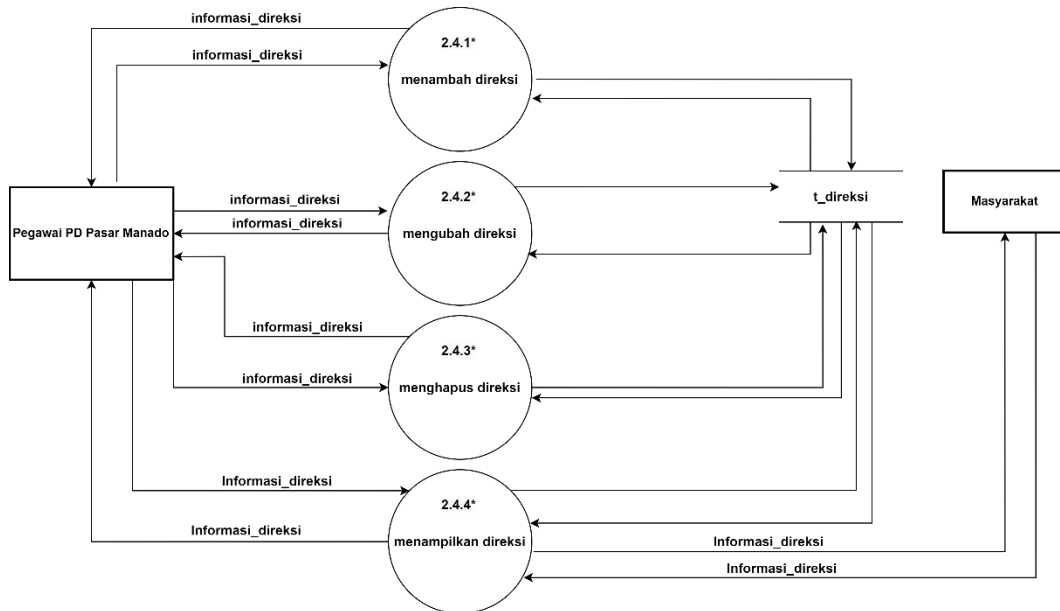
Gambar 4.11 DFD Level 2 Proses Mengelola Berita dan Kegiatan

Pada Gambar 4.11 DFD level 2 dalam proses mengelola berita atau kegiatan, terdapat 4 proses utama yaitu proses menambah berita atau kegiatan, mengubah berita atau kegiatan, menghapus berita atau kegiatan dan menampilkan berita atau kegiatan.



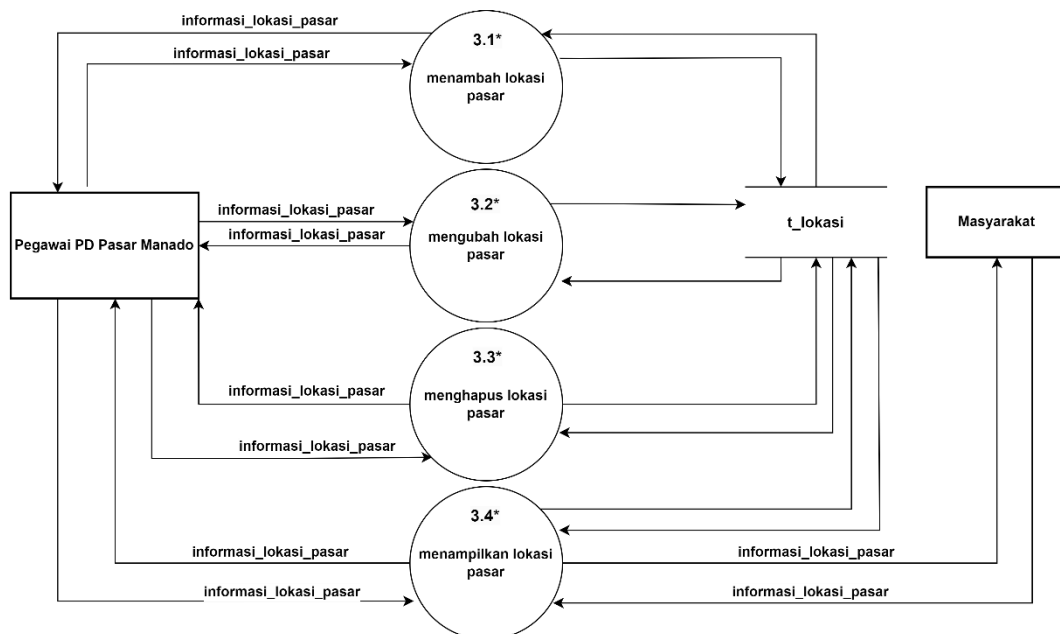
Gambar 4.12 DFD Level 2 Proses Mengelola Tentang Kami

Pada Gambar 4.12 level 2 proses mengelola tentang kami, memiliki 8 proses, yaitu proses mengubah sejarah perusahaan, mengubah visi misi, mengubah struktur organisasi, mengelola direksi, menampilkan sejarah perusahaan, menampilkan visi misi, menampilkan struktur organisasi, dan menampilkan direksi.



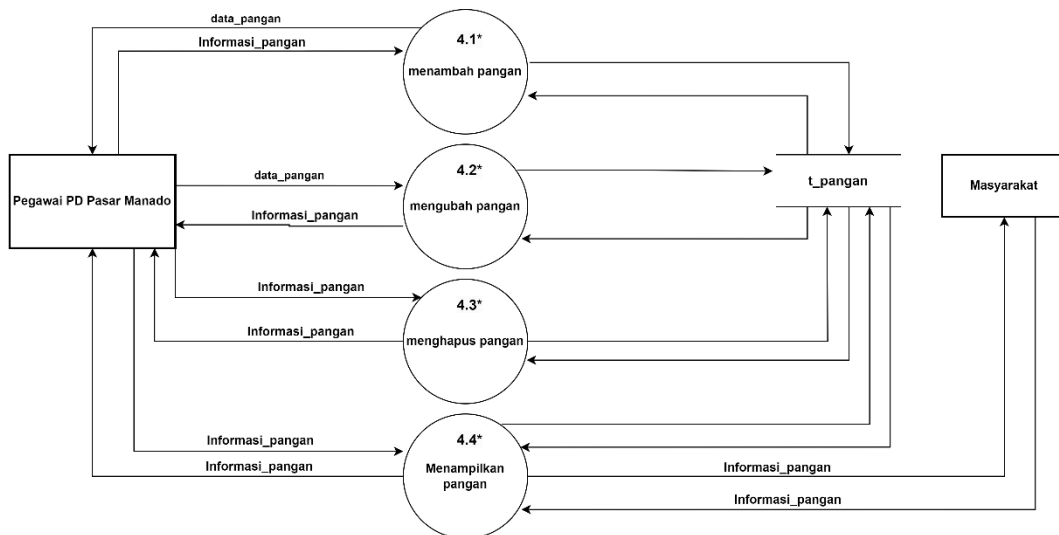
Gambar 4.13 DFD Level 3 Proses Mengelola Direksi

Pada Gambar 4.13 DFD level 3 proses mengelola direksi, memiliki 4 proses, yaitu proses menambah direksi, mengubah direksi, menghapus direksi, menampilkan direksi.



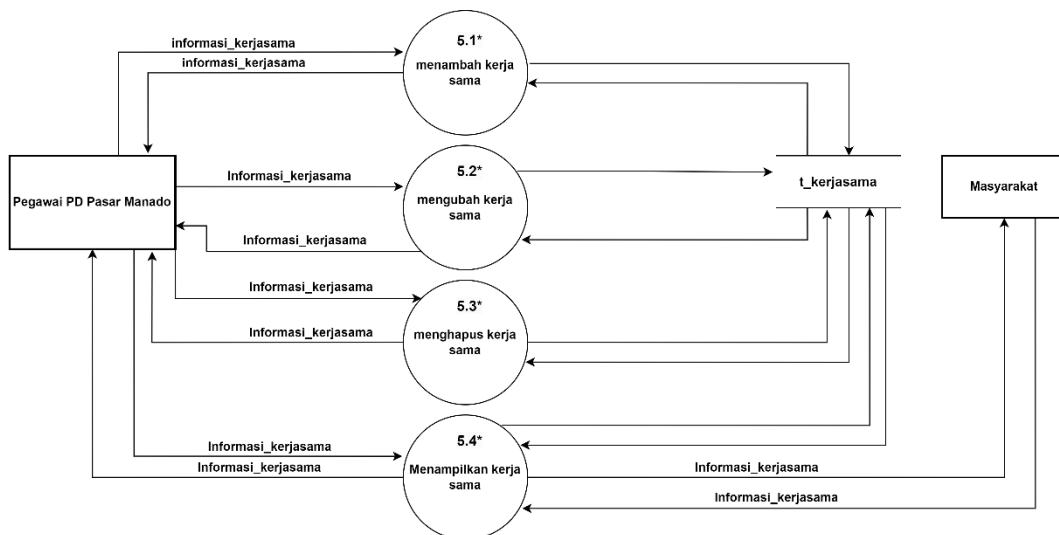
Gambar 4.14 DFD Level 2 Proses Mengelola Lokasi Pasar

Pada Gambar 4.14 DFD level 2 proses mengelola lokasi pasar, memiliki 4 proses, yaitu proses menambah lokasi pasar, mengubah lokasi pasar, menghapus lokasi pasar, dan menampilkan lokasi pasar.



Gambar 4.15 DFD Level 2 Proses Mengelola Pangan

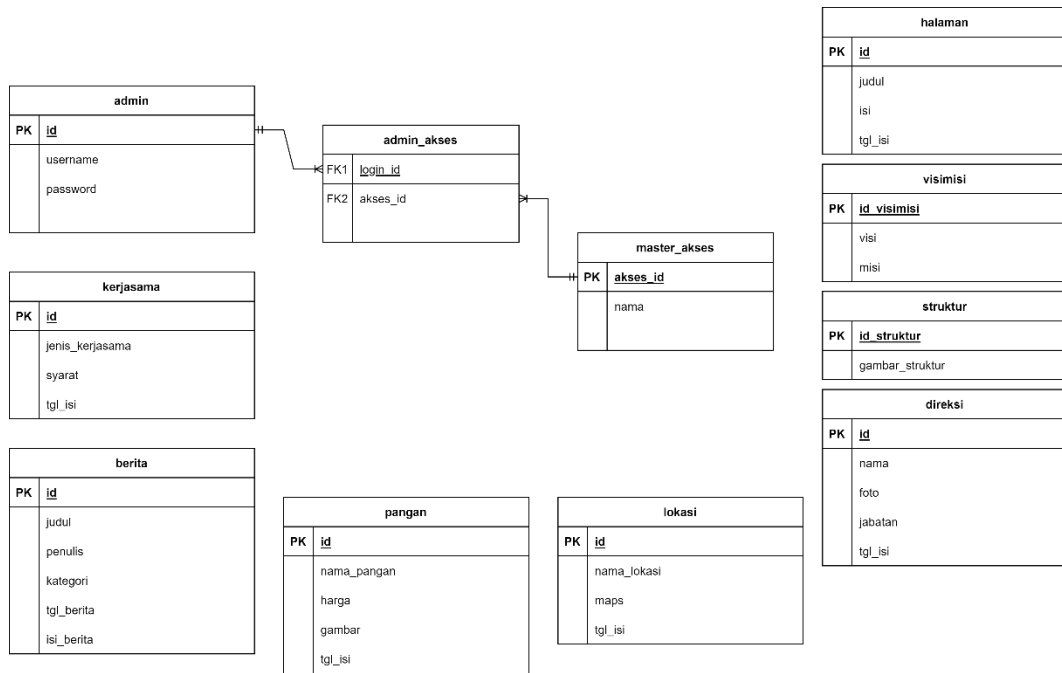
Pada Gambar 4.15 DFD level 2 proses mengelola pangan, memiliki 4 proses, yaitu proses menambah pangan, mengubah pangan, menghapus pangan, dan menampilkan pangan.



Gambar 4.16 DFD Level 2 Proses Mengelola Kerja sama

Pada Gambar 4.16 DFD level 2 proses mengelola kerja sama, memiliki 4 proses, yaitu proses menambah kerja sama, mengubah kerja sama, menghapus kerja sama, dan menampilkan kerjasama.

4.2.3 Entity Relationship Diagram

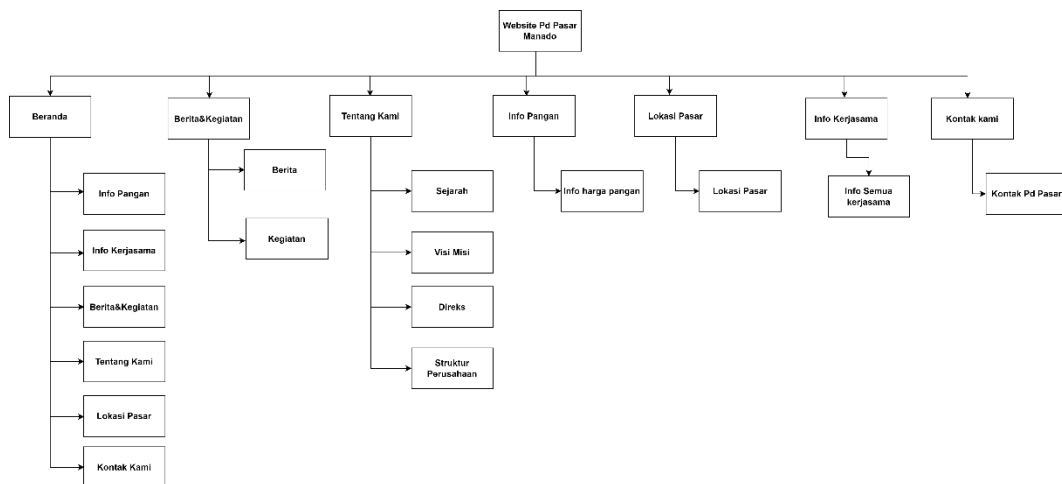


Gambar 4.17 ERD Website Profil Perusahaan Daerah Pasar Manado

Pada Gambar 4.17 merupakan gambaran rancangan dari *database* yang dibuat untuk *Website* Profil Perusahaan Daerah Pasar Manado.

4.2.4 Sitemap

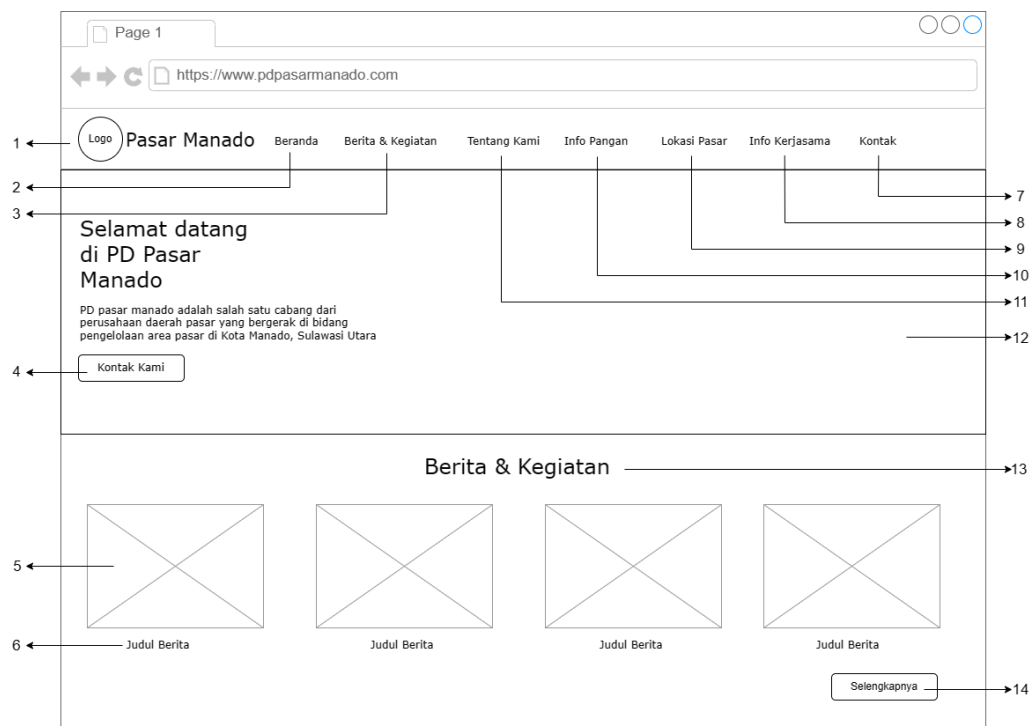
Pada Gambar 4.18 akan digambarkan peta dari setiap halaman *website* PD Pasar Manado.



Gambar 4.18 Sitemap website

4.2.5 Storyboard

Pada fase ini, akan diilustrasikan desain antarmuka untuk *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado. Desain antarmuka ini direpresentasikan dalam bentuk *storyboard*. Penggunaan *storyboard* dalam menggambarkan desain antarmuka bertujuan untuk memudahkan para pengembang dalam membangun *website* sesuai dengan hasil analisis dan kebutuhan pengguna. Penulis telah membuat rancangan *storyboard website* yang dapat dilihat di bawah ini.

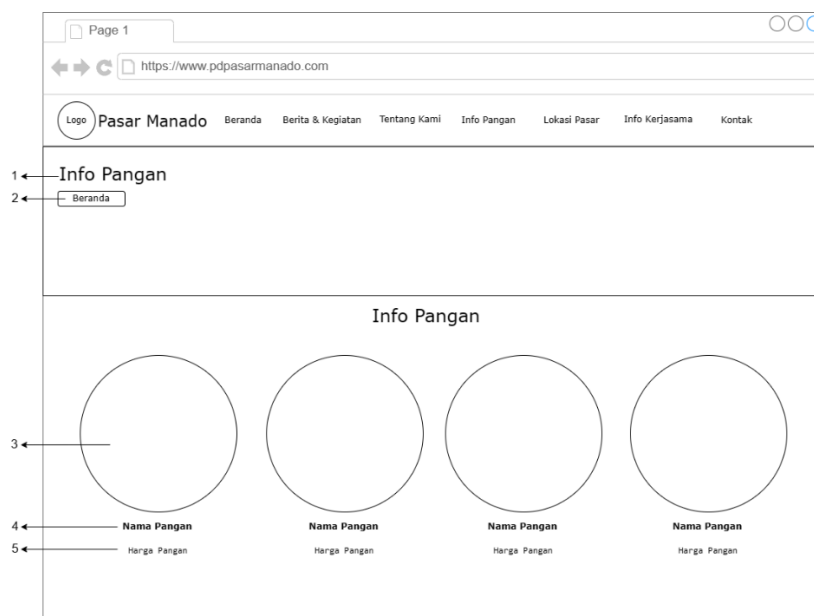


Gambar 4.19 Storyboard Halaman Beranda

Keterangan Gambar 4.19 :

- 1) Logo : Logo dari Perusahaan sekaligus menu element *hypertext* untuk ke beranda.
- 2) Beranda : menu ini menggunakan elemen *hypertext* untuk mengakses halaman awal *website*.
- 3) Berita & Kegiatan : menu ini menggunakan elemen *hypertext* untuk melihat berita atau kegiatan.
- 4) Kontak Kami : menggunakan elemen *hypertext* untuk melihat kontak perusahaan.

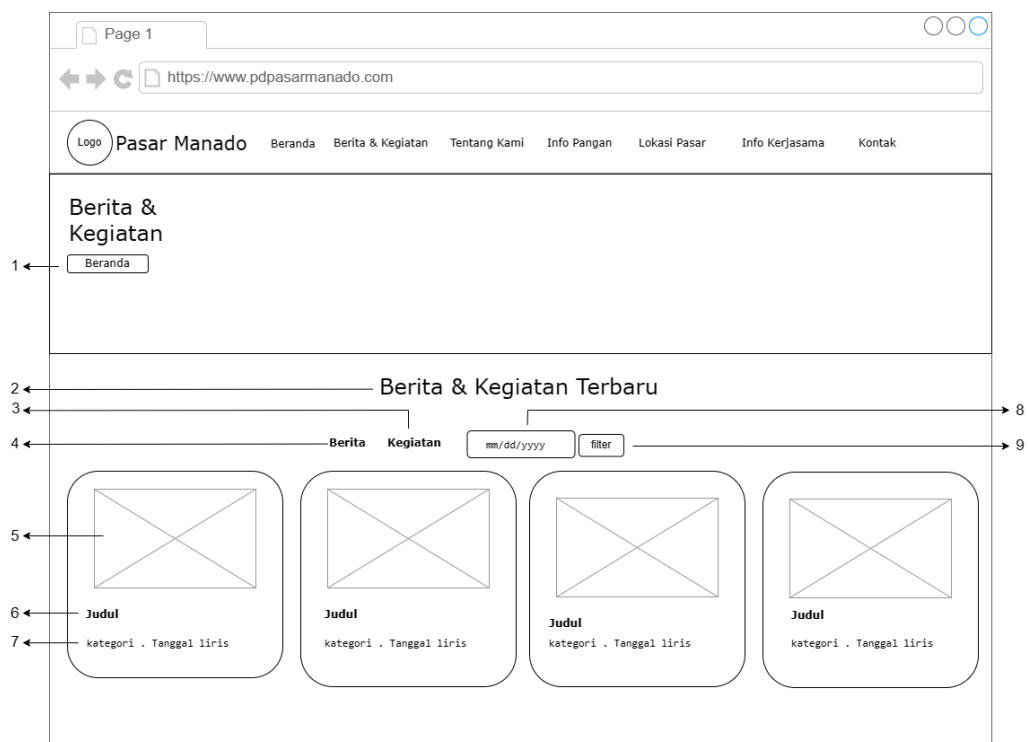
- 5) Gambar : menggunakan elemen *image* yang menampilkan gambar dari berita atau kegiatan.
- 6) Judul Berita : menggunakan elemen teks untuk menampilkan judul dari berita atau kegiatan.
- 7) Kontak : menggunakan elemen *hypertext* untuk melihat kontak perusahaan.
- 8) Info kerja sama : menu ini menggunakan elemen *hypertext* untuk berpindah ke info kerja sama.
- 9) Lokasi Pasar : menu ini menggunakan elemen *hypertext* untuk mengakses halaman lokasi pasar.
- 10) Info Pangan : menu ini menggunakan elemen *hypertext* untuk mengakses halaman informasi pangan.
- 11) Tentang Kami : menu ini menggunakan elemen *hypertext* untuk mengakses halaman tentang kami.
- 12) Background: menggunakan elemen *background-image* tampilan latar belakang halaman beranda.
- 13) Berita & kegiatan : menggunakan elemen teks menampilkan judul dari *section*.
- 14) Selengkapnya : menggunakan elemen *hypertext* untuk untuk melihat semua berita dan kegiatan.



Gambar 4.20 Storyboard Halaman Info Pangan

Keterangan Gambar 4.20:

- 1) Info Pangan : menggunakan elemen teks untuk menampilkan halaman yang sedang dibuka.
- 2) Beranda : *hyperlink* untuk kembali ke halaman beranda.
- 3) Gambar : menggunakan elemen *image* untuk menampilkan gambar pangan.
- 4) Nama Pangan : menggunakan elemen teks untuk menampilkan nama dari pangan yang di tampilkan.
- 5) Harga Pangan : menggunakan elemen teks untuk menampilkan harga pangan.

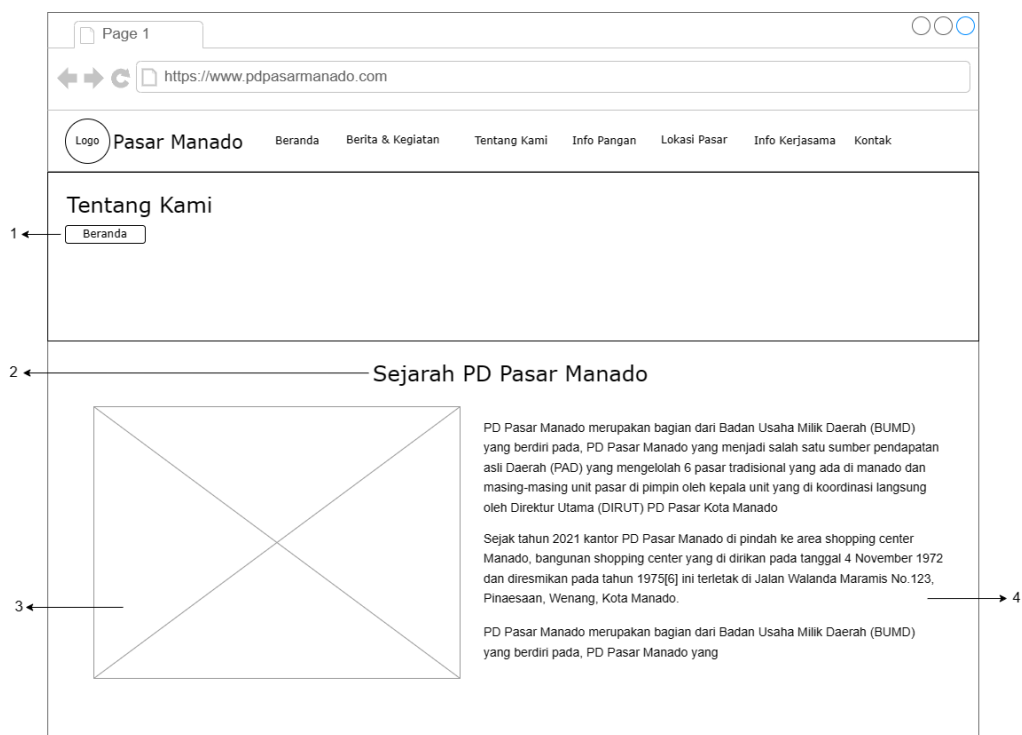


Gambar 4.21 Storyboard Halaman Berita & Kegiatan

Keterangan Gambar 4.21:

- 1) Beranda : *hyperlink* untuk kembali ke halaman beranda.
- 2) Berita & Kegiatan Terbaru : menggunakan elemen teks untuk menampilkan berita & kegiatan terbaru.
- 3) Kegiatan: *hyperlink* untuk menampilkan hanya kegiatan saja.
- 4) Berita: *hyperlink* untuk menampilkan hanya berita saja.
- 5) Gambar : menggunakan elemen *image* untuk gambar dari berita atau kegiatan.

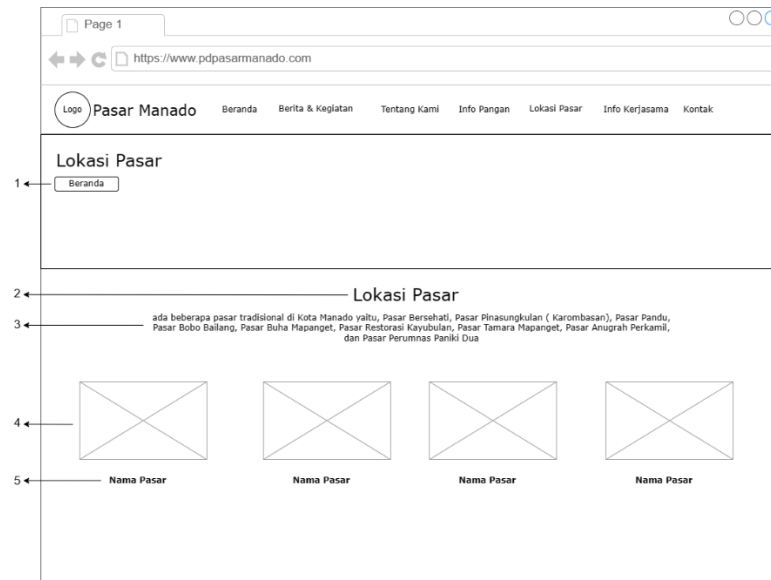
- 6) Judul : menggunakan elemen teks untuk menampilkan judul dari berita atau kegiatan.
- 7) Kategori : menggunakan elemen *hyperlink* untuk menampilkan kategori dari berita atau kegiatan.
- 8) Tanggal : menggunakan elemen *Input* dengan tipe *date* untuk memilih tanggal berita dan kegiatan.
- 9) Filter : menggunakan elemen *Input* dengan tipe *submit* untuk menampilkan berita dan kegiatan yang telah dipilih tanggal untuk ditampilkan.



Gambar 4.22 Storyboard Halaman Tentang Kami

Keterangan Gambar 4.22:

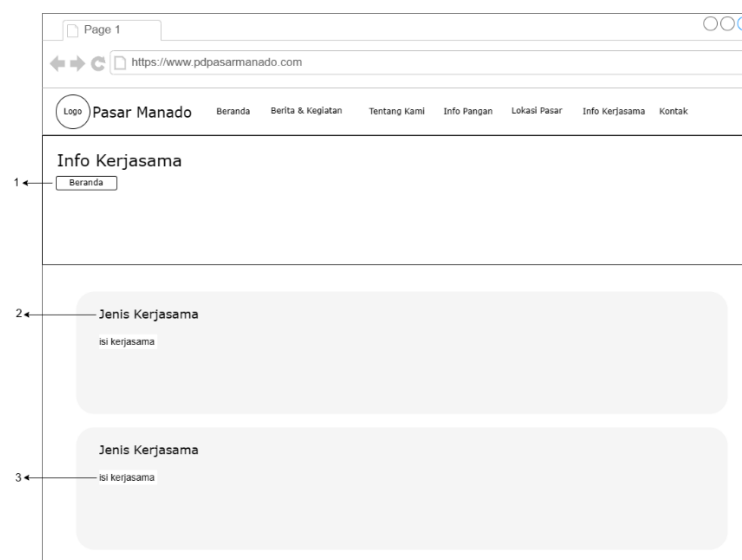
- 1) Beranda : menggunakan elemen *hyperlink* untuk kembali ke halaman beranda.
- 2) Sejarah Pasar : menggunakan elemen teks untuk menampilkan informasi dari bagian tentang kami.
- 3) Gambar : menggunakan elemen *image* untuk menampilkan gambar dari Sejarah perusahaan.
- 4) Isi dari Sejarah Perusahaan : menggunakan elemen teks.



Gambar 4.23 Storyboard Halaman Lokasi Pasar

Keterangan Gambar 4.23 :

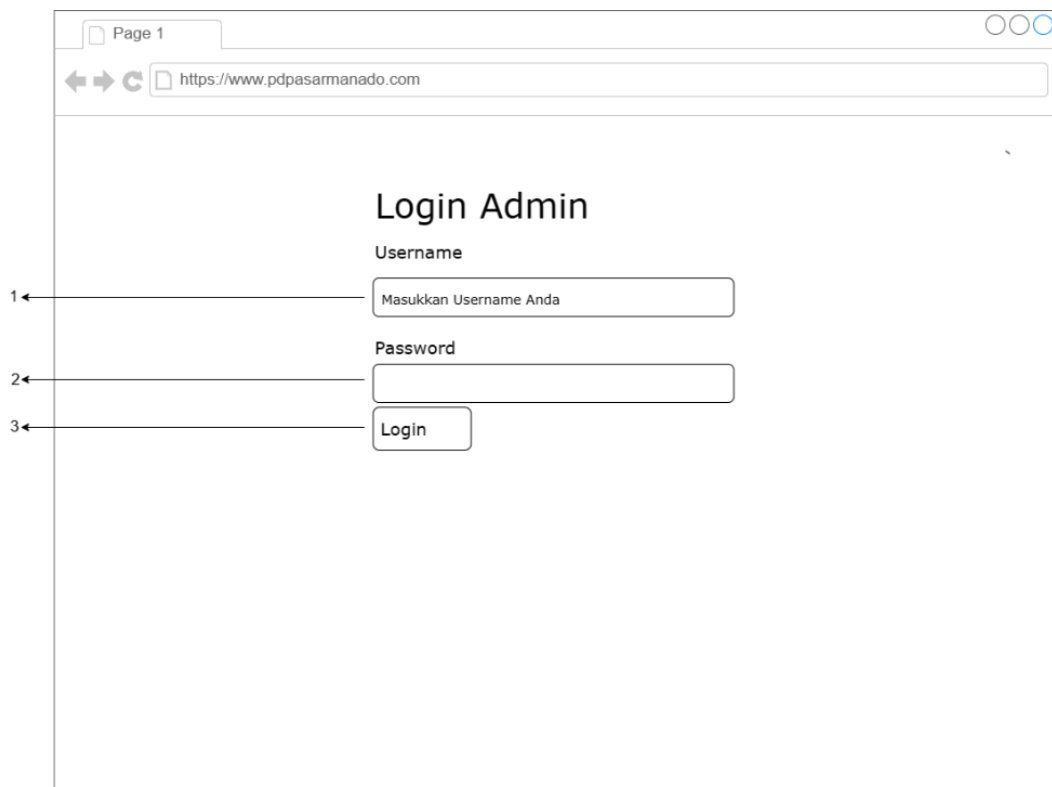
- 1) Beranda : menggunakan elemen *hyperlink* untuk kembali ke halaman beranda.
- 2) Lokasi Pasar : menggunakan elemen teks untuk menampilkan informasi halaman yang sedang terbuka.
- 3) Keterangan : keterangan dari lokasi-lokasi pasar yang ada di Manado.
- 4) Gambar *maps* : menampilkan titik koordinat dari pasar yang ditampilkan.
- 5) Nama Pasar : menggunakan elemen teks untuk menampilkan informasi nama pasar yang ditampilkan.



Gambar 4.24 Storyboard Halaman Info Kerja sama

Keterangan Gambar 4.24 :

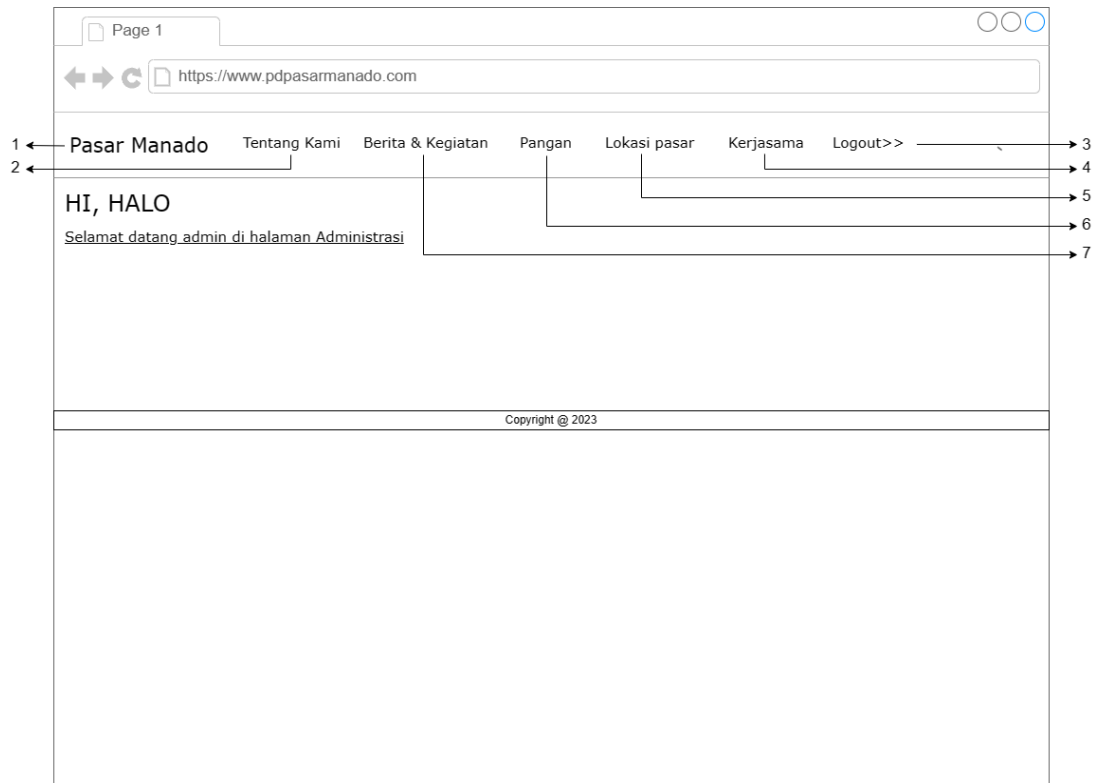
- 1) Beranda : menggunakan elemen *hyperlink* untuk kembali ke halaman beranda.
- 2) Jenis kerja sama : menggunakan elemen teks untuk menampilkan jenis kerja sama.
- 3) Isi kerja sama : menggunakan elemen teks untuk menampilkan isi dari kerja sama.



Gambar 4.25 Storyboard Halaman Login Admin

Keterangan Gambar 4.25 :

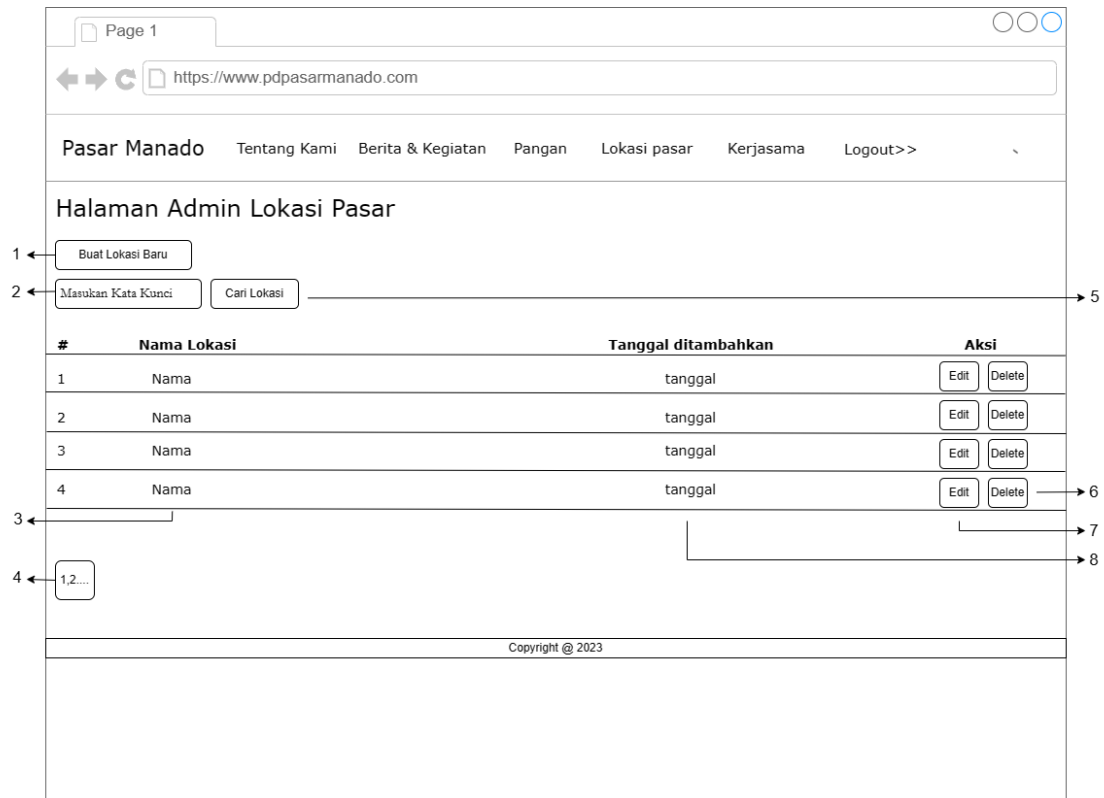
- 1) *Username* : menggunakan elemen *text box* untuk memasukkan *username* pengguna yang telah terdaftar.
- 2) *Password* : menggunakan elemen *text box* untuk memasukkan *password* pengguna yang sesuai dengan *username* yang telah terdaftar.
- 3) *Login* : *button* untuk masuk kedalam halaman admin.



Gambar 4.26 Storyboard Halaman Admin beranda

Keterangan Gambar 4.26 :

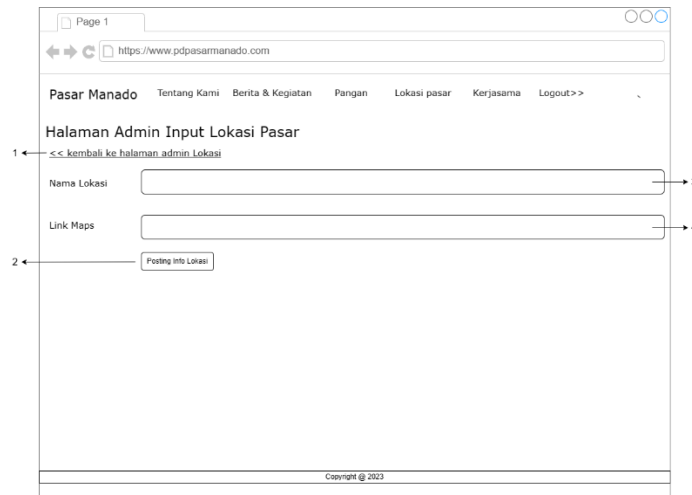
- 1) Pasar Manado : menggunakan elemen *hyperlink* untuk kembali ke halaman admin dan adalah nama dari Perusahaan PD Pasar Manado.
- 2) Tentang kami : menggunakan elemen *hyperlink* untuk mengakses halaman admin tentang kami.
- 3) *Logout* : adalah menu untuk keluar dari halaman admin.
- 4) Kerja sama : menggunakan elemen *hyperlink* untuk mengakses halaman admin kerja sama.
- 5) Lokasi pasar : menggunakan elemen *hyperlink* untuk mengakses halaman admin lokasi pasar.
- 6) Pangan : menggunakan elemen *hyperlink* untuk mengakses halaman admin pangan.
- 7) Berita & Kegiatan : menggunakan elemen *hyperlink* untuk mengakses halaman admin berita dan kegiatan.



Gambar 4.27 Storyboard Halaman Input Lokasi Pasar

Keterangan gambar 4.27 :

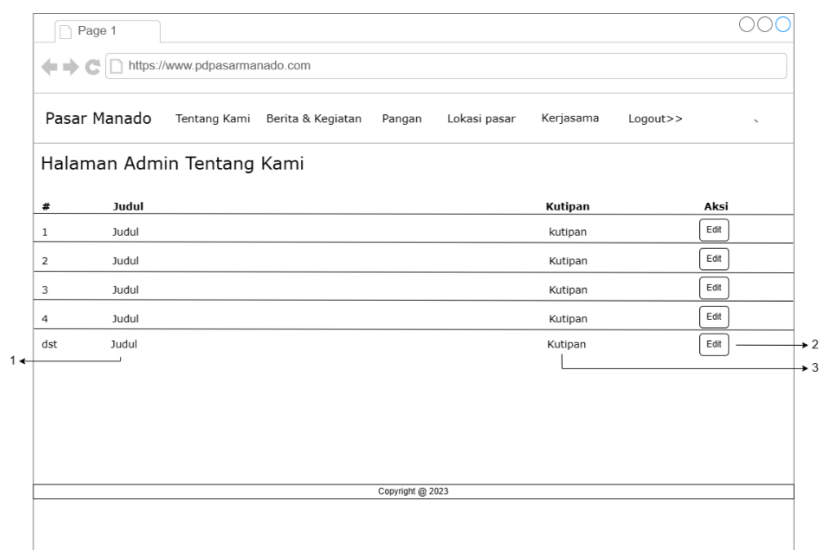
- 1) Buat lokasi baru: *button* untuk tambah lokasi baru dan mengakses halaman *input* lokasi.
- 2) Masukkan kata kunci : menggunakan elemen *input* dengan *type text* untuk memasukkan kata kunci yang ingin dicari.
- 3) Nama : menggunakan elemen *table* untuk menampilkan nama lokasi pasar yang tersimpan.
- 4) Pilihan untuk ke halaman selanjutnya.
- 5) Cari lokasi: menggunakan elemen *input* dengan *type submit* untuk mencari kata kunci yang cocok yang telah dimasukkan.
- 6) Delete : menggunakan elemen *hyperlink* untuk menghapus data lokasi.
- 7) Edit : menggunakan elemen *hyperlink* untuk mengakses halaman mengedit data lokasi.
- 8) Tanggal: menampilkan tanggal kapan data ditambahkan.



Gambar 4.28 Storyboard Halaman Input Lokasi Pasar

Keterangan Gambar 4.28:

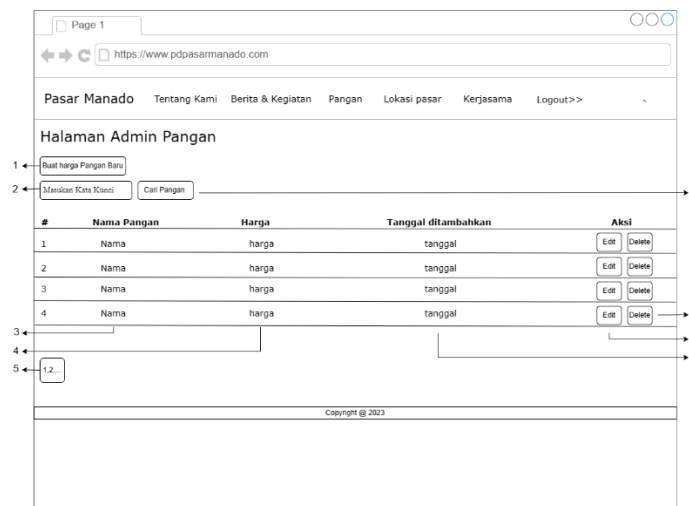
- 1) Menggunakan elemen *hyperlink* untuk kembali ke halaman admin lokasi Pasar.
- 2) *Posting info lokasi* : menggunakan elemen *input* dengan *type submit* untuk menyimpan data info lokasi dan mem-*posting* ke *website*.
- 3) *Nama Lokasi* : nama lokasi ini menggunakan elemen *input* dengan *type text* yang berfungsi sebagai tempat untuk memasukkan nama lokasi.
- 4) *Link Maps* : link maps menggunakan elemen *input* dengan *type text* yang berfungsi sebagai tempat untuk memasukkan link yang diambil dari titik lokasi pasar di *google maps*.



Gambar 4.29 Storyboard Halaman Admin Tentang Kami

Keterangan Gambar 4.29:

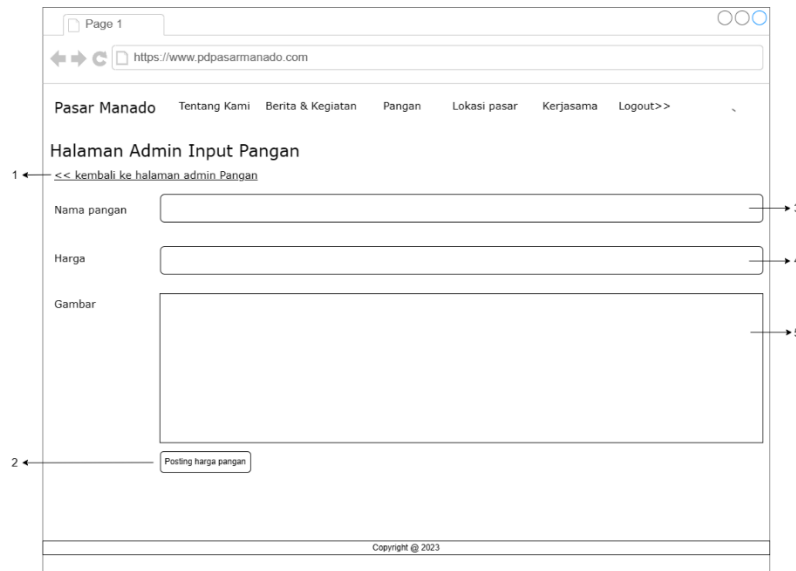
- 1) Judul : menggunakan elemen *table* untuk menampilkan judul dari tentang kami.
- 2) Edit : menggunakan elemen *hyperlink* untuk mengedit data halaman tentang kami.
- 3) Kutipan: menggunakan elemen *table* untuk menampilkan kutipan yang ada di halaman tentang kami.



Gambar 4.30 Storyboard Halaman Admin Pangan

Keterangan Gambar 4.30:

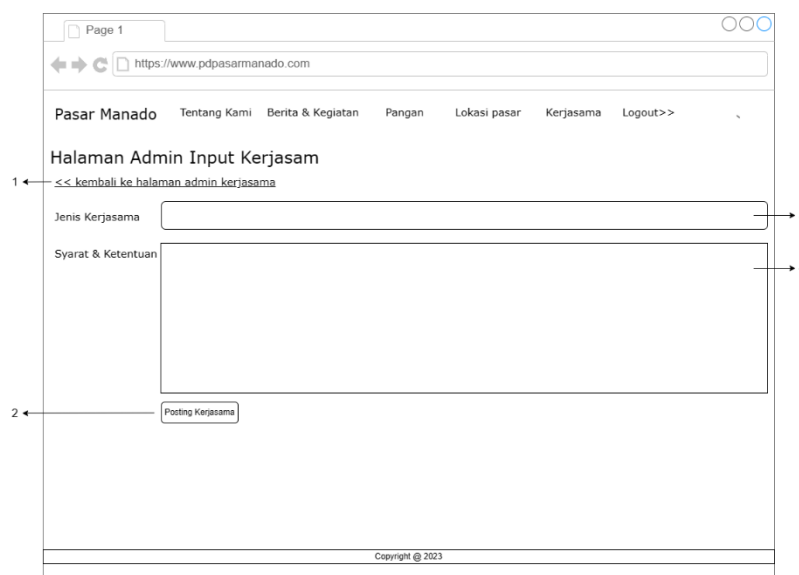
- 1) Buat harga pangan baru : *button* untuk mengakses halaman *input* pangan untuk menambahkan harga pangan baru
- 2) Masukkan kata kunci : menggunakan elemen *input* dengan *type text* untuk memasukkan kata kunci yang ingin dicari
- 3) Nama : menggunakan elemen *table* untuk menampilkan nama pangan dari *database*
- 4) Harga : menggunakan elemen *table* untuk menampilkan harga dari pangan
- 5) Pilihan untuk ke halaman selanjutnya
- 6) Cari pangan: menggunakan elemen *Input* dengan *type submit* untuk mencari kata kunci yang cocok yang telah *dimasukkan*.
- 7) Delete : *button* untuk menghapus data pangan .
- 8) Edit : *button* untuk mengedit data harga pangan.
- 9) Tanggal: menampilkan tanggal kapan data ditambahkan



Gambar 4.31 Storyboard Halaman Admin Input Pangan

Keterangan Gambar 4.31 :

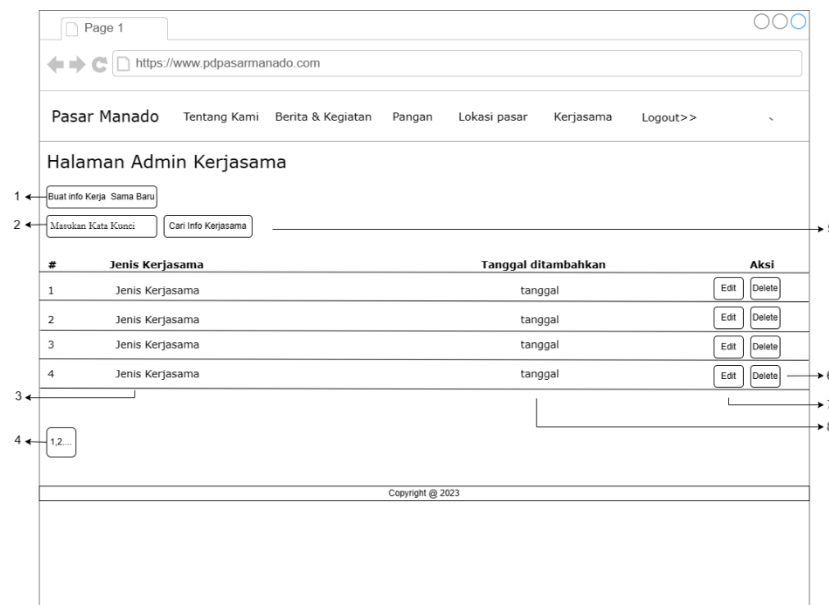
- 1) Kembali ke halaman admin pangan : *button* untuk mengakses kembali ke halaman admin pangan.
- 2) Posting harga pangan : *button* untuk menyimpang data pangan dan memposting ke *website*.
- 3) Nama pangan: *form* untuk memasukkan nama pangan.
- 4) Harga : *form* untuk memasukkan harga pangan.
- 5) Gambar : *form* untuk memasukkan gambar.



Gambar 4.32 Storyboard Halaman Input Kerja sama

Keterangan Gambar 4.32 :

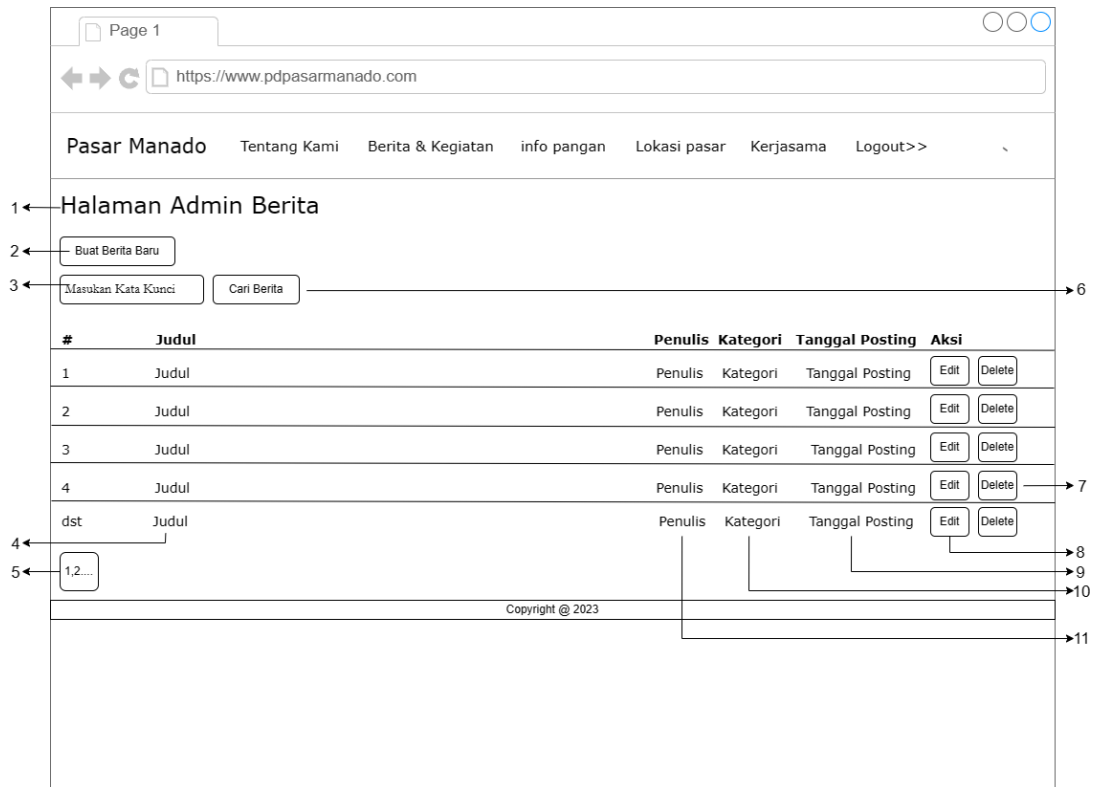
- 1) *Button* untuk kembali ke halaman admin kerja sama.
- 2) Postinging kerja sama : *button* untuk menyimpan data kerja sama dan memposting data ke *website*.
- 3) Jenis kerja sama : *form* untuk mengisi jenis kerja sama.
- 4) Syarat & ketentuan : *form* untuk mengisi syarat dan ketentuan dari jenis kerja sama yang akan di-*posting*.



Gambar 4.33 Storyboard Halaman Admin Kerja sama

Keterangan Gambar 4.33 :

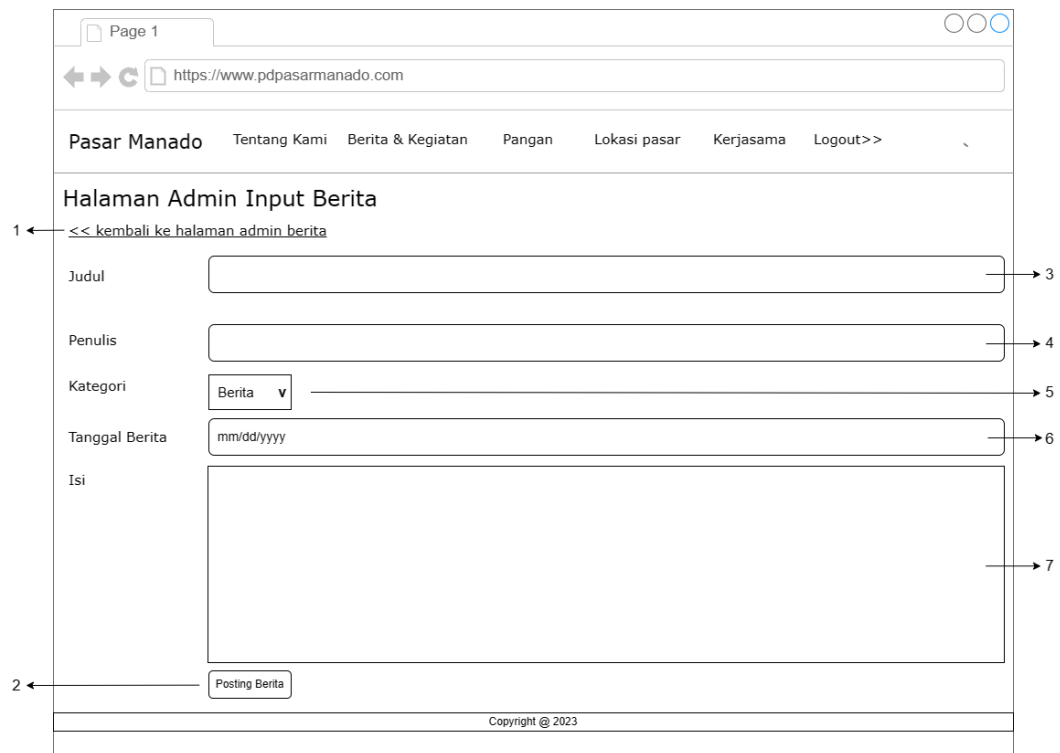
- 1) Buat info kerja sama baru: *button* untuk mengakses halaman *input* kerja sama untuk menambah data baru.
- 2) Masukkan kata kunci: untuk memasukkan kata kunci yang ingin dicari.
- 3) Jenis kerja sama: menggunakan elemen *table* untuk menampilkan jenis kerja sama yang telah tersimpan.
- 4) Untuk melihat halaman – halman selanjutnya.
- 5) Cari info kerja sama : *button* untuk mencari kata kunci yang telah dimasukkan.
- 6) Delete: *button* untuk menghapus data kerja sama.
- 7) Edit: *button* untuk mengubah data kerja sama.
- 8) Tanggal : menggunakan elemen *table* untuk menampilkan tanggal data ditambahkan.



Gambar 4.34 Storyboard Halaman Admin Berita

Keterangan Gambar 4.34 :

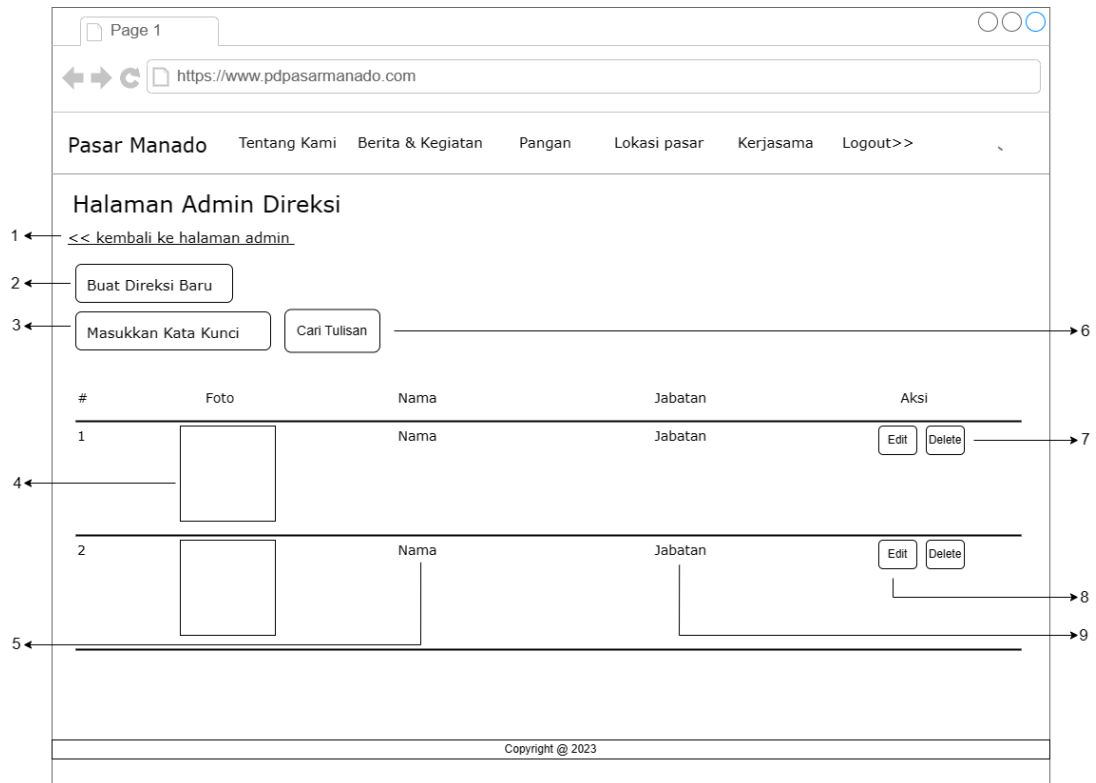
- 1) Halaman Admin Berita : nama dari halaman yang sedang dibuka.
- 2) Buat Berita baru : *button* untuk mengakses halaman *input* berita untuk menambah berita baru.
- 3) Masukkan kata kunci : untuk memasukkan kata kunci yang ingin dicari.
- 4) Judul : untuk menampilkan judul berita atau kegiatan yang telah tersimpan.
- 5) Untuk melihat halaman – halman selanjutnya.
- 6) Cari berita : *button* untuk mencari kata kunci yang telah dimasukkan.
- 7) Delete: *button* untuk menghapus berita atau kegiatan.
- 8) Edit: *button* untuk mengubah berita atau kegiatan.
- 9) Tanggal : untuk menampilkan tanggal berita atau kegiatan ditambahkan.
- 10) Kategori : untuk menampilkan kategori dari berita atau kegiatan.
- 11) Penulis : untuk menampilkan penulis dari berita atau kegiatan yang telah disimpan.



Gambar 4.35 Storyboard Halaman Admin Input Berita

Keterangan Gambar 4.35 :

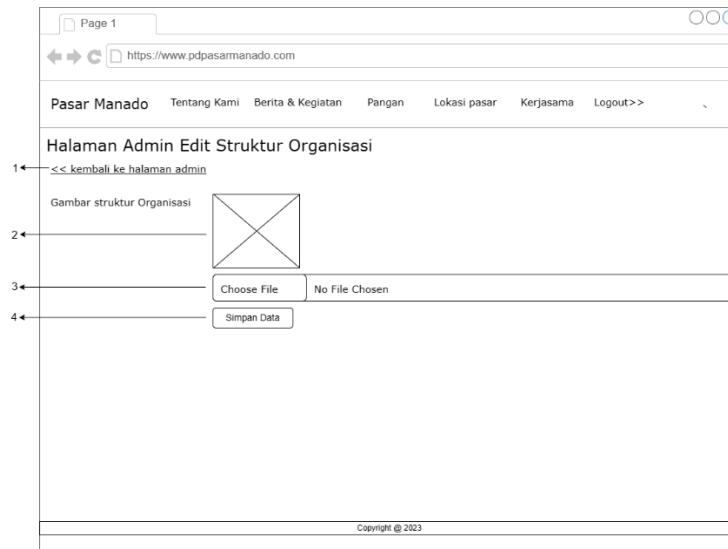
- 1) Kembali ke halaman admin berita : menggunakan elemen *Hypertext* untuk untuk mengakses kembali ke halaman admin berita.
- 2) Posting berita : menggunakan elemen *Input* dengan *type submit* untuk menyimpan berita dan mem-*posting* ke *website*.
- 3) Judul : menggunakan elemen *Input* dengan *type text* untuk untuk memasukkan judul berita.
- 4) Penulis: menggunakan elemen *Input* dengan *type text* untuk memasukkan nama penulis berita.
- 5) Kategori: *dropdown box* untuk memilih kategori berita.
- 6) Tanggal berita : menggunakan elemen *Input* dengan *type datetime-local* untuk memilih tanggal berita diberitakan.
- 7) Isi : menggunakan elemen *textarea* untuk memasukkan isi berita dan foto dari berita.



Gambar 4.36 Storyboard Halaman Admin Direksi

Keterangan Gambar 4.36 :

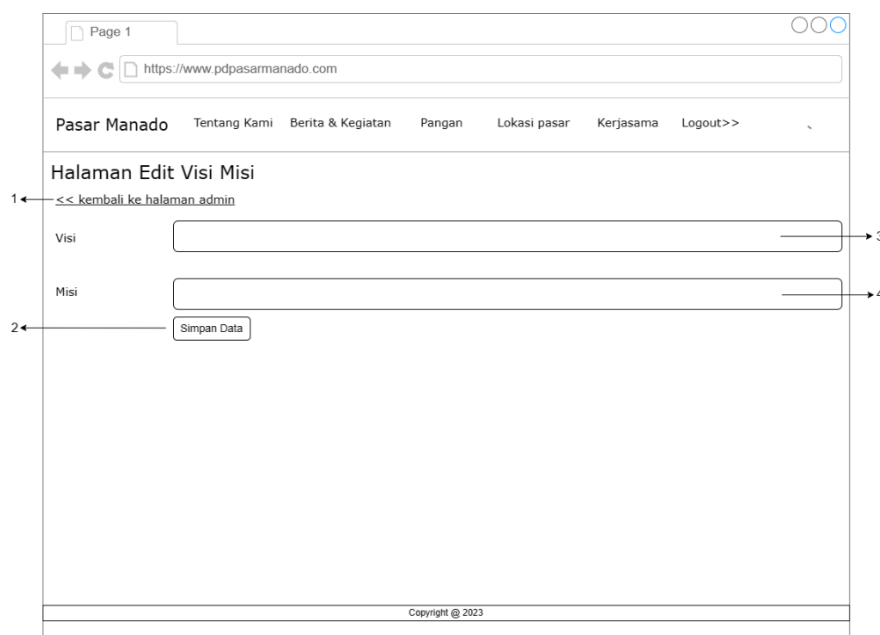
- 1) Kembali ke halaman admin : menggunakan elemen *hypertext* untuk kembali ke halaman tentang kami.
- 6) Buat Direksi baru : *button* untuk mengakses halaman *input* direksi untuk menambah berita baru.
- 7) Masukkan kata kunci : untuk memasukkan kata kunci yang ingin di cari.
- 8) Foto : untuk menampilkan foto dari direksi yang telah tersimpan.
- 9) Nama : untuk menampilkan nama direksi yang telah tersimpan.
- 10) Cari : *button* untuk mencari kata kunci yang telah dimasukkan.
- 11) Delete: *button* untuk menghapus direksi.
- 12) Edit: *button* untuk mengubah direksi.
- 13) Jabatan : untuk menampilkan jabatan dari direksi yang telah tersimpan.



Gambar 4.37 Storyboard Halaman Admin Edit Struktur Organisasi

Keterangan Gambar 4.37 :

- 1) Kembali ke halaman admin : menggunakan elemen *hypertext* untuk mengakses kembali ke halaman tentang kami.
- 2) Gambar : menggunakan elemen *image* untuk menampilkan gambar struktur organisasi.
- 3) menggunakan elemen *Input* dengan *type file* untuk memasukkan foto direksi
- 4) Simpan Data: menggunakan elemen *Input* dengan *type submit* untuk menyimpan data struktur organisasi.



Gambar 4.38 Storyboard Halaman Admin Edit Visi Misi

Keterangan Gambar 4.38:

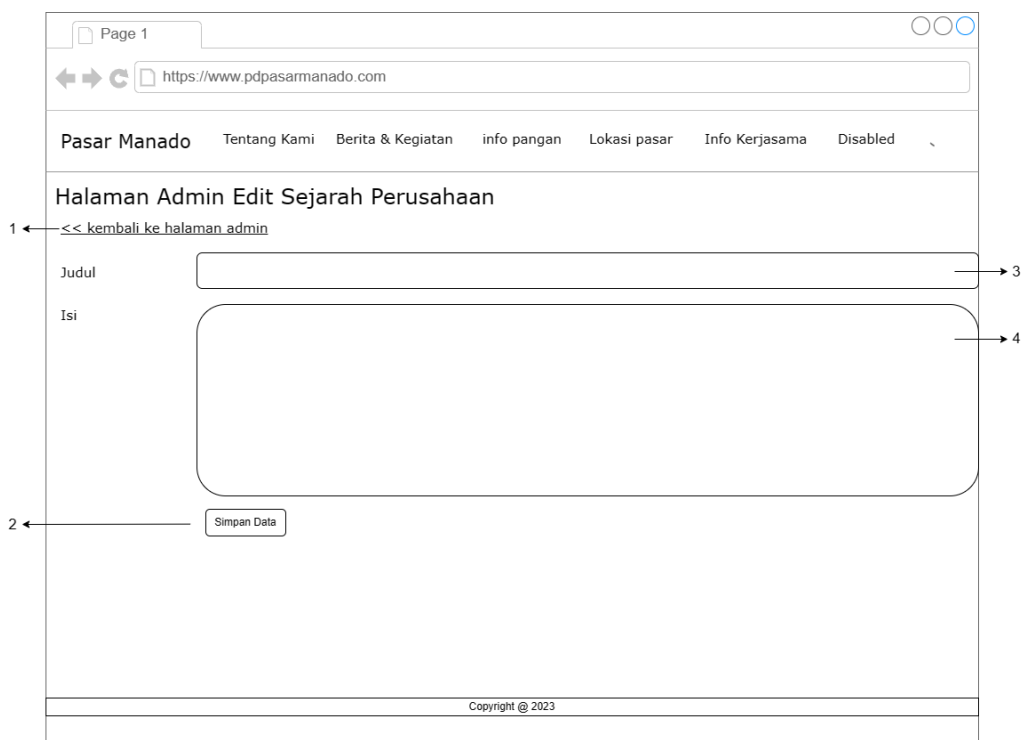
- 1) Kembali ke halaman admin : menggunakan elemen *hypertext* untuk mengakses kembali ke halaman tentang kami.
- 2) Simpan data: menggunakan elemen *Input* dengan *type submit* untuk menyimpan data visi misi.
- 3) Visi : menggunakan elemen *input* dengan *type text* untuk memasukkan visi.
- 4) Misi : menggunakan elemen *textarea* untuk memasukkan isi dari misi.

Gambar 4.39 Storyboard Halaman Admin Input Data Direksi

Keterangan Gambar 4.39:

- 5) Kembali ke halaman admin : menggunakan elemen *hypertext* untuk mengakses kembali ke halaman direksi.
- 6) Nama : menggunakan elemen *input* dengan *type text* untuk memasukkan nama direksi.
- 7) Foto : menggunakan elemen *input* dengan *type file* untuk memasukkan foto direksi.
- 8) Simpan Data: menggunakan elemen *input* dengan *type submit* untuk menyimpan data direksi.

- 9) Jabatan : menggunakan elemen *input* dengan *type text* untuk memasukkan jabatan direksi.



Gambar 4.40 Storyboard Halaman Admin Edit Sejarah Perusahaan

Keterangan Gambar 4.40:

- 5) Kembali ke halaman admin : menggunakan elemen *hypertext* untuk mengakses kembali ke halaman tentang kami.
- 6) Simpan data: menggunakan elemen *input* dengan *type submit* untuk menyimpan data Sejarah perusahaan.
- 7) Judul : menggunakan elemen *input* dengan *type text* untuk memasukkan judul.
- 8) Isi : menggunakan elemen *textarea* untuk memasukkan isi dari sejarah perusahaan.

4.3 Implementasi

Bagian ini adalah tahap dimana perancangan yang telah dijelaskan dalam *storyboard* sebelumnya diimplementasikan menjadi antarmuka yang dapat diakses oleh pengguna

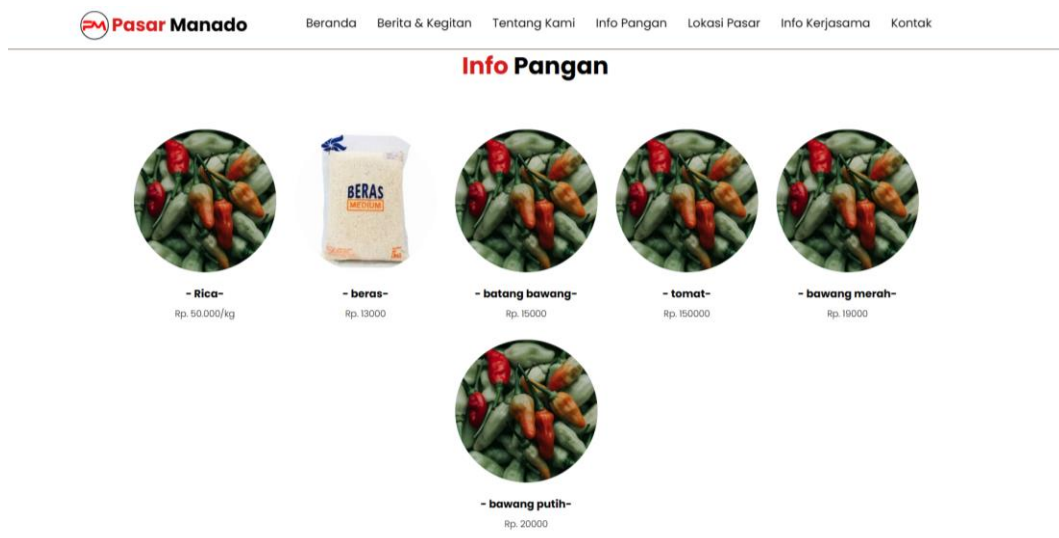
4.3.1 Implementasi *Storyboard*

Implementasi *storyboard* adalah tahap menerapkan rancangan *storyboard* ke dalam *website* yang dibuat.



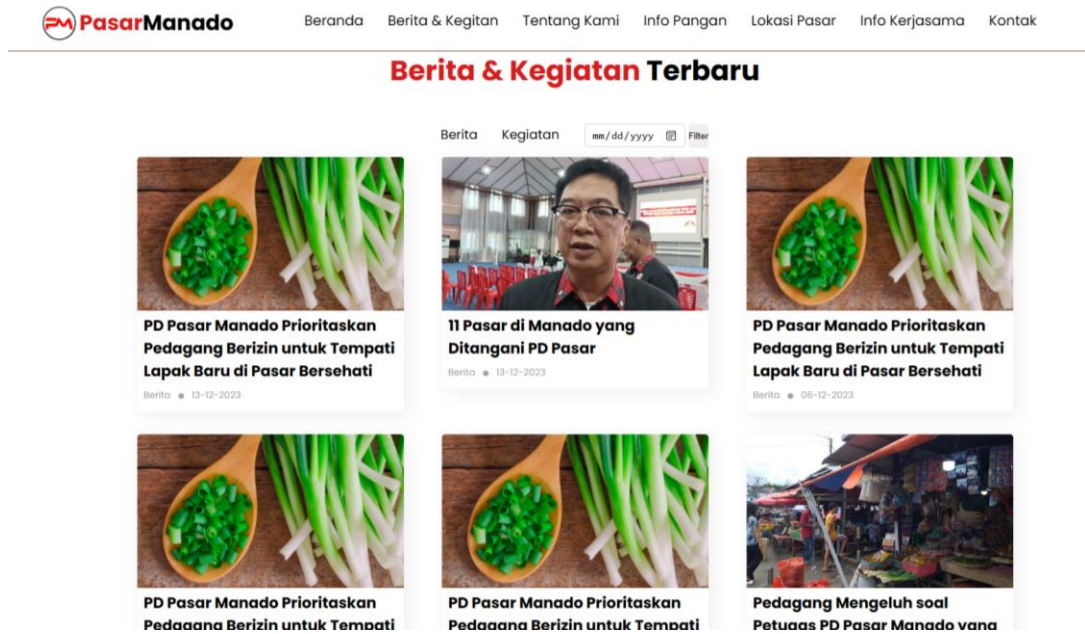
Gambar 4.41 Implementasi Halaman Beranda

Gambar 4.41 adalah implementasi halaman beranda yang menampilkan halaman beranda, berita & kegiatan, tentang kami, info pangan, lokasi pasar, info kerja sama, dan kontak.



Gambar 4.42 Implementasi Halaman Info Pangan

Gambar 4.43 adalah implementasi dari halaman info pangan yang menampilkan informasi harga pangan



Gambar 4.44 Halaman Berita & Kegiatan

Gambar 4.45 merupakan implementasi halaman berita dan kegiatan yang menampilkan seluruh berita dan kegiatan.



Gambar 4.46 Implementasi Halaman Tentang Kami

Gambar 4.47 adalah implementasi halaman tentang kami yang menampilkan sejarah PD pasar, direksi, dan struktur organisasi.

Lokasi Pasar

ada 11 pasar tradisional di Kota Manado, yaitu Pasar Bersehati, Pasar Pinasungkulan (Karombasan), Pasar Pandu, Pasar Bobo Bailang, Pasar Buha Mapangget, Pasar Restorasi Kayubulan, Pasar Tamara Mapangget, Pasar Anugerah Perkamil, dan Pasar Perumnas Paniki Dua.



Gambar 4.48 Halaman Lokasi Pasar

Gambar 4.49 adalah implementasi halaman lokasi pasar yang menampilkan informasi seluruh lokasi pasar yang dikelola PD Pasar Manado.

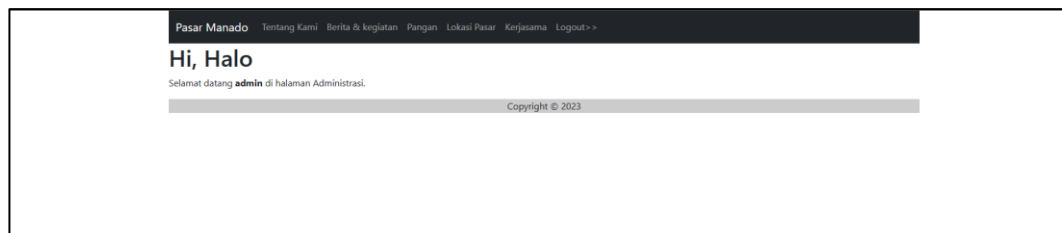


Gambar 4.50 Halaman Info Kerja sama

Gambar 4.51 adalah implementasi halaman info kerja sama yang menampilkan seluruh info kerja sama.

Gambar 4.52 Implementasi Halaman *Login Admin*

Gambar 4.53 adalah implementasi halaman *login* admin untuk masuk ke halaman admin.



Gambar 4.54 Implementasi Halaman Admin

Gambar 4.55 adalah impleementasi halaman admin untuk menampilkan seluruh menu halaman admin.

#	Nama Lokasi	Tanggal ditambahkan	Aksi
1	Pasar Unyil Wonasa	2023-12-13 09:57:11	edit Delete
2	Pasar Anugerah Perkamil	2023-12-13 09:48:04	edit Delete
3	Pasar Paal Dua	2023-12-13 09:44:43	edit Delete
4	Pasar Paniki	2023-12-13 09:42:54	edit Delete
5	Pasar Buha	2023-12-13 09:41:07	edit Delete
6	Pasar Pandu	2023-12-13 09:39:53	edit Delete
7	Pasar Pinasungkulan	2023-12-13 09:36:50	edit Delete
8	Pasar Bahu	2023-12-11 05:58:58	edit Delete
9	Pasar Bersehati	2023-12-11 05:49:57	edit Delete

Gambar 4.56 Implementasi Halaman Admin Lokasi

Gambar 4.57 adalah implementasi halaman admin lokasi untuk mengelola lokasi pasar dan menampilkan seluruh lokasi pasar yang telah tersimpan.

Gambar 4.58 Implementasi Halaman Admin *Input* lokasi pasar

Gambar 4.59 adalah implementasi halaman admin *Input* lokasi pasar untuk menambahkan lokasi pasar yang baru.

#	Judul	Isi	Aksi
1	Tentang Kami	Sejarah PD Pasar Manado	edit
2	Visi Misi	"Menjadi perusahaan umum daerah yang profesional dan berkualitas dalam mengelola pasar"	edit
3	Direksi	Direktur dan Dewan Pengawas	edit
4	Struktur Organisasi		edit

Gambar 4.60 Implementasi Halaman Admin Tentang Kami

Gambar 4.61 adalah implementasi halaman admin tentang kami untuk mengelola halaman tentang kami.

#	Nama Pangan	Harga	Tanggal ditambahkan	Aksi
1	bawang putih	20.000	2023-12-13 20:31:58	edit Delete
2	bawang merah	19000	2023-11-18 20:42:18	edit Delete
3	tomat	150000	2023-11-20 12:42:24	edit Delete
4	batang bawang	15000	2023-11-18 20:40:09	edit Delete
5	beras	13000	2023-11-18 20:06:50	edit Delete
6	Rica	50.000/kg	2023-12-11 17:29:04	edit Delete

Gambar 4.62 Implementasi Halaman Admin Pangan

Gambar 4.63 adalah implementasi halaman admin pangan untuk menampilkan seluruh data info pangan yang telah tersimpan.

#	Judul	Penulis	Kategori	Tanggal Posting	Aksi
1	11 Pasar di Manado yang Ditangani PD Pasar	gio	Berita	2023-12-13 00:00:00	Edit Delete
2	Kendalikan Inflasi, PD Pasar Manado Bekerja Sama dengan Perum Bulog Gelar Operasi Pasar Murah	gio	Berita	2023-11-08 00:00:00	Edit Delete
3	Pedagang Mengeluh soal Petugas PD Pasar Manado yang Minta Bayaran Uang Listrik Artikel ini telah tayang di TribunManado.co.id dengan judul Pedagang Mengeluh soal Petugas PD Pasar Manado yang Minta Bayaran Uang Listrik	gio	Berita	2023-11-23 00:00:00	Edit Delete
4	PD Pasar Manado Prioritaskan Pedagang Berizin untuk Tempati Lapak Baru di Pasar Bersehati	gio	Berita	2023-12-13 22:30:00	Edit Delete
5	PD Pasar Manado Prioritaskan Pedagang Berizin untuk Tempati Lapak Baru di Pasar Bersehati	gio	Berita	2023-12-06 00:00:00	Edit Delete
6	PD Pasar Manado Prioritaskan Pedagang Berizin untuk Tempati Lapak Baru di Pasar Bersehati	gio	Berita	2023-12-06 00:00:00	Edit Delete
7	PD Pasar Manado Prioritaskan Pedagang Berizin untuk Tempati Lapak Baru di Pasar Bersehati	gio	Berita	2023-12-06 00:00:00	Edit Delete

Gambar 4.70 Implementasi Halaman Admin Berita & Kegiatan

Gambar 4.71 adalah halaman admin berita untuk menampilkan dan mengelola seluruh berita dan kegiatan yang telah tersimpan.

Copyright © 2023

Gambar 4.72 Implementasi Halaman Admin *Input* Berita

Gambar 4.73 adalah implementasi halaman admin *Input* berita untuk menambahkan berita atau kegiatan baru.

#	Foto	Nama	Jabatan	Aksi
1		Jeffrey Sailolo	Direktur Umum	Edit Delete
2		Lucky Senduk	Direktur Utama	Edit Delete

Copyright © 2023

Gambar 4.74 Implementasi Halaman Admin Direksi

Gambar 4.75 adalah implementasi halaman admin direksi untuk menampilkan seluruh direksi yang telah tersimpan.

Gambar 4.76 Implementasi Halaman Admin Edit Struktur Organisasi

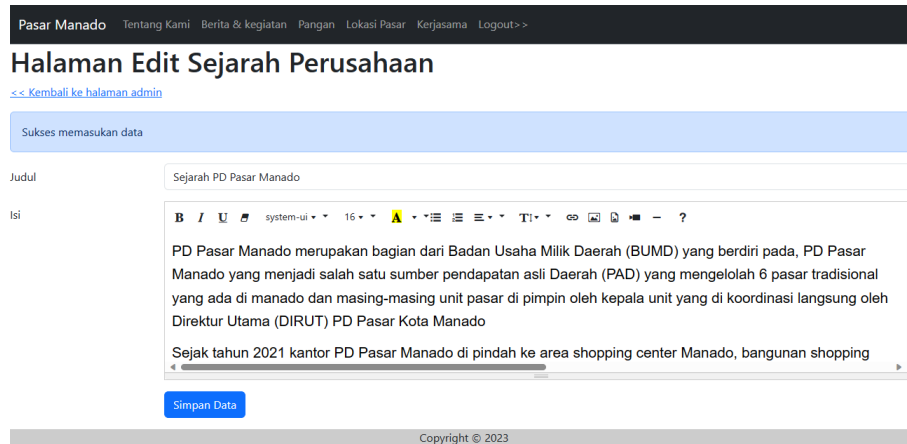
Gambar 4.77 adalah implementasi halaman admin edit struktur organisasi untuk mengganti struktur organisasi.

Gambar 4.78 Implementasi Halaman Admin Edit Visi Misi

Gambar 4.79 adalah implementasi halaman admin edit visi misi untuk mengubah visi misi.

Gambar 4.80 Implementasi Halaman Admin *Input* Direksi

Gambar 4.81 adalah implementasi halaman admin *Input* direksi untuk menambahkan direksi baru.



Gambar 4.82 Implementasi Halaman Admin *Edit* Sejarah Perusahaan

Gambar 4.83 adalah implementasi halaman admin edit sejarah perusahaan untuk mengubah sejarah perusahaan.

4.3.2 Implementasi Basis Data


Bagian ini akan mengulas implementasi basis data dari *website* yang sedang di bangun berdasarkan desain basis data sebelumnya.

Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Over
<input type="checkbox"/> admin	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	2	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	
<input type="checkbox"/> admin_akses	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	8	InnoDB	utf8mb4_general_ci	48.0 KiB	
<input type="checkbox"/> berita	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	6	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	
<input type="checkbox"/> direksi	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	32.0 KiB	
<input type="checkbox"/> halaman	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	32.0 KiB	
<input type="checkbox"/> kerjasama	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	
<input type="checkbox"/> lokasi	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	9	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	
<input type="checkbox"/> master_akses	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	5	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	
<input type="checkbox"/> pangan	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	5	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	
<input type="checkbox"/> struktur	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	
<input type="checkbox"/> visimisi	★ Browse Structure Search Insert Empty Drop	1	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	
11 tables	Sum	42	InnoDB	utf8mb4_general_ci	240.0 KiB	


Gambar 4.84 Tabel Database pdpasar

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/> 1	id	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/> 2	username	varchar(225)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/> 3	password	text	utf8mb4_general_ci		No	None		


Gambar 4.85 Tabel admin

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 judul	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 penulis	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	4 kategori	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	5 tgl_berita	datetime			No	None		
<input type="checkbox"/>	6 isi_berita	text	utf8mb4_general_ci		No	None		


Gambar 4.86 Tabel berita

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 nama	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 foto	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	4 jabatan	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	5 tgl_isi	timestamp			No	current_timestamp()		


Gambar 4.87 Tabel direksi

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 judul	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 isi	text	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	4 tgl_isi	timestamp			No	current_timestamp()		ON UPDATE CURRENT_TIMESTAMP()


Gambar 4.88 Tabel halaman

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 jenis_kerjasama	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 syarat	text	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	4 tgl_isi	timestamp			No	current_timestamp()		


Gambar 4.89 Tabel kerja sama

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 nama_lokasi	varchar(150)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 maps	varchar(255)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	4 tgl_isi	timestamp			No	current_timestamp()		


Gambar 4.90 Tabel lokasi

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 nama_pangan	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 harga	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	4 gambar	varchar(5000)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	5 tgl_isi	timestamp			No	current_timestamp()		



Gambar 4.91 Tabel pangan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id_struktur 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 gambar_struktur	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None		


Gambar 4.92 Tabel struktur

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 id_visimisi 	int(11)			No	None		AUTO_INCREMENT
<input type="checkbox"/>	2 visi	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None		
<input type="checkbox"/>	3 misi	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		No	None		

Gambar 4.93 Tabel visimisi

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1 login_id 	int(11)			No	None		
<input type="checkbox"/>	2 akses_id 	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		No	None		

Gambar 4.94 Tabel admin_akses

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra
<input type="checkbox"/>	1	akses_id 	varchar(30)	utf8mb4_general_ci		No	None	
<input type="checkbox"/>	2	nama	varchar(25)	utf8mb4_general_ci		No	None	

Gambar 4.95 Tabel master_akses

4.3.3 Implementasi Modul Program

Bagian ini mencakup proses pengodean *website* yang sedang dibangun.

Berikut adalah *script* yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini.

```

<?php
$judul = "";
$penulis = "";
$kategori = "";
$skategori = "";
$tgl_berita = "";
$isi_berita = "";
$error = "";
$sukses = "";

if (isset($_GET['id'])) {
    $id = $_GET['id'];
} else {
    $id = "";
}

if ($id != "") {
    $sql1 = "select* from berita where id = '$id'";
    $q1 = mysqli_query($koneksi, $sql1);
    $r1 = mysqli_fetch_array($q1);
    $judul = $r1['judul'];
    $penulis = $r1['penulis'];
    $tgl_berita = $r1['tgl_berita'];
    $isi_berita = $r1['isi_berita'];
    if ($isi_berita == '') {
        $error = "Data tidak ditemukan";
    }
}

if (isset($_POST['simpan'])) {
    $judul = $_POST['judul'];
    $isi_berita = $_POST['isi_berita'];
    $penulis = $_POST['penulis'];
    $kategori = $_POST['kategori'];
    $tgl_berita = $_POST['tgl_berita'];

    if ($judul == '' or $isi_berita == '') {
        $error = "Silakan Masukan semua data yakni data isi berita dan judul";
    }

    if (empty($error)) {
        if ($id != "") {
            $sql1 = "update berita set judul = '$judul',penulis='$penulis',
            kategori='$kategori',tgl_berita='$tgl_berita',isi_berita='$isi_berita'
            where id = '$id'";
        } else {
            $sql1 = "insert into berita(judul,penulis,kategori,tgl_berita,
            isi_berita) values ('$judul','$penulis','$kategori','$tgl_berita',
            '$isi_berita')";
        }
    }

    $q1 = mysqli_query($koneksi, $sql1);
    if ($q1) {
        $sukses = "Sukses memasukan data";
    } else {
        $error = "Gagal memasukan data";
    }
}

```

Gambar 4.96 *script Input* berita

```

<?php
$nama_pangan = "";
$harga = "";
$gambar = "";
$error = "";
$sukses = "";

if (isset($_GET['id'])) {
    $id = $_GET['id'];
} else {
    $id = "";
}

if ($id != "") {
    $sql1 = "select* from pangan where id = '$id'";
    $q1 = mysqli_query($koneksi, $sql1);
    $r1 = mysqli_fetch_array($q1);
    $nama_pangan = $r1['nama_pangan'];
    $harga = $r1['harga'];
    $gambar = $r1['gambar'];
    if ($harga == '') {
        $error = "Data tidak ditemukan";
    }
}

if (isset($_POST['simpan'])) {
    $nama_pangan = $_POST['nama_pangan'];
    $harga = $_POST['harga'];
    $gambar = $_POST['gambar'];

    if ($nama_pangan == '' or $harga == '') {
        $error = "Silakan Masukan semua data yakni data nama pangan dan harga";
    }

    if (empty($error)) {
        if ($id != "") {
            $sql1 = "update pangan set nama_pangan = '$nama_pangan',harga='$harga',
gambar='$gambar',tgl_isi=now() where id = '$id'";
        } else {
            $sql1 = "insert into pangan(nama_pangan,harga,gambar) values
('$nama_pangan','$harga','$gambar)";
        }

        $q1 = mysqli_query($koneksi, $sql1);
        if ($q1) {
            $sukses = "Sukses memasukan data";
        } else {
            $error = "Gagal memasukan data";
        }
    }
}

```

Gambar 4.97 *script Input pangan*

```

<main>
<?php
$jenis_kerjasama = "";
$syarat = "";
$error = "";
$sukses = "";

if (isset($_GET['id'])) {
    $id = $_GET['id'];
} else {
    $id = "";
}

if ($id != "") {
    $sql1 = "select* from kerjasama where id = '$id'";
    $q1 = mysqli_query($koneksi, $sql1);
    $r1 = mysqli_fetch_array($q1);
    $jenis_kerjasama = $r1['jenis_kerjasama'];
    $syarat = $r1['syarat'];
    if ($syarat == '') {
        $error = "Data tidak ditemukan";
    }
}

if (isset($_POST['simpan'])) {
    $jenis_kerjasama = $_POST['jenis_kerjasama'];
    $syarat = $_POST['syarat'];

    if ($jenis_kerjasama == '' or $syarat == '') {
        $error = "Silakan Masukan semua data yakni data isi dan judul";
    }

    if (empty($error)) {
        if ($id != "") {
            $sql1 = "update kerjasama set jenis_kerjasama =
                '$jenis_kerjasama',syarat='$syarat',tgl_isi=now() where id
                = '$id'";
        } else {
            $sql1 = "insert into kerjasama(jenis_kerjasama,syarat)
                values ('$jenis_kerjasama','$syarat')";
        }

        $q1 = mysqli_query($koneksi, $sql1);
        if ($q1) {
            $sukses = "Sukses memasukan data";
        } else {
            $error = "Gagal memasukan data";
        }
    }
}
}

```

Gambar 4.98 script Input info Kerja sama

4.4 Pengujian

Pengujian adalah tahap yang dilakukan agar mengetahui apakah, fitur dan fungsi yang dibangun telah sesuai dengan hasil analisis dan desain yang dibuat sebelumnya.

4.4.1 Tujuan Pengujian

Pada proses pembuatan *website* ini, dilakukan pengujian untuk mengevaluasi apakah *website* telah sesuai dengan tahap perencanaan yang dibuat sebelumnya. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi kemungkinan kendala atau ketidaksesuaian *website* dengan harapan yang telah ditetapkan sebelumnya.


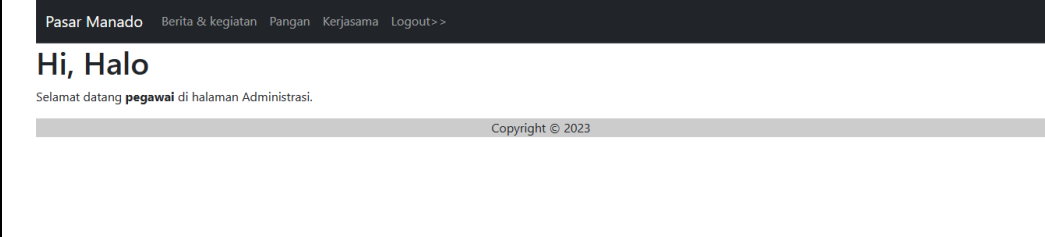
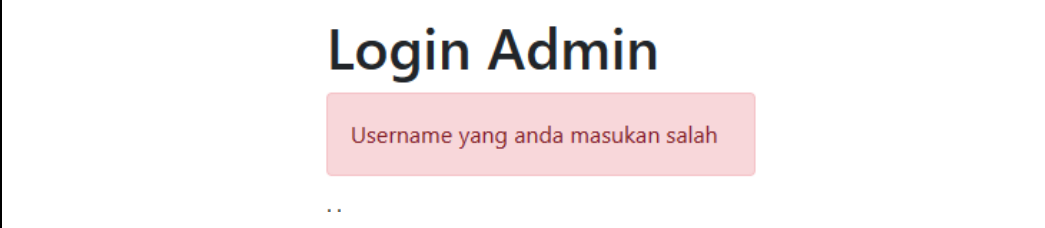
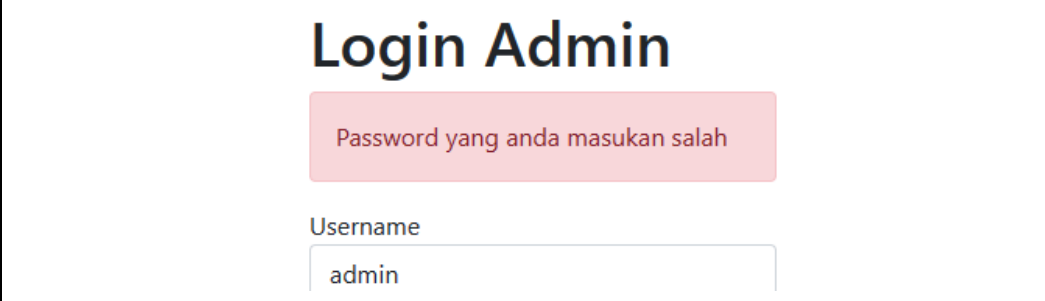
4.4.2 Kriteria Pengujian

Terdapat kriteria pengujian yang akan diuji pada *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado, yaitu :

1. *Website* dapat melakukan *login* pengguna.
2. Admin dapat menambahkan, mengubah, menghapus berita atau kegiatan.
3. Admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus info pangan.
4. Admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus lokasi pasar.
5. Admin dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus info Kerja sama.
6. Admin dapat mengubah sejarah perusahaan.
7. Admin dapat mengubah visi misi.
8. Admin dapat mengubah struktur organisasi.
9. *Website* dapat dijalankan di *browser* Microsoft Edge.
10. *Website* dapat dijalankan di *browser* Google Chrome.
11. *Website* dapat dijalankan di *browser* Mozilla Firefox.
12. *Website* dapat dijalankan di *browser* Brave.

4.4.3 Kasus Pengujian

Tabel 4.3 Pengujian masuk halaman admin

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Masukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang sesuai	Dapat masuk ke halaman <i>user</i> berdasarkan hak akses	Sesuai
		
		
Masukkan <i>username</i> yang tidak sesuai	Tidak masuk ke halaman admin dan menampilkan notifikasi <i>username</i> salah	sesuai
		
Masukkan <i>password</i> yang tidak sesuai	Tidak masuk ke halaman admin dan menampilkan notifikasi <i>password</i> salah	sesuai
		

Tabel 4.4 Pengujian simpan berita tanpa memasukkan data

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menyimpan tanpa memasukkan data berita	Akan menampilkan informasi notifikasi data belum dimasukkan	Sesuai
<p style="text-align: center;">Silakan Masukan semua data yakni data isi berita dan judul</p> <p>Judul <input type="text"/></p>		

Tabel 4.5 Pengujian tambah, ubah, dan hapus berita atau kegiatan

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menambahkan, mengubah, dan menghapus berita atau kegiatan,	Berita dan kegiatan berhasil ditambah, diubah, dan dihapus	Sesuai
<p style="text-align: center;">Sukses memasukan data</p> <p>Judul <input type="text" value="Pedagang Mengeluh soal Petugas PD Pasar Manado"/></p>		
<p style="text-align: center;">Buat Berita Baru</p> <p style="text-align: center;">Berhasil hapus data</p>		

Tabel 4.6 Pengujian simpan pangan tanpa memasukkan data

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menyimpan tanpa memasukkan data pangan	Akan menampilkan informasi notifikasi data belum dimasukkan	Sesuai
<p style="text-align: center;">Silakan Masukan semua data yakni data nama pangan dan harga</p> <p>Nama Pangan <input type="text"/></p> <p><input type="text"/></p>		

Tabel 4.7 Pengujian tambah, ubah, dan hapus info pangan

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menambahkan, mengubah, dan menghapus info pangan,	Info Pangan berhasil ditambah, diubah, dan dihapus	Sesuai
<p>Halaman Admin Input Pangan</p> <p><< Kembali ke halaman admin pangan</p> <p>Sukses memasukan data</p>		
<p>Halaman Admin Pangan</p> <p>Buat harga pangan Baru</p> <p>Berhasil hapus data</p> <p>Masukan Kata Kunci <input type="text"/> <input type="button" value="Cari Berita"/></p>		

Tabel 4.8 Pengujian tambah, ubah, dan hapus info pangan

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menambahkan, mengubah, dan menghapus lokasi pasar,	Lokasi pasar berhasil ditambah, diubah, dan dihapus	Sesuai
<p><< Kembali ke halaman admin lokasi</p> <p>Sukses memasukan data</p> <p>Nama Lokasi <input type="text"/> <input type="text" value="Pasar Paniki"/></p>		
<p>Buat lokasi Baru</p> <p>Berhasil hapus data</p> <p>Masukan Kata Kunci <input type="text"/> <input type="button" value="Cari Lokasi"/></p> <p># Nama Lokasi</p>		

Tabel 4.9 Pengujian simpan data lokasi tanpa memasukkan data

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menyimpan tanpa memasukkan data lokasi	Akan menampilkan informasi notifikasi data belum dimasukkan	Sesuai
<p style="text-align: center;"><< Kembali ke halaman admin lokasi</p> <div style="border: 1px solid #ccc; background-color: #f8d7da; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Silakan Masukan semua data yakni data nama lokasi dan maps</p> </div>		

Tabel 4.10 Pengujian simpan data kerja sama tanpa memasukkan data

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menyimpan tanpa memasukkan data kerja sama	Akan menampilkan informasi notifikasi data belum dimasukkan	Sesuai
<p style="text-align: center;"><< Kembali ke admin Kerjasama</p> <div style="border: 1px solid #ccc; background-color: #f8d7da; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Silakan Masukan semua data</p> </div>		

Tabel 4.11 Pengujian tambah, ubah, dan hapus info kerja sama

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menambahkan, mengubah, dan menghapus info kerja sama	Info Kerja sama berhasil ditambah, diubah, dan dihapus	Sesuai
<div style="border: 1px solid #ccc; background-color: #d1ecf1; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Sukses memasukan data</p> </div> <p style="text-align: center;">Jenis Kerjasama VERIFIKASI CAI ON MITRA USAHA PD PASAR MANADO</p> <div style="text-align: center; margin: 10px auto;"> <h2 style="margin: 0;">Halaman Admin Kerjasama</h2> <div style="display: flex; justify-content: center; gap: 20px; margin: 5px 0;"> Buat info Kerja Sama Baru </div> <div style="border: 1px solid #ccc; background-color: #d1ecf1; padding: 10px; text-align: center; margin: 10px auto; width: 80%;"> <p>Berhasil hapus data</p> </div> </div>		

Tabel 4.12 Pengujian mengubah sejarah perusahaan

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Mengubah Sejarah perusahaan di halaman tentang kami	Sejarah Perusahaan berhasil diubah	Sesuai

Halaman Edit Sejarah Perusahaan

[<< Kembali ke halaman admin](#)

Sukses memasukan data

Tabel 4.13 Pengujian simpan data sejarah tanpa memasukkan data

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menyimpan tanpa memasukkan data Sejarah perusahaan	Akan menampilkan informasi notifikasi data belum dimasukkan	Sesuai

[<< Kembali ke halaman admin](#)

Silakan Masukan semua data yakni data isi dan judul

Tabel 4.14 Pengujian mengubah visi misi

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Mengubah, visi misi di halaman tentang kami	Visi misi berhasil diubah	Sesuai

Halaman Edit Visi Misi

[<< Kembali ke halaman admin](#)

Sukses memasukan data

Visi

Tabel 4.15 Pengujian simpan data visi misi tanpa memasukkan data

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menyimpan tanpa memasukkan data visi misi	Akan menampilkan informasi notifikasi data belum dimasukkan	Sesuai

[<< Kembali ke halaman admin](#)

Silakan Masukan semua data yakni data visi dan misi

Tabel 4.16 Pengujian tambah, ubah, dan hapus direksi

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menambahkan, mengubah, dan menghapus direksi di halaman tentang kami	Direksi berhasil ditambah, diubah, dan dihapus	Sesuai

Halaman Admin Input Data Direksi

[<< Kembali ke halaman admin direksi](#)

Sukses memasukkan data

Nama

Pasar Manado [Tentang Kami](#) [Berita & kegiatan](#) [Pangan](#) [Lokasi Pasar](#) [Kerjasama](#) [Logout>>](#)

Halaman Admin Direksi

[<< Kembali ke halaman admin](#)

[Buat Direksi Baru](#)

Berhasil hapus data

[Cari Tulisan](#)

Tabel 4.17 Pengujian simpan data direksi tanpa memasukkan data

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menyimpan tanpa memasukkan data direksi	Akan menampilkan informasi notifikasi data belum dimasukkan	Sesuai

[<< Kembali ke halaman admin direksi](#)

Silakan masukkan semua data

Nama

Tabel 4.18 Pengujian mengubah struktur organisasi

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
mengubah, struktur organisasi di halaman tentang kami	Struktur organisasi berhasil diubah	Sesuai

[<< Kembali ke halaman admin](#)

Sukses memasukkan data

Tabel 4.19 Pengujian simpan struktur organisasi dengan ekstensi yang salah

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Menyimpan struktur organisasi dengan ekstensi yang berbeda	Akan menampilkan informasi notifikasi ekstensi yang diperbolehkan seperti jpg, jpeg, png, dan gif	Sesuai

[<< Kembali ke halaman admin](#)

Ekstensi yang diperbolehkan adalah jpg, jpeg, png dan gif


Gambar Struktur Organisasi 

Table 4.20 Pengujian browser


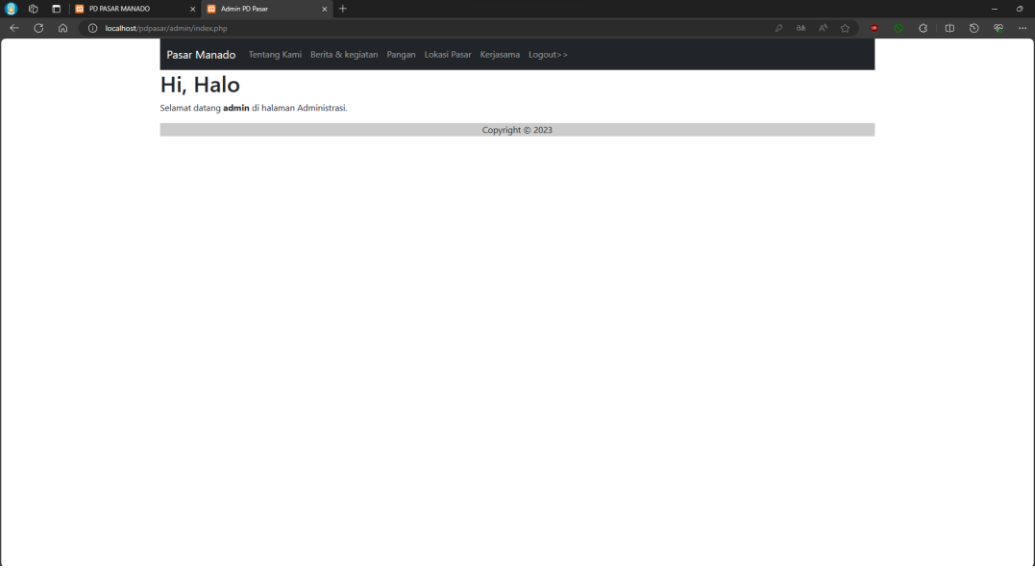
Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Microsoft Edge Versi 120.0.2210.144	<i>Website</i> akan berjalan dengan baik	Sesuai
		
		

Table 4.21 Pengujian *browser*

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Google Chrome Versi 120.0.6099.225	<i>Website</i> akan berjalan dengan baik	Sesuai

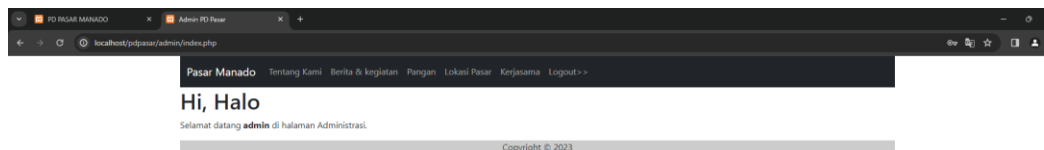


Table 4.22 Pengujian *browser*

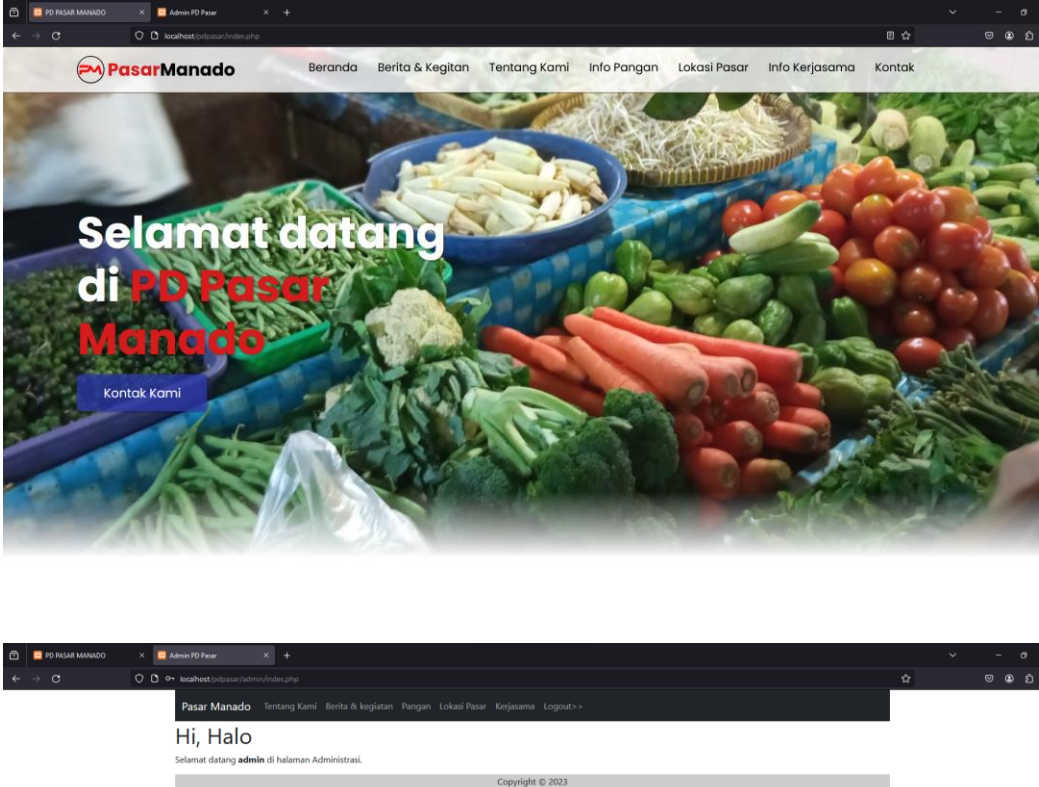
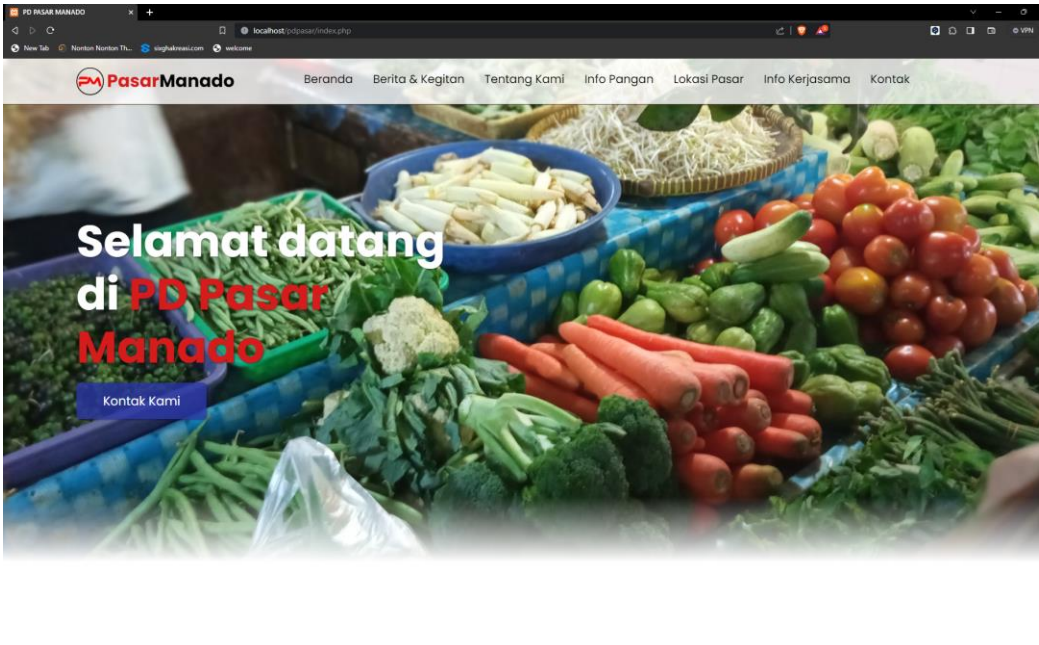
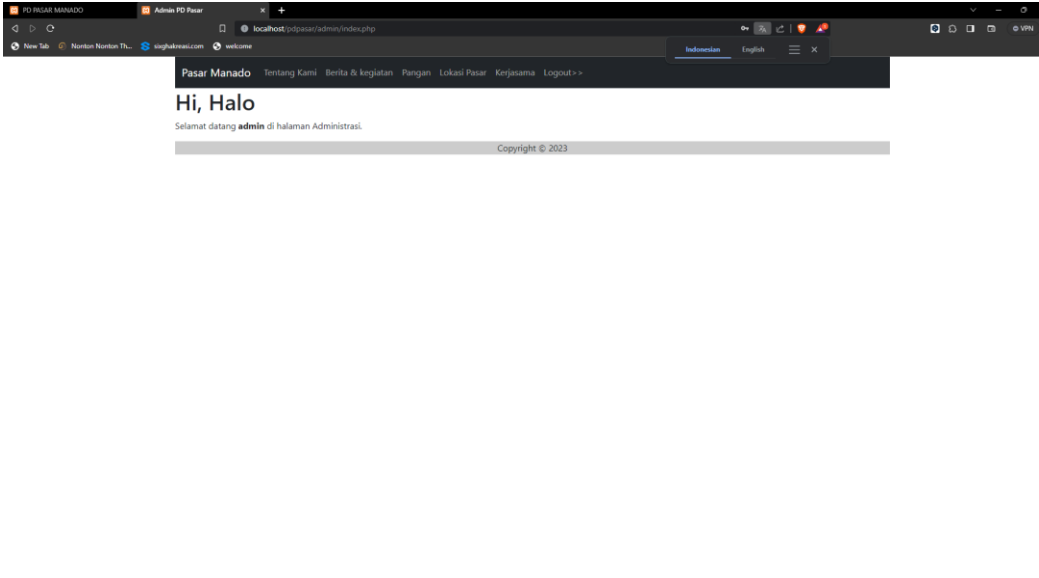
Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Mozila Firefox Versi 121.0.1	<i>Website</i> akan berjalan dengan baik	Sesuai
 <p>The image shows two screenshots of a web browser. The top screenshot displays the homepage of 'PD Pasar Manado' with a navigation menu (Beranda, Berita & Kegiatan, Tentang Kami, Info Pangan, Lokasi Pasar, Info Kerjasama, Kontak) and a large banner for fresh vegetables with the text 'Selamat datang di PD Pasar Manado' and a 'Kontak Kami' button. The bottom screenshot shows the admin interface with a navigation menu (Pasar Manado, Tentang Kami, Berita & kegiatan, Pangan, Lokasi Pasar, Kerjasama, Logout) and a greeting: 'Hi, Halo Selamat datang admin di halaman Administrasi.' with a 'Copyright © 2023' footer.</p>		

Table 4.23 Pengujian *browser*

Kegiatan Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Aktual
Brave Versi 1.61.120	<i>Website</i> akan berjalan dengan baik	Sesuai
 		

4.4.4 Analisis Hasil Pengujian

Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan terhadap aplikasi ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi dapat berjalan dengan baik pada 4 browser yang berbeda yaitu Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox, dan brave.
2. Fungsi dari aplikasi telah berjalan dengan baik. Seperti fungsi *login*, menambah berita & kegiatan, menghapus berita & kegiatan, mengubah berita & kegiatan, menambah info pangan, menghapus info pangan, mengubah info pangan, menambah lokasi pasar, menghapus lokasi pasar, mengubah lokasi pasar, menambah info kerja sama, menghapus info kerja sama, mengubah info kerja sama, menambah direksi, menghapus direksi, mengubah direksi, mengubah sejarah perusahaan, mengubah visi misi, dan mengubah struktur organisasi.
3. Berdasarkan hasil UAT yang dilakukan kepada admin, pegawai, dan masyarakat. Maka dapat disimpulkan bahwa semua fungsi pada *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan permintaan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis, desain dan implementasi serta berdasarkan data yang berhasil dikumpulkan tentang “*Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado”, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. *Website* yang dibangun dapat menampilkan informasi perusahaan, harga bahan pokok, kegiatan perusahaan, dan berita terbaru.
2. *Website* yang dibangun dapat menampilkan informasi ketersediaan kerja sama.

5.2 Saran

1. Perusahaan dapat membeli hosting agar *website* bisa *online*.
2. Meningkatkan kualitas *website* dengan ditingkatkan sistem keamanan *website*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jaya, PD Pasar, “Landasan dan Tugas Pokok,” PD Pasar Jaya, 2020. [Online]. Available: <https://www.pasarjaya.co.id/tupoksi>. [Diakses 1 Maret 2023].
- [2] R. Umar, “11 Pasar di Manado yang Ditangani PD Pasar, Berikut Selengkapannya,” *TribunManado.co.id*, 5 4 2023. [Online]. Available: <https://manado.tribunnews.com/2023/04/05/11-pasar-di-manado-yang-ditangani-pd-pasar-berikut-selengkapannya>. [Diakses 20 9 2023].
- [3] J. Wawolumaya, Interviewee, *Website Perusahaan Daerah Pasar Manado*. [Wawancara]. 5 Desember 2023.
- [4] H. Malano, *Selamatkan Pasar Tradisional*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2013.
- [5] Yuhefizar, M. Ha dan H. Rahmat, *CMM Website Interaktif MCMS Joomla(CMS)*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009.
- [6] A. Saputra, dalam *Buku Sakti HTML, CSS & Javascript: Pemrograman Web Itu Gampang*, Anak Hebat Indonesia, 2019, p. 2.
- [7] Tim Elex Media Komputindo, *PHP 5 dari Nol*, Jakarta: Elex Media Komputindo, 2016.
- [8] A. Saputra, “Pengantar CSS,” dalam *Buku Sakti HTML, CSS & Javascript : Pemrograman Web Itu Gampang*, Anak Hebat Indonesia, 2019, p. 47.
- [9] Sianipar dan H. Rismon, *Pemrograman Javascript: Teori Dan Implementasi*, Bandung: Penerbit INFORMATIKA, 2015.
- [10] H. Kristanto, *Konsep & Perancangan Database*, Yogyakarta: Penderbit Andi, 1994.
- [11] R. Habibi, Irga, N. Fakhri dan F. S. Damayanti, *Penggunaan Framework Laravel Untuk Membuat Aplikasi Absensi Terintegrasi Mobile*, Bandung: Kreatif, 2020.
- [12] T. Yunita dan A. Muhajir, “Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan dan Komputer AKMI Baturaja,” *Jurnal Ilmiah Matrik Universitas Bina Darma*, vol. 19, p. 7, 2017.
- [13] C. Tristiano, “Penggunaan Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Monitoring dan Evaluasi Pembangunan Pedesaan,” *Teknologi Informasi ESIT*, vol. 7, pp. 7-21, April 2018.
- [14] H. Gould, *System Analysis and Design*, 1 penyunt., bookboon, 2016, pp. 28-30.
- [15] Y. Sari, *Logika Algoritma, Pseudocode, Flowchart, dan C++*, Perahu Litera, 2017.
- [16] E. Doro dan B. Stevalin, “Analisis Data dengan Menggunakan ERD dan Model Konseptual Data Warehouse,” *Jurnal Informatika*, vol. 5, no. ISSN 0216-4280, pp. 71-85, 2009.
- [17] H. Gould, *System Analysis And Design*, 1 penyunt., bookboon, 2016, pp. 81-85.

LAMPIRAN A

Transkrip Wawancara

Narasumber : Kepala Sub Bagian Umum

1. Apa saja informasi yang biasanya dibutuhkan atau dicari dari perusahaan lain saat akan menjalin kerja sama dengan Perusahaan daerah Pasar Manado?

Informasi yang dicari dari perusahaan lain itu tergantung dari kerja sama apa yang akan dilakukan. Jadi untuk informasi kerja sama dapat diberikan kerja sama apa saja yang tersedia di PD Pasar Manado, dan syarat-syarat atau kelengkapan apa saja yang harus disiapkan untuk kerja sama yang disediakan di PD Pasar Manado

2. Apakah harga bahan pokok akan ditampilkan di *website*?

Iya karena memang tugas perusahaan untuk menginformasikan harga bahan pokok agar calon pembeli mendapat harga yang adil dan agar penjual dapat menjual dengan harga yang wajar.

3. Setiap berapa lama secara berkala harga bahan pokok di-*update*?

Kapan harga bahan pokok di-*update* itu bervariasi tergantung dari kebijakan pemerintah. Harga bahan pokok diberikan oleh Badan Pusat Statistik dan Kementerian Perdagangan.

4. Bagaimana berita atau kegiatan dipublikasikan?

Berita atau kegiatan akan diberikan ke pegawai bagian umum dan pegawai tersebut akan menghubungi media berita untuk mempublikasikan berita atau kegiatan.

LAMPIRAN B
USER ACCEPTANCE TEST

Berikut ini adalah pengujian yang dilakukan oleh target pengguna untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna mengenai *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado.

No.	Pertanyaan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah <i>website</i> ini mempermudah pengguna dalam memberikan informasi profil perusahaan?	✓	
2.	Apakah <i>website</i> ini mempermudah pengguna dalam memberikan informasi terkait berita dan kegiatan terkini?	✓	
3.	Apakah <i>website</i> ini mempermudah pengguna dalam memberikan informasi harga bahan pokok?	✓	
4.	Apakah <i>website</i> ini mempermudah pengguna dalam memberikan informasi lokasi pasar	✓	
5.	Apakah <i>website</i> ini mempermudah pengguna dalam memberikan informasi informasi kerja sama?	✓	
6.	Apakah tampilan <i>website</i> ini menarik ?	✓	

Saran :

.....
.....
.....
.....
.....

Manado, Januari 2024

Admin



(.....TRULY. PAIKONG.....)

LAMPIRAN B
USER ACCEPTANCE TEST

Berikut ini adalah pengujian yang dilakukan oleh target pengguna untuk mengetahui tingkat penerimaan pengguna mengenai *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado.

No.	Pertanyaan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah <i>website</i> ini mempermudah pengguna dalam memberikan informasi terkait berita dan kegiatan terkini?	✓	
2.	Apakah <i>website</i> ini mempermudah pengguna dalam memberikan informasi terkait harga bahan pokok?	✓	
3.	Apakah <i>website</i> ini mempermudah pengguna dalam memberikan informasi terkait informasi kerja sama?	✓	
4.	Apakah semua fitur dalam aplikasi ini dapat berfungsi dengan baik?	✓	
5.	Apakah <i>website</i> ini mudah dimengerti?	✓	

Saran :

.....

.....

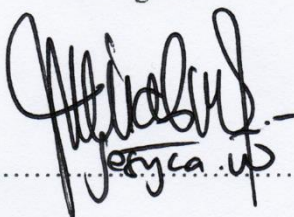
.....

.....

.....

Manado, Januari 2024

Pegawai


 (.....)

LAMPIRAN B
USER ACCEPTANCE TEST

Berikut ini adalah pengujian yang dilakukan oleh target pengguna untuk mengetahui tingkat penerimaan masyarakat pelaku usaha UMKM PD Pasar Manado mengenai *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado.

No.	Pertanyaan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah dengan <i>website</i> ini informasi PD Pasar Manado lebih mudah diakses ?	✓	
2.	Apakah <i>website</i> ini memudahkan dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan terkait Kerjasama dengan PD Pasar Manado ?	✓	
3.	Apakah tampilan <i>website</i> ini menarik ?	✓	

Saran :

.....

.....


.....

.....

.....

Manado, Januari 2024

Masyarakat


 (... Breffy Y. Kule)

LAMPIRAN B
USER ACCEPTANCE TEST

Berikut ini adalah pengujian yang dilakukan oleh target pengguna untuk mengetahui tingkat penerimaan masyarakat mengenai *Website* Perusahaan Daerah Pasar Manado.

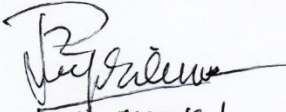
No.	Pertanyaan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1.	Apakah dengan <i>website</i> ini informasi PD Pasar Manado lebih mudah diakses?	✓	
2.	Apakah <i>website</i> ini memudahkan dalam memperoleh informasi terkait info harga pangan ?	✓	
3.	Apakah <i>website</i> ini memudahkan dalam mendapatkan lokasi pasar-pasar yang ada di manado ?	✓	
4.	Apakah tampilan <i>website</i> ini menarik ?	✓	

Saran :

.....
.....
.....
.....
.....

Manado, Januari 2024

Masyarakat


(.....
Lani. mongkol
.....)