

**PEMBUATAN *E-MARKETPLACE* “KANG SAYUR” SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN PEMESANAN SAYUR BERBASIS *WEBSITE***

Tugas Akhir

Disusun Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar

Ahli Madya pada Program Studi Diploma III Teknik Informatika

Universitas Sebelas Maret



Disusun oleh :

WINA INDAH LESTARI

M3114146

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

2017

HALAMAN PERSETUJUAN

**PEMBUATAN *E-MARKETPLACE* “KANG SAYUR” SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN PEMESANAN SAYUR BERBASIS *WEBSITE***

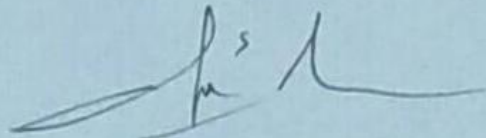
Disusun oleh :

WINA INDAH LESTARI

M3114146

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan
dihadapan dewan penguji
Pada tanggal 14 Juli 2017

Pembimbing Utama,



Agus Purnomo, S.Si., M.Eng.

NIK. 1985030720160601

HALAMAN PENGESAHAN

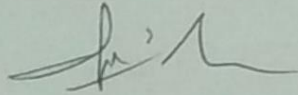
PEMBUATAN *E-MARKETPLACE* “KANG SAYUR” SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN PEMESANAN SAYUR BERBASIS *WEBSITE*

Disusun oleh:

WINA INDAH LESTARI

NIM.M3114146

Pembimbing Utama,



Agus Purnomo, S.Si., M.Eng.

NIK. 1985030720160601

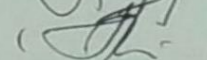
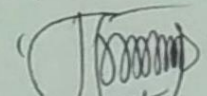
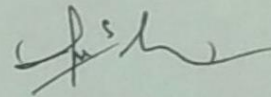
Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji Tugas Akhir

Program Diploma III Teknik Informatika

pada: 12 Juli 2017

Dewan Penguji:

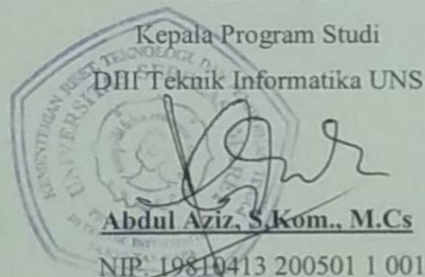
1. Penguji 1 Agus Purnomo, S.Si., M.Eng.
NIK. 1985030720160601
2. Penguji 2 Hartatik, S.Si., M.Si.
NIDN. 0703057802
3. Penguji 3 Ovide Decroly Wisnu Ardhi, S.T., M.Eng.
NIDN. 0603058601



Disahkan oleh:

Kepala Program Studi

DIII Teknik Informatika UNS



Abdul Aziz, S.Kom., M.Cs

NIP. 19810413 200501 1 001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Surakarta, Mei 2017

Wina Indah Lestari
NIM. M3114146

HALAMAN MOTTO

“Laa hawla wa laa quwwata illa billah”

“One of the best ways to persuade others is with your ears by listening to them”

(Dean Rusk)

“Success is not about how much money you make, it is about the difference you make in people’s lives”

(Michelle Obama)

“If you don’t like a rule, just follow it, reach on the top and change the rule”

(Adolf Hitler)

“Jika kamu tidak bisa memberikan sesuatu yang bermanfaat untuk orang lain, setidaknya pastikan kamu selalu berusaha mencobanya”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya tulis ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah berperan besar di hidup saya dan selalu menjadi motivator terbaik..
3. Ketiga adikku, serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan.
4. Bapak Agus Purnomo selaku dosen pembimbing, serta semua dosen dan staf pengajar Program D3 Teknik Informatika UNS yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang bermanfaat kepada saya selama ini.
5. Partner project terbaik saya, Nura Fitri Febriani yang selalu berkenan untuk mendukung dan memperdebatkan banyak hal yang bermanfaat.
6. Teman sekamar, Septiawati Maswanti yang selalu sabar dengan makian saya dikala khilaf dan dengan senang hati mengurus segala keperluan saya ketika deadline hampir tiba.
7. Semua sahabat-sahabat saya yang selalu memberikan dukungan dan selalu mengingatkan untuk tetap semangat.
8. Teman-teman D3 Teknik Informatika khususnya kelas TI E 2014 yang telah memberikan banyak sekali pengalaman berharga.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya yang telah dilimpahkan sehingga penulis dapat menyusun Laporan Tugas Akhir dengan judul “Pembuatan E-Marketplace Kang Sayur Sebagai Media Promosi dan Pemesanan Sayur Berbasis Web” dan dapat terselesaikan tepat pada waktunya tanpa halangan berarti.

Laporan ini disusun untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar ahli madya pada Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungannya, terutama kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan penulisan laporan.
2. Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc (Hons)., Ph.D, selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Abdul Aziz, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
4. Bapak Agus Purnomo, S.Si., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, saran serta dukungan selama penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dukungan dan masukan yang membangun.
6. Kelas TIE angkatan 2014 yang selalu memberikan warna lain dalam memotivasi penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
7. Semua pihak terkait yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, yang telah memberikan bantuan dan dukungannya selama ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini belum sempurna, baik dari

segi penyusunan, bahasan, maupun penulisannya. Oleh sebab itu, semua jenis saran, kritik, dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga dengan selesainya penyusunan Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat pada penulis maupun pembaca sekalian.

Surakarta, Juli 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah Penelitian.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1 <i>E-commerce</i>	7
2.2.2 <i>E-marketplace</i>	8
2.2.3 <i>Web</i>	9
2.2.4 <i>Apache</i>	10
2.2.5 Basis Data	10
2.2.6 <i>MySQL</i>	11
2.2.7 <i>Hypertext Preprocessor (PHP)</i>	11

2.2.8	<i>Framework CodeIgniter</i>	12
2.2.9	<i>HTML</i>	13
2.2.10	<i>CSS</i>	13
2.2.11	<i>JavaScript</i>	13
2.2.12	<i>Entity-Relationship Model</i> (Model Keterhubungan-Entitas).....	14
2.2.13	Diagram <i>Entity-Relationship</i> (Diagram E-R).....	17
2.2.14	<i>UML (Unified Modeling Language)</i>	17
2.2.15	<i>Use Case Diagram</i>	18
2.2.16	<i>Activity Diagram</i>	19
2.2.17	<i>Class Diagram</i>	20
2.2.18	<i>Sequence Diagram</i>	20
2.2.19	Pengujian Metode <i>Black-Box</i>	21
2.2.20	Pengujian Metode <i>Usability</i>	22
BAB III	ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN SISTEM	25
3.1	Alat Dan Bahan.....	25
3.1.1	Alat.....	25
3.1.2	Bahan.....	26
3.2	Deskripsi Umum Aplikasi.....	26
3.2.1	Proses Bisnis.....	28
3.2.2	Analisa Kebutuhan Fungsional.....	29
3.2.3	Analisa Kebutuhan Non Fungsional.....	32
3.3	Perancangan.....	33
3.3.1	Perancangan Sistem.....	33
3.3.2	Perancangan <i>Database</i>	87
3.3.3	Perancangan Desain Tampilan.....	96
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	101
4.1	Implementasi Sistem.....	101
4.1.1	Implementasi Halaman Pencarian Sayur.....	101
4.1.2	Implementasi Halaman Pengunjung.....	101
4.1.3	Implementasi Halaman Member.....	103
4.1.4	Implementasi Halaman Pedagang.....	105
4.1.5	Implementasi Halaman Produsen.....	108

4.1.6	Implementasi Halaman Admin	110
4.2	Pengujian Black-Box.....	112
4.3	Pengujian <i>Usability</i>	120
4.3.1	Menentukan Evaluator	120
4.3.2	Melakukan Survei Dengan Kuisisioner	120
4.3.3	Melakukan Pemilihan Fungsi.....	121
4.3.4	Membuat Tugas <i>Usability Test</i>	121
4.3.5	Menyusun Skrip <i>Usability Test</i>	121
4.3.6	Melaksanakan <i>Usability Test</i> Dengan Melakukan Wawancara	121
4.3.7	Melakukan Analisa Data Hasil <i>Usability Test</i> dan Survei.....	122
4.3.8	Menyusun Rekomendasi Perbaikan Aplikasi	125
4.3.9	Kategori Tugas	125
4.3.10	Hasil	126
BAB V PENUTUP.....		127
5.1	Kesimpulan.....	127
5.2	Saran	127
DAFTAR PUSTAKA		128

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol Komponen <i>Use Case</i>	18
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram	19
Tabel 2. 3 Simbol Diagram <i>Sequence</i>	21
Tabel 3. 1 Pembagian Tugas	27
Tabel 3. 2 Fungsional SRS(System Requirement Spesification)	29
Tabel 3. 3 Kebutuhan Non Fungsional.....	32
Tabel 3. 4 Tabel <i>member</i>	89
Tabel 3. 5 Tabel pedagang.....	89
Tabel 3. 6 Tabel produsen	90
Tabel 3. 7 Tabel kelurahan	90
Tabel 3. 8 Tabel kecamatan.....	91
Tabel 3. 9 Tabel kabupaten	91
Tabel 3. 10 Tabel provinsi.....	91
Tabel 3. 11 Tabel sayur pedagang	91
Tabel 3. 12 Tabel sayur produsen	92
Tabel 3. 13 Tabel kategori sayur	92
Tabel 3. 14 Tabel sub kategori sayur.....	93
Tabel 3. 15 Tabel satuan.....	93
Tabel 3. 16 Tabel pemesanan <i>member</i>	93
Tabel 3. 17 Tabel pemesanan pedagang.....	93
Tabel 3. 18 Tabel detail pemesanan <i>member</i>	94
Tabel 3. 19 Tabel detail pemesanan pedagang	94
Tabel 3. 20 Tabel pelayanan pedagang	94
Tabel 3. 21 Tabel <i>slider</i>	95
Tabel 3. 22 Tabel admin.....	95
Tabel 3. 23 Tabel <i>activity</i>	95
Tabel 4. 1 Tabel Pengujian.....	112
Tabel 4. 2 Responden	120
Tabel 4. 3 Waktu Pengujian	121

Tabel 4. 4 Presentase Jawaban Responden.....	122
Tabel 4. 5 Tabel Kuantitatif.....	125

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Proses Bisnis.....	28
Gambar 3. 2 <i>Use Case User</i>	33
Gambar 3. 3 <i>Use Case Admin</i>	34
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Mencari Sayur	35
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Sayur Pedagang.....	35
Gambar 3. 6 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Pedagang	36
Gambar 3. 7 <i>Activity Diagram</i> Mendaftar Member	36
Gambar 3. 8 <i>Activity Diagram</i> Mendaftar Produsen	37
Gambar 3. 9 <i>Activity Diagram</i> Mendaftar Pedagang	38
Gambar 3. 10 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Profil Member	38
Gambar 3. 11 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Berdagang	39
Gambar 3. 12 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Profil Produsen.....	39
Gambar 3. 13 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Profil Member	40
Gambar 3. 14 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Berdagang.....	40
Gambar 3. 15 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Profil Produsen.....	41
Gambar 3. 16 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Sayur Produsen	41
Gambar 3. 17 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Sayur	42
Gambar 3. 18 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Sayur.....	42
Gambar 3. 19 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Data Sayur	43
Gambar 3. 20 <i>Activity Diagram</i> Melihat Keranjang Belanja	43
Gambar 3. 21 <i>Activity Diagram</i> Menambah Keranjang Belanja.....	44
Gambar 3. 22 <i>Activity Diagram</i> Mengubah Keranjang Belanja.....	44
Gambar 3. 23 <i>Activity Diagram</i> Menghapus Keranjang Belanja	45
Gambar 3. 24 <i>Activity Diagram</i> Menambah Pesanan Pedagang	45
Gambar 3. 25 <i>Activity Diagram</i> Menambah Pesanan Produsen.....	46
Gambar 3. 26 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Notifikasi dan Pesan	46
Gambar 3. 27 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Pemesanan Sayur	47
Gambar 3. 28 <i>Activity Diagram</i> Melihat Data Pesanan	47
Gambar 3. 29 <i>Activity Diagram</i> Verifikasi Pesanan	48

Gambar 3. 30	<i>Activity Diagram</i> Menambahkan Wilayah Jualan Sayur.....	48
Gambar 3. 31	<i>Activity Diagram</i> Menghapus Wilayah Jualan Sayur.....	49
Gambar 3. 32	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Member	49
Gambar 3. 33	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Pedagang	50
Gambar 3. 34	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Produsen.....	50
Gambar 3. 35	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Wilayah	51
Gambar 3. 36	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Kategori Sayur	51
Gambar 3. 37	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Sub Kategori Sayur	52
Gambar 3. 38	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Satuan Ukuran.....	52
Gambar 3. 39	<i>Activity Diagram</i> Melihat Gambar Slider.....	53
Gambar 3. 40	<i>Activity Diagram</i> Menambah Gambar Slider	53
Gambar 3. 41	<i>Activity Diagram</i> Menghapus Gambar Slider	54
Gambar 3. 42	<i>Activity Diagram</i> Mengubah Status Member	54
Gambar 3. 43	<i>Activity Diagram</i> Mengubah Status Pedagang	55
Gambar 3. 44	<i>Activity Diagram</i> Mengubah Status Produsen.....	55
Gambar 3. 45	<i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Kategori Sayur.....	56
Gambar 3. 46	<i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Sub Kategori Sayur	56
Gambar 3. 47	<i>Activity Diagram</i> Mengubah Data Satuan Ukuran	57
Gambar 3. 48	<i>Activity Diagram</i> Menghapus Data Kategori Sayur	57
Gambar 3. 49	<i>Activity Diagram</i> Menghapus Data Sub Kategori Sayur.....	58
Gambar 3. 50	<i>Activity Diagram</i> Menghapus Data Satuan Ukuran.....	58
Gambar 3. 51	<i>Activity Diagram</i> Menambah Pesan Untuk Pengguna.....	59
Gambar 3. 52	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Pesan Pengguna	59
Gambar 3. 53	<i>Activity Diagram</i> Melihat Aktivitas Admin	60
Gambar 3. 54	<i>Activity Diagram</i> Menambah Kategori Sayur	60
Gambar 3. 55	<i>Activity Diagram</i> Menambah Sub Kategori Sayur	61
Gambar 3. 56	<i>Activity Diagram</i> Menambah Satuan Ukuran.....	61
Gambar 3. 57	<i>Activity Diagram</i> Melihat Data Statistik.....	62
Gambar 3. 58	<i>Sequence Diagram</i> Mencari Sayur	63
Gambar 3. 59	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Sayur Pedagang.....	63
Gambar 3. 60	<i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Pedagang	64

Gambar 3. 61 <i>Sequence Diagram</i> Mendaftar Member.....	64
Gambar 3. 62 <i>Sequence Diagram</i> Mendaftar Produsen	64
Gambar 3. 63 <i>Sequence Diagram</i> Mendaftar Pedagang.....	65
Gambar 3. 64 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Profil Member	65
Gambar 3. 65 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Berdagang	65
Gambar 3. 66 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Profil Produsen.....	66
Gambar 3. 67 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Profil Member	66
Gambar 3. 68 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Berdagang.....	67
Gambar 3. 69 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Profil Produsen	67
Gambar 3. 70 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Sayur Produsen	67
Gambar 3. 71 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Sayur Dijual	68
Gambar 3. 72 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Sayur.....	68
Gambar 3. 73 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Data Sayur	69
Gambar 3. 74 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Keranjang Belanja	69
Gambar 3. 75 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Keranjang Belanja.....	69
Gambar 3. 76 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Keranjang Belanja.....	70
Gambar 3. 77 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Keranjang Belanja	70
Gambar 3. 78 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Pesanan Pedagang	71
Gambar 3. 79 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Pesanan Produsen.....	71
Gambar 3. 80 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Notifikasi dan Pesan.....	72
Gambar 3. 81 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Pemesanan Sayur	72
Gambar 3. 82 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Pesanan Sayur	72
Gambar 3. 83 <i>Sequence Diagram</i> Verifikasi Pesanan Sayur	73
Gambar 3. 84 <i>Sequence Diagram</i> Menambahkan Wilayah Jualan	73
Gambar 3. 85 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Wilayah Jualan Sayur	74
Gambar 3. 86 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Member	74
Gambar 3. 87 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Pedagang	74
Gambar 3. 88 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Produsen.....	75
Gambar 3. 89 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Wilayah	75
Gambar 3. 90 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Kategori Sayur	76
Gambar 3. 91 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Sub Kategori Sayur	76

Gambar 3. 92 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Satuan Ukuran	76
Gambar 3. 93 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Gambar Slider	77
Gambar 3. 94 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Gambar Slider	77
Gambar 3. 95 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Gambar Slider.....	78
Gambar 3. 96 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Status Member	78
Gambar 3. 97 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Status Pedagang	78
Gambar 3. 98 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Status Produsen	79
Gambar 3. 99 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Kategori Sayur.....	79
Gambar 3. 100 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Sub Kategori Sayur.....	80
Gambar 3. 101 <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Data Satuan Ukuran	80
Gambar 3. 102 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Data Kategori Sayur	81
Gambar 3. 103 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Data Sub Kategori Sayur	81
Gambar 3. 104 <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Data Satuan Ukuran.....	82
Gambar 3. 105 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Pesan Pengguna.....	82
Gambar 3. 106 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Pesan Pengguna.....	82
Gambar 3. 107 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Aktivitas Admin.....	83
Gambar 3. 108 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Kategori Sayur	83
Gambar 3. 109 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Sub Kategori Sayur	84
Gambar 3. 110 <i>Sequence Diagram</i> Menambah Satuan Ukuran.....	84
Gambar 3. 111 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Statistik.....	85
Gambar 3. 112 <i>Class Diagram</i>	86
Gambar 3. 113 ERD	87
Gambar 3. 114 <i>Mapping Table</i>	88
Gambar 3. 115 <i>Home</i> pengunjung	96
Gambar 3. 116 <i>Home</i> pedagang dan member.....	96
Gambar 3. 117 <i>Home</i> produsen	97
Gambar 3. 118 <i>Home</i> admin.....	97
Gambar 3. 119 Data profil.....	98
Gambar 3. 120 <i>Form</i> pedagang	98
Gambar 3. 121 Daftar sayur	99
Gambar 3. 122 Tambah sayur	99

Gambar 3. 123 Daftar <i>member</i>	100
Gambar 3. 124 Daftar sub kategori	100
Gambar 4. 1 Halaman Pencarian	101
Gambar 4. 2 <i>Home</i> Pengunjung.....	102
Gambar 4. 3 <i>Login</i> Produsen	102
Gambar 4. 4 Daftar Produsen	103
Gambar 4. 5 <i>Home Member</i>	103
Gambar 4. 6 Data Profil <i>Member</i>	104
Gambar 4. 7 Tambah <i>Cart</i>	104
Gambar 4. 8 Pendaftaran Pedagang.....	105
Gambar 4. 9 <i>Home</i> Pedagang	106
Gambar 4. 10 Data Profil Pedagang	106
Gambar 4. 11 Tambah Sayur.....	107
Gambar 4. 12 Daftar Sayur.....	107
Gambar 4. 13 Tambah Wilayah.....	108
Gambar 4. 14 <i>Home</i> Produsen.....	109
Gambar 4. 15 Data Profil Produsen.....	109
Gambar 4. 16 Data Penjualan	110
Gambar 4. 17 <i>Home Admin</i>	110
Gambar 4. 18 Daftar <i>Member</i>	111
Gambar 4. 19 Kategori sayur.....	111

ABSTRAK

Wina Indah Lestari. 2017. Pembuatan E-Marketplace “Kang Sayur” Sebagai Media Promosi dan Pemesanan Sayur Berbasis Web. Program DIII Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pedagang sayur diharuskan untuk menyesuaikan sayur yang dijual dengan permintaan konsumen agar sayur yang telah dibeli dari produsen langsung habis terjual. Namun, pedagang sayur seringkali mengalami kesulitan dalam menyesuaikan permintaan konsumen dikarenakan konsumen tidak rutin membeli sayur kepadanya. Ketika sayur yang dijual tidak habis, pedagang akan mengalami kerugian dikarenakan sayur yang tersisa akan menjadi busuk dan tidak layak untuk dikonsumsi. Di sisi lain, pemasok sayur juga sering mengalami kerugian dikarenakan target penjualan yang telah ditentukan tidak dapat terpenuhi. Terkadang, panjangnya rantai pemasaran menyebabkan keuntungan yang seharusnya diterima pemasok menjadi lebih sedikit.

Salah satu solusi menyelesaikan permasalahan yang ada adalah dengan membangun sistem yang menerapkan metode pemesanan sayur secara *online* yang dapat digunakan oleh konsumen, pedagang sayur, dan produsen sayur.

Aplikasi yang akan dibangun dapat memudahkan konsumen, pedagang sayur, dan produsen dalam melakukan transaksi pemesanan sayur berdasarkan lokasi sekitarnya. Pedagang dan produsen juga dapat memperkirakan penjualan sayur untuk keesokan harinya melalui data pemesanan yang masuk. Apabila data pada aplikasi ini telah terisi, maka admin dapat melihat perkembangan penggunaan aplikasi ini melalui data statistik yang ditampilkan.

Kata Kunci: sayur, pedagang sayur, sayur segar, kang sayur, promosi

ABSTRACT

Wina Indah Lestari. 2017. The Making of E-Marketplace "Kang Sayur" As A Promotion Medium and Ordering Groceries Based Website. DIII Program of Informatics Engineering Faculty of Mathematics and Natural Sciences. Sebelas Maret University Surakarta.

Vegetable merchant is required to adjust the vegetables that are sold to consumer demand so that vegetables that have been purchased directly from manufacturer will be sold out immediately. However, the vegetable vendors often have difficulty adjusting to consumer demand because consumers do not regularly buy the vegetables. When the vegetables are not sold out, the trader will suffer losses because the remaining vegetables will become rotten and unfit for consumption. On the other hand, vegetable suppliers also often experience losses because the sales target that has been determined cannot be met. Sometimes, the length of the marketing chain causes the profits that suppliers should accept to be less profitable. One solution to solve the exiting problems is to build systems that apply online vegetable ordering methods that can be used by consumers, vegetable vendors, and vegetable producers.

Applications that will be built can facilitate consumers, vegetable traders, and producers in making transactions ordering vegetables based on the surrounding location. Traders and producers can also predict vegetable sales for the next day through incoming booking data. If the data in this application has been filled, then the admin can see the development of the use of this application through the statistical data shown.

Keywords: vegetables, vegetable traders, fresh vegetables, kang sayur, promotion