

Pengembangan Teknologi E-Marketplace Untuk Analisis Usaha Peternak Ayam Lokal di Kotawaringin Timur

Ahmad Fahrudin Ansari, Nurahman*

Fakultas Ilmu Komputer, Jurusan Sistem Informasi, Universitas Darwan Ali, Sampit, Indonesia

Email: ¹fahru.spt004@gmail.com, ²*nurahman.ikhtiar@gmail.com

Abstrak—Kabupaten Kotawaringin Timur merupakan salah satu kabupaten yang berada di Provinsi Kalimantan Tengah, Indonesia. Permasalahan yang dihadapi saat ini yaitu dalam pemasaran hasil ternak ayam lokal, minimnya informasi tentang peternakan ayam lokal dan media diskusi sesama peternak di kabupaten tersebut serta pengelolaan transaksi dan laporannya masih menggunakan pencatatan secara manual bahkan tradisional yang akibatnya sering terjadinya kehilangan data-data nya. Jadi, bagaimana membuat sebuah sistem informasi yang bisa memudahkan pelanggan melakukan pemesanan lewat Website tanpa datang langsung ke pasar serta pengelolaan data-data transaksi dan laporan secara tersistem. Untuk mengatasi masalah tersebut maka diperlukan sebuah E-Marketplace berbasis Web. Untuk membuat E-Marketplace berbasis web ini diperlukan sebuah software editor bahasa pemrograman Macromedia Dreamweaver CS4, bahasa pemrograman PHP, dan database MySQL

Kata Kunci: Desa, Peternakan, Sistem Informasi, Pemasaran, Software.

Abstract—East Kotawaringin Regency is one of the regencies in Central Kalimantan Province, Indonesia. The problems faced today are the marketing of local chicken livestock, the lack of information on local chicken farms and discussion media among breeders in the district and the management of transactions and reports that still use manual and even traditional recording which results in frequent loss of data. So, how to create an information system that can make it easier for customers to place orders via the Website without coming directly to the market and manage transaction data and reports in a systemized manner. To solve this problem, we need a Web-based E-Marketplace. To create this web-based E-Marketplace, we need an editor software for Macromedia Dreamweaver CS4 programming language, PHP programming language, and MySQL database

Keywords: Village, Animal Husbandry, Information Systems, Marketing, Software

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi yang berkembang sangat pesat di Indonesia membuat gaya hidup sebagian besar masyarakat Indonesia telah berubah. Transaksi jual beli online melalui e-Marketplace menjadi kegiatan yang lazim dilakukan oleh masyarakat Indonesia. Masyarakatpun mulai menikmati proses jual beli secara online daripada harus datang kepasar untuk membeli barang yang diinginkan. E-Marketplace menjadi indikasi perkembangan zaman dengan bertransformasi dari pasar tradisional menjadi pasar yang lebih modern, hal tersebut tidak bisa dihindarkan karena minat beli masyarakat Indonesia yang begitu tinggi terhadap barang-barang yang mereka inginkan, dari hal tersebut e-Marketplace menjadi sangat bermanfaat baik dari sisi penjual maupun pembeli. E-Marketplace juga menjual berbagai kebutuhan masyarakat pada umumnya, termasuk didalamnya barang-barang yang bersifat konsumtif seperti buah-buahan, sayur dan hewan ternak.

Dewasa ini bisnis peternakan memang dianggap sebagian orang adalah bisnis yang ketinggalan zaman karena memang bisnis tersebut sangat erat kaitannya dengan hal-hal yang berbau tradisional, baik dari cara pemeliharaannya maupun sistem pemasarannya yang masih menggunakan sistem dari tangan ke tangan dimana seorang peternak harus menjual ayamnya kepada pengepul dan biasanya pengepul menjualnya lagi kepada pengepul yang lebih besar atau datang langsung kepasar untuk dijual walaupun dengan resiko penjualan ayam tersebut akan memakan waktu lama disebabkan tidak adanya suatu wadah yang strategis untuk mewadahi penjualan tersebut. Hal ini terus berlanjut dari waktu ke waktu dimana dimana seorang pemodal besar atau pengepul besar sangat diuntungkan dalam proses jual beli ini dan hal itu juga yang menyebabkan harga hewan ternak dipasar mahal namun tidak dengan harga dikalangan peternak yang harga relatif murah.

Kabupaten Kotawaringin Timur adalah salah satu penghasil ternak ayam kampung yang menjual ternak sampai ke beberapa wilayah salah satunya pangkalanbun dimana hal tersebut diberitakan oleh borneoneews.co.id pada rabu, 18 desember 2019 dikatakan oleh wakil bupati Kotawaringin Timur Pak Taufik Mukri bahwa hasil perternakan ayam di Kotawaringin Timur justru lebih banyak dijual keluar daerah daripada dijual didaerahnya sendiri. Hal tersebut bisa diartikan bahwa banyak masyarakat Kotawaringin Timur yang menjadi pelaku ternak ayam kampung baik sebagai usaha utama mereka ataupun sekedar pekerjaan sampingan, namun juga tidak sedikit peternak ayam lokal yang berada di Kotawaringin Timur mengalami kegagalan, hal tersebut dikarenakan kurangnya informasi mengenai ternak ayam kampung itu sendiri serta tidak adanya media informasi yang menjadi tempat bersosialisasi nya para peternak ayam lokal di Kotawaringin Timur. Sistem pemasaran ayam lokal di Kotawaringin Timur dapat dikatakan kurang termanajemen dengan baik dimana peternak harus rela menjual ayam dengan harga murah kepada para pengepul ayam karena sistem penjualan dari tangan-ketangan yang terus berlanjut, hal ini disebabkan tidak adanya media yang mewadahi penginformasian jual beli atau menjadi tempat transaksi jual beli itu sendiri agar masyarakat dapat membeli langsung hasil peternakan ayam lokal tanpa harus membeli kepasar.

Media Informasi akan sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari khususnya dalam dunia peternakan ayam lokal itu sendiri, melihat berbagai macam masalah yang terjadi pada peternakan ayam lokal di Kotawaringin Timur penulis berkeinginan mengembangkan suatu aplikasi media informasi berbasis web yang dimana nantinya akan menjadi

media informasi dan tempat diskusi sekaligus mejadi wadah atau tempat transaksi jual beli, ketiga hal tersebut diharapkan bisa mejadi acuan sebagai bahan analisa bagi para peternak ayam lokal di Kotawaringin Timur.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian dan penyusunan serta pengumpulan data penulis menggunakan metode metode sebagai berikut :

- a. Wawancara (interview) Wawancara yaitu teknik pengumpulan data dengan tanya jawab kepada pihak peternak ayam lokal dan pedagang perlengkapan peternak tersebut agar bisa memberikan informasi yang diperlukan dalam pembuatan serta perancangan sistem.
- b. Analisa Menganalisa data yang sudah didapat dari hasil wawancara serta mengimplementasikan data tersebut menjadi sebuah sistem.
- c. Desain Membuat rancangan dan memahami alur sistem informasi sesuai data yang dibutuhkan dalam pembangun sistem, lalu membuat model yang diinginkan.
- d. Coding Menuliskan coding yang disesuaikan dengan desain yang telah dirancang menggunakan Dreamweaver, Php dan MariaDB.
- e. Testing Pengujian program sistem informasi yang telah dibuat untuk melihat jika terjadi kesalahan dalam program.

2.2 Tahap Metode Pengembangan Sistem

- a. Analisis Data
Analisis yang dilakuka adalah menganalisis data yang dihasilkan dari wawancara dan pengamatan serta mengimplementasikan data tersebut ke dalam sebuah sistem.
- b. Desain Sistem
Desain sistem dengan merancang atau mendesain suatu sistem yang baik, dan isinya adalah langkah-langkah operasi proses pengolahan data dan prosedur untuk mendukung operasi sistem. Lankah-langkah dalam tahapan perancangan sistem ini adalah
 1. Membangun model perancangan dengan bantuanya
 - 1) Pembuatan Flowmap
 - 2) Pembuatan Context Diagram (Konteks Diagram)
 - 3) Pembuatan Data Flow Diagram (DFD)
 2. Langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu :
 - 1) Pembuatan Entity Relational Diagram (ERD)
 - 2) Pembuatan Relational Data Model (RDM)
 - 3) Pembuatan Struktur Tabel
 - 4) Desain Input
 - 5) Desain Output
 - 6) Desain Sistem

2.3 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) adalah salah satu bahasa pemrograman web untuk mengendalikan beberapa komponen dalam sebuah web sehingga akan lebih terstruktur dan seragam. Sama halnya styles dalam aplikasi pengolahan kata seperti Microsoft Word yang dapat mengatur beberapa style, misalnya heading, subbab, bodytext, footer, images, dan style lainnya untuk dapat digunakan bersama-sama dalam beberapa file. Pada umumnya CSS dipakai untuk memformat tampilan halaman web yang dibuat dengan bahasa HTML dan XHTML) [1].

2.4 Adobe Dreamweaver CS6

Adobe Dreamweaver CS6 merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membangun website, baik secara grafis maupun dengan menulis kode sumber secara langsung. Adobe Dreamweaver CS6 memudahkan pengembang website untuk mengelola halaman-halaman website dan aset-asetnya, baik gambar (image), animasi flash, video, suara dan lain sebagainya [2].

2.5 HTML

HTML (HyperText Markup Language) adalah standar yang dipakai pada halaman Web. Berdasarkan standar inilah browser bisa memahami isi suatu dokumen yang berasal dari Web server. HTML bekerja dengan menggunakan HTTP (HyperText Transfer Protocol), yaitu protokol komunikasi yang memungkinkan Web server berkomunikasi dengan Web browser [3].

2.6 Adobe Dreamweaver

Adobe Dreamweaver CS6 merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk membangun website, baik secara grafis maupun dengan menulis kode sumber secara langsung. Adobe Dreamweaver CS6 memudahkan pengembang

website untuk mengelola halaman-halaman website dan aset-asetnya, baik gambar (image), animasi flash, video, suara dan lain sebagainya[4].

2.7 PHP

PHP (Hypertext Preprocessor) PHP adalah Sebuah bahasa pemrograman berbasis web yang mempunyai banyak keunggulan dibandingkan dengan bahasa pemrograman berbasis web yang lain Dengan menggunakan program PHP sebuah website akan lebih interaktif dan dinamis. Data yang dikirim oleh pengunjung website/komputer client akan diolah dan disimpan pada database web server dan dapat ditampilkan kembali apabila data diakses [5].

2.8 XAMPP

Xampp adalah salah satu paket software web server yang terdiri dari Apache, MySQL, PHP dan PHPMyAdmin. Mengapa menggunakan XAMPP ?, Karena XAMPP sangat mudah penggunaannya, terutama jika anda seorang pemula. Proses instalasi XAMPP sangat mudah, karena tidak perlu melakukan konfigurasi Apache, PHP dan MySQL secara manual, XAMPP melakukan instalasi dan konfigurasi secara otomatis [6]

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Sistem Berjalan

Berdasarkan wawancara pada beberapa peternak ayam lokal kotawaringin timur, didapatkan fakta-fakta sebagai berikut :

- Para peternak ayam lokal kesulitan untuk mencari informasi mengenai teori beternak yang baik, dengan minimnya pengetahuan dalam beternak ayam lokal menyebabkan resiko kegagalan yang lebih tinggi.
- Informasi mengenai penjualan dan pembelian ayam lokal masih bersifat manual dimana para peternak dan pengepul harus bertanya pada masyarakat sekitar dimana tempat penjualan dan pembelian ayam lokal.
- Peternak ayam lokal kotawaringin timur tidak mempunyai wadah untuk bertukar informasi dengan para peternak lainnya untuk mengajak kerjasama atau hanya sekedar bertukar informasi.

3.2 Sistem Usulan

Peternak ayam lokal di Kabupaten Kotawaringin Timur saat ini masih menggunakan sistem jual beli manual, biasanya kita sebut sistem COD atau bertemu secara langsung dengan pembakul atau masyarakat selaku konsumen yang ingin membeli ayam lokal. Untuk pendataan peternak ayam lokal pun tidak dapat terdata oleh dinas terkait disebabkan peraturan pemerintah sendiri yang memberi kebebasan bagi masyarakat memelihara ayam kampung tanpa harus melakukan ijin kepada pemerintah, namun untuk pemeliharaan tetap dalam pengawasan pemerintah selama tidak menimbulkan kegaduhan dilingkungan sekitar. Kondisi jual beli ayam kampung di Kotawaringin Timur sangat memprihatinkan dikarenakan banyaknya rantai pembelian untuk sampai pada konsumen sangatlah panjang sehingga menyebabkan harga dikalangan peternak sangatlah murah. Adapun deksripsi keadaan yang sedang berjalan sekarang di Kabupaten Kotawaringin Timur khususnya dibidang peternakan ayam lokal berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan penulis, yaitu :

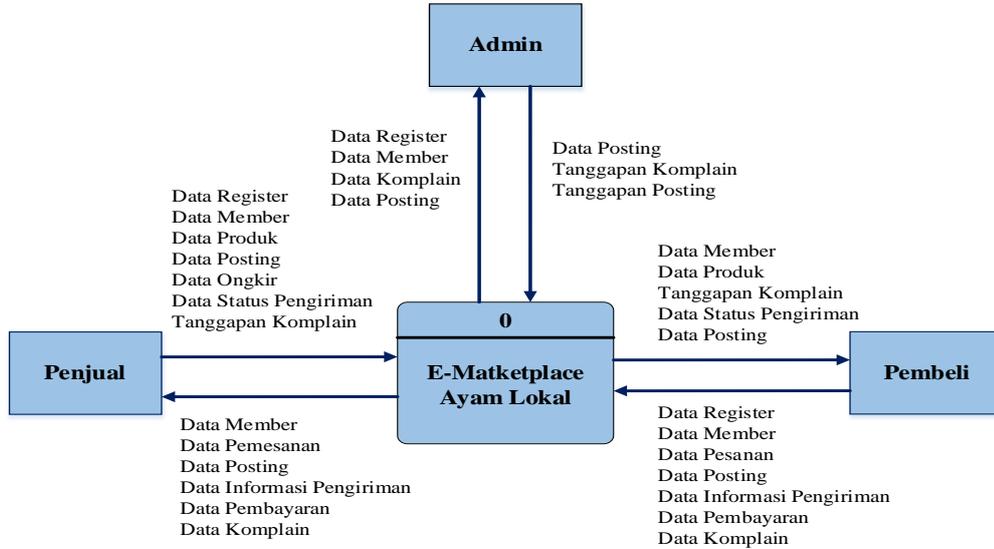
- Sistem Penjualan
 - Para peternak datang kelokasi pengepul atau tempat pembelian ayam lokal partai besar yang berada jauh dari tempat peternak karena berada dipusat kota dekat dengan pasar.
 - Para peternak menjual kepada pengepul kecil yang biasanya langsung datang kepernakan untuk membeli ayam lokal namun dengan harga yang miring dibandingkan pengepul besar.
 - Para peternak langsung menjual kepada masyarakat selaku konsumen ayan lokal namun penjualan akan terkendala dengan minimnya permintaan serta sulitnya mencari pembeli yang mau membeli ayam lokal yang berada disekitaran peternak.
 - Para peternak menjual ayam kepada pemilik rumah makan atau restoran untuk memenuhi kebutuhan rumah makan tersebut, namun setiap rumah makan rata-rata sudah memiliki pemasok dan pemasok tersebut dikuasai oleh pengepul besar.
- Sistem Pembelian
 - Para peternak ayam lokal untuk membeli kelengkapan peternak membeli ketoko-toko besar dan begitu pula untuk peternak yang berada dipelosok desa yang dimana toko besar tersebut hanya berada disekitaran kota sampit yang menjadi pusat kota kabupaten kotawaringin timur
 - Peternak biasanya membeli ayam yang sudah cukup berumur untuk dijadikan bibit lagi yang didapat dari peternak lain sedangkan untuk pembelian bibit kecil yang jumlahnya banyak terkendala informasi walaupun beberapa peternak sudah mulai mengambil bibit doc partaian tersebut dari luar kota.

3.3 Pemodelan Sistem

Model dari sistem informasi dirancang dalam bentuk logika. Permodelan tersebut digambarkan dalam beberapa bagan, diantaranya Bagan Konteks (Context Diagram), Bagan Berjenjang (Level Diagram), Bagan Arus Data (Data Flow Diagram). Bagan Relasi Entitas (Entity Relational Diagram), Model Data Relasional (Relational Data Model).

a. Bagan Konteks Diagram (Context Diagram)

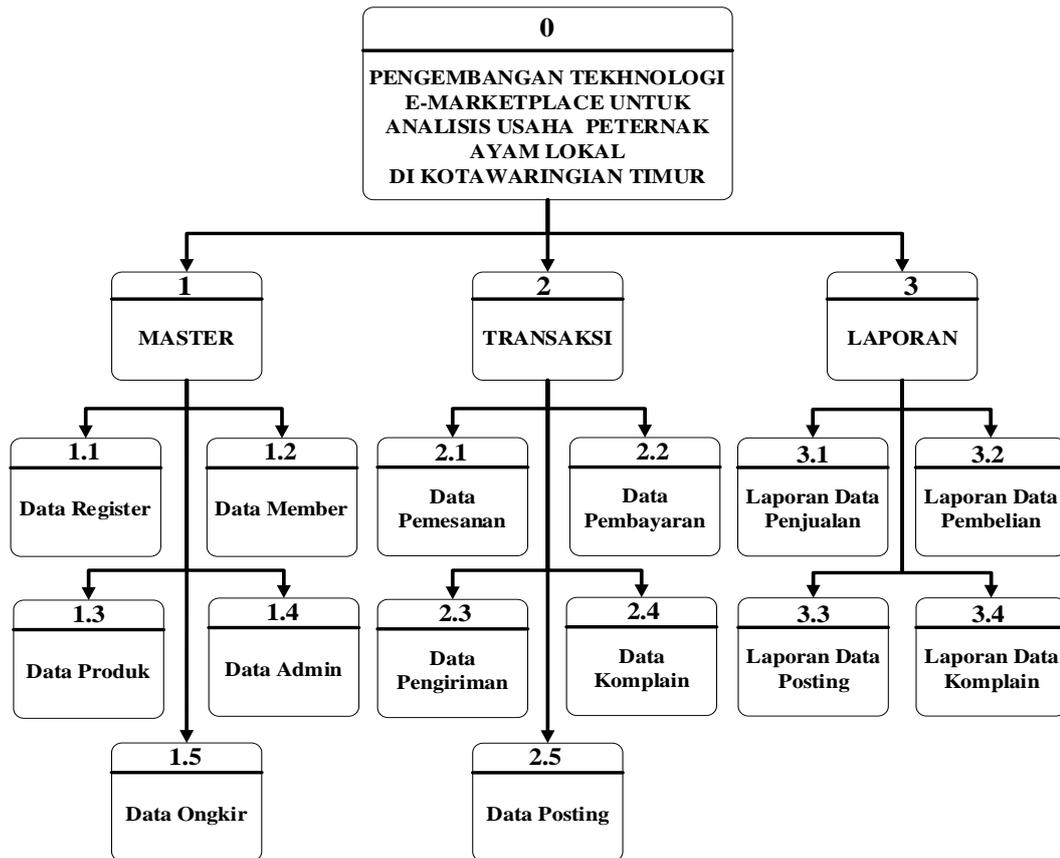
Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks adalah tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan hanya memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. Proses tersebut diberi nomor 0. Semua entitas eksternal yang ditunjukkan pada diagram konteks, berikut aliran data-data utama menuju dan dari sistem.



Gambar 1. Diagram Konteks

b. Levelisasi (Level Diagram)

Bagan berjenjang untuk penggambaran DFD pada level bawah lagi

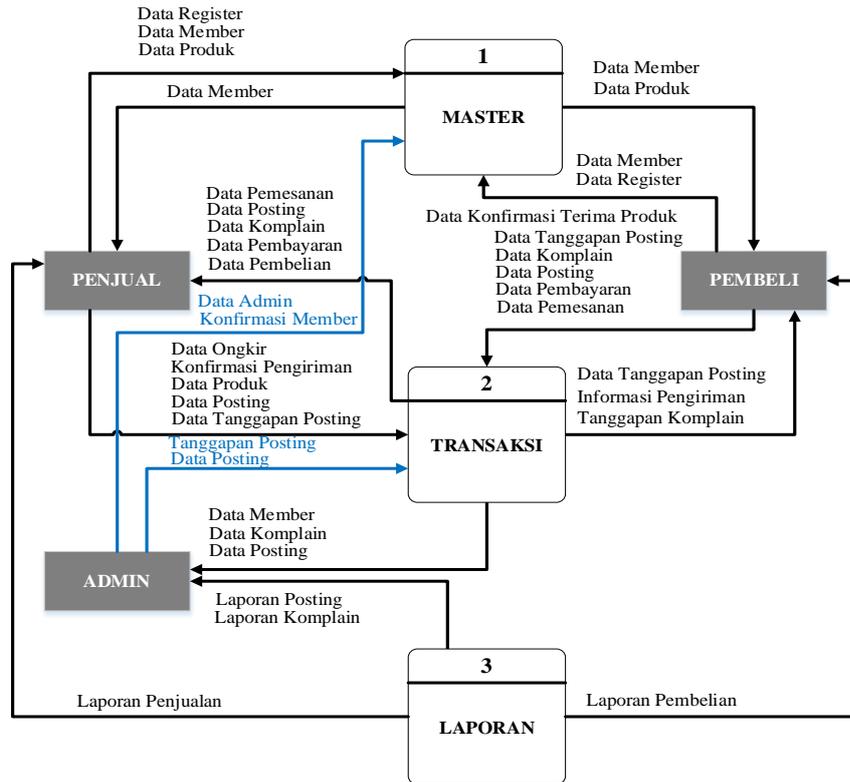


Gambar 2. Levelisasi (Level Diagram)

c. DFD

Pada DFD ini penulis akan menggambarkan secara detail jalannya sistem yang diusulkan melalui DFD dan DFD tersebut meliputi DFD Level 0 dan DFD Level 1. DFD Level 0 DFD level nol adalah gambaran keseluruhan dari sistem yang

dapat kita lihat pada diagram. DFD Level 0 adalah gambaran umum dari sebuah sistem sebelum dilanjutkan dengan pembuatan DFD Level 1.



Gambar 3. DFD

3.4 Implementasi Program

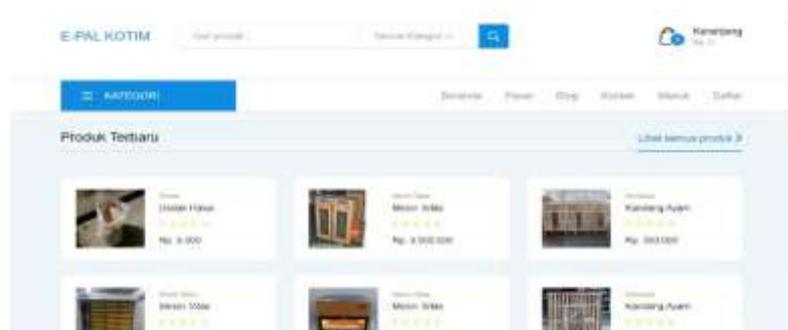
Implementasi Program merupakan cara menerapkan sistem dan menjalankan program aplikasi yang telah dibuat. Proses pertama saat program ini dijalankan akan tampil sebuah form login admin seperti tampak pada gambar berikut:

Tampilan antar-muka yang berfungsi sebagai masukan (inputan) data dan media keluaran (output) hasil pengolahan data dalam program aplikasi dirancang dalam beberapa bentuk erancangan masukan (input design). Halaman Login merupakan sebelum memasuki menu utama user terlebih dahulu harus melakukan login terlebih dahulu contohnya bisa di lihat pada gambar di bawah ini.



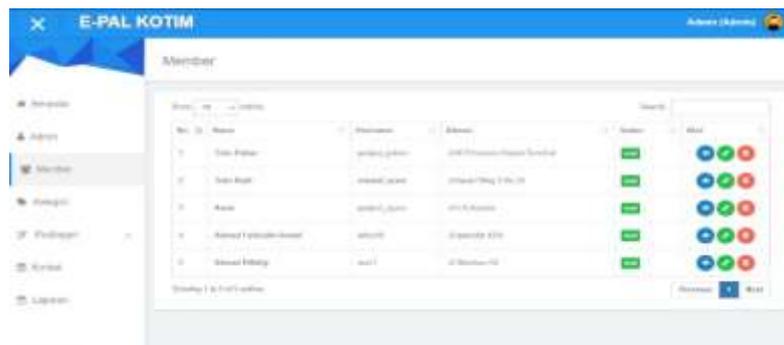
Gambar 4. Halaman Login Admin

Halaman utama merupakan tampilan pertama pada saat program dijalankan, dalam pembuatan program Marketplace untuk usaha peternakan di Kalimantan Tengah.



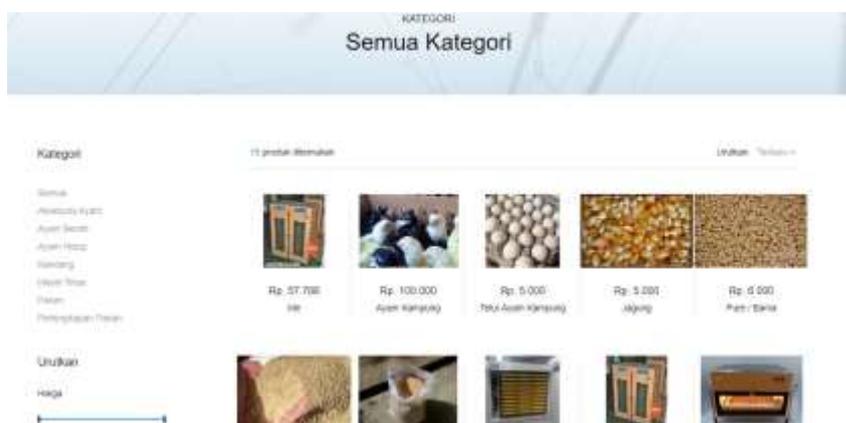
Gambar 5. Halaman Utama

Halaman Pendaftaran Member merupakan untuk menjadi member dalam pembuatan program Marketplace untuk usaha peternakan di Kalimantan Tengah.



Gambar 6. Halaman Pendaftaran Member

Halaman Upload Produk merupakan tampilan untuk menampilkan produk apa saja contoh nya bisa si lihat pada contoh di bawah ini,



Gambar 7. Halaman Upload Produk

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat ditarik secara garis besar kesimpulan dengan dibuatnya aplikasi ini maka peternak maupun masyarakat yang memerlukan informasi mengenai peternakan atau yang hendak melakukan transaksi jual-beli ayam lokal bisa melakukannya secara online dimana saja seluruh kota sampai selama terkoneksi dengan internet. Sistem ini mempunyai beberapa admin untuk mengelola website ini agar berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Sistem ini mempunyai transaksi yang sudah disesuaikan dengan sistem E-Marketplace pada umumnya dan juga mengalami pembaruan di beberapa aspek. Sistem ini juga mempunyai beberapa laporan yang dapat digunakan sebagai arsip agar semua transaksi yang telah dilakukan terdata dengan jelas. Sistem ini mempunyai blog yang membuat berbagai analisa tentang peternakan ayam lokal.

REFERENCES

- [1] S. Hassri, "Studi Komparasi Kinerja CSS Framework untuk Kualitas Aplikasi Studio Foto," *Univ. Teknol. Yogyakarta*, 2018.
- [2] N. Mahdayani, H. Haeruddin, and U. Hairah, "Sistem Informasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) M. H. Dwi Retnosari, "IMPLEMENTASI SISTEM JASA PEMBANGUNAN DAN DESAIN RUMAH MENGGUNAKAN ADOBE DREAMWEAVER," 2016.
- [3] L. Gerung, Altiano R. and Munir, Rinaldi and Wikarsa, "APLIKASI PENGHASIL DOKUMEN HTML DAN CSS UNTUK LAYOUT HALAMAN WEB RESPONSIF," 2016.
- [4] M. H. Dwi Retnosari, "IMPLEMENTASI SISTEM JASA PEMBANGUNAN DAN DESAIN RUMAH MENGGUNAKAN ADOBE DREAMWEAVER," 2016.
- [5] S. Hassri, "Studi Komparasi Kinerja CSS Framework untuk Kualitas Aplikasi Studio Foto," *Univ. Teknol. Yogyakarta*, 2018.
- [6] M. B. K. N. Ismail Ardianto, "PERANCANGAN APLIKASI VIDEO STREAMING WEB MENGGUNAKAN XAMPP DI UNIVERSITAS AL-WASHLIYAH LABUHANBATU," 2016.