

E-MARKETPLACE PRODUK OLAHAN PISANG TANDUK MURIA**Nurul Mustofa^{1*}, Tri Listyorini¹ dan Endang Supriyati¹**¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Bae, Kudus 59327.

*Email: 201851143@std.umk.ac.id,

Abstrak

Salah satu hasil pertanian yang tumbuh di lereng Gunung Muria adalah pisang tanduk. Barang olahan pisang masih dipasarkan secara lokal dan konvensional pada masa modern. Mekanisme jual beli tradisional telah kehilangan daya tariknya seiring dengan perkembangan zaman. Penulis mencoba membuat dan mengimplementasikan e-marketplace bagi para pedagang pisang dan hasil olahannya di sekitar lereng. Saat ini masyarakat lebih memilih untuk berjualan secara online yaitu di e-marketplace dengan menggunakan sistem online dan internet. Hal ini dimaksudkan agar dengan menjual pisang tanduk dan olahannya di website, mereka dapat berkontribusi untuk meningkatkan kesejahteraan lingkungan. Hasil dari penelitian ini adalah E – marketplace produk olahan pisang tanduk muria.

Kata kunci : Pisang tanduk, website , E – Marketplace

1. PENDAHULUAN

Pisang Tanduk atau Pisang Agung atau Pisang Byar (dalam bahasa Jawa) atau *Musa sp.* Adalah jenis pisang yang tersebar luas di lereng Gunung Muria. Pisang tanduk ini bisa diolah dengan berbagai cara, sehingga Anda bisa membuat berbagai produk olahan. Pemasaran Pisang Tanduk Muria menggunakan teknik pemasaran tradisional untuk menutupi lereng Muria dan sekitarnya. Menggunakan model pemasaran langsung ke pembeli. Di sisi lain, era saat ini menuntut inovasi pemasaran untuk mendukung kemajuan para penjual pisang tanduk Muria. Dalam masa sekarang atau dalam era digital dibutuhkan teknologi yang dapat mengenalkan pisang tanduk ke kota – kota besar dengan cara membuat media promosi yaitu *marketplace*.

Referensi dari beberapa jurnal dan sumber lain yang terkait dengan pekerjaan sebelumnya telah digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Penelitian yang dilakukan (Nur Al' Amin, 2021) membahas tentang beberapa faktor yang berdampak pada perkembangan usaha keripik UKM Tigadala adalah faktor internal (kekuatan: varian rasa yang beragam, kemasan produk yang menarik, terjangkau, pasar yang tersedia; kelemahan: iklan yang tidak efektif, Sumber daya manusia yang kurang, bahan baku yang kurang).

Penelitian yang dilakukan (Elizabeth, 2017) membahas tentang proses pengolahan untuk menyimpannya, dan tentunya ada biaya tambahan untuk melakukannya. Proses ini membutuhkan peran industri pengolahan (industrialisasi) agar dapat menghasilkan produk olahan yang berkualitas dan bernilai tambah (utility value of product).

Penelitian yang dilakukan (Aditya, 2020) membahas tentang *E-commerce* adalah sebuah aplikasi online yang digunakan oleh para pemilik usaha untuk menjual barang, di mana seluruh proses transaksi dari pemesanan barang hingga pertukaran data dan transfer dana dilakukan secara elektronik (penjual dan pembeli (Tidak perlu bertemu langsung)).

Penelitian yang dilakukan (Ashari, 2019) membahas tentang Pisang (*Musa sp.*) merupakan tanaman hortikultura dengan hasil yang tinggi dibandingkan dengan tanaman hortikultura lainnya. Salah satu daerah penyumbang produksi pisang di Indonesia adalah Kabupaten Tanggamus di Provinsi Lampung. Diceritakan oleh medan mulai dari dataran rendah hingga dataran tinggi, Provinsi Tanggamus sangat ideal untuk menanam pisang, dan berbagai jenis pisang tumbuh di sana.

Penelitian yang dilakukan (Untung Suwardoyo, 2021) membahas tentang Pengujian sistem untuk menyimpulkan bahwa administrator dapat memasukkan data produk dan harga, membuat laporan, dan melihat data pelanggan dan transaksi. Di sisi lain, pelanggan dapat melakukan aktivitas pengembalian

dana yang harus diproses kembali oleh administrator dan mengkonfirmasi informasi yang diberikan oleh administrator.

Penelitian yang dilakukan (Tri Ahmad Zainul Fajrin, 2018) membahas tentang analisis nilai tambah dan kelayakan pengolahan buah pisang menjadi keripik pisang. Pertanyaan dari penelitian ini adalah berapa nilai pisang dalam berbagai olahan dan apakah budidayanya layak untuk industri pengolahan pisang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperjelas derajat nilai tambah setelah pisang diolah menjadi keripik pisang, dan untuk memperjelas kelayakan usaha yang mengolah pisang mentah menjadi produk olahan yang disebut keripik pisang. Hasilnya, kami menemukan bahwa bisnis pengolahan pisang menjadi keripik pisang bernilai tambah dan layak.

Penelitian yang dilakukan (Dadan Zaliluddin, 2018) membahas tentang *E-commerce* mengacu pada pertumbuhan aktivitas ritel online. *E-commerce* memiliki banyak keuntungan. Program perangkat lunak internet dan komputer yang dirancang untuk *e-niaga* dapat membantu Anda meningkatkan penjualan dengan memasuki pasar yang lebih besar.

Penelitian yang dilakukan (Muhammad Ridwan, 2021) membahas tentang *Marketplace* ini bertujuan untuk membuka potensi pasar *e-commerce* atau toko online di pasar Indonesia. Metodologi SDLC digunakan sebagai proses untuk membuat dan memodifikasi sistem selama fase terstruktur dari perencanaan sistem, analisis sistem, desain sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan sistem.

Penelitian yang dilakukan (Monikka Nur Winnarto, 2021) membahas tentang Pemasaran Batik Tulis HR Ambar dapat memperluas jangkauan pemasaran Anda, mempermudah proses transaksi dan menginformasikan konsumen untuk meningkatkan penjualan Batik Tulis HR Ambar.

Penelitian yang dilakukan (Hani Atun Mumtahana, 2017) UMKM mewujudkan maksiat tunggal tumpuan mikro yang bersikukuh maskapai bagian dalam negeri. UMKM Indonesia berkontribusi 15,8% muka sengkang catu manufaktur global di stadium ASEAN (1). Perkembangan UMKM berpunca perian ke perian dipengaruhi oleh pemakaian teknologi bukti dan susunan bukti. *E-commerce* adalah maksiat tunggal teknologi yang menyayang perputaran tumpuan pendek dan perniagaan masa ini.

Penelitian yang dilakukan (Fardiansha, Listyorini, & Endang, 2022) membahas Sentra kerajinan pandai besi di dusun kecil desa Putatsari di Grobogan. Penelitian ini berpendapat bahwa masyarakat dusun Tahunan di desa Putatsari memiliki potensi pandai besi yang dapat menjual produknya secara *online*.

2. METODOLOGI

Pada bagian ini berisi langkah-langkah yang dilakukan dalam merancang *e-marketplace* produk olahan pisang tanduk muria.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian menggunakan beberapa metode teknik pengumpulan data yang terdiri dari :

- Studi Pustaka, mengumpulkan beberapa informasi penelitian terkait.
- Observasi, mendatangi dan mengamati langsung proses penjualan Olahan pisang tanduk.
- Wawancara, dilakukan kepada para penjual untuk mengetahui informasi dan proses sistem yang akan dikembangkan.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Tahap proses pembuatan sistem dengan metode *waterfall* antara lain:

a. Requirement Analysis

Pada tahapan ini melakukan konsultasi dengan penjual produk olahan pisang tanduk untuk mendapatkan informasi mengenai spesifikasi sistem dalam pembuatan *e-marketplace*.

b. System and Software Design

Bagian ini melakukan analisis kebutuhan perangkat lunak dengan menggunakan *OS Windows 10*, *Mozilla Firefox*, dan *Microsoft Edge*. Sedangkan untuk perangkat keras menggunakan *Processor Intel i3*, *RAM 8 GB*, Resolusi *1366 x 768 pixels*, *Mouse* dan *Keyboard*. Pembuatan alur desainnya menggunakan *UML*.

c. *Implementation*

Tahap selanjutnya, merealisasi dalam bentuk program, seperti menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan database My Sql dalam proses pembuatan sistem.

d. *Integration and Testing*

Pada bagian ini program di integrasi dan di testing sebagai kesatuan sistem yang lengkap untuk menyesuaikan analisa kebutuhan telah sesuai. Setelah itu memastikan tiap program memenuhi spesifikasi program yang telah dibuat dan diuji menggunakan blackbox testing.

e. *Operation and Maintenance*

Tahapan ini sistem telah digunakan secara nyata dan melakukan perbaikan apabila ada kesalahan yang ditemukan pada tahap sebelumnya.

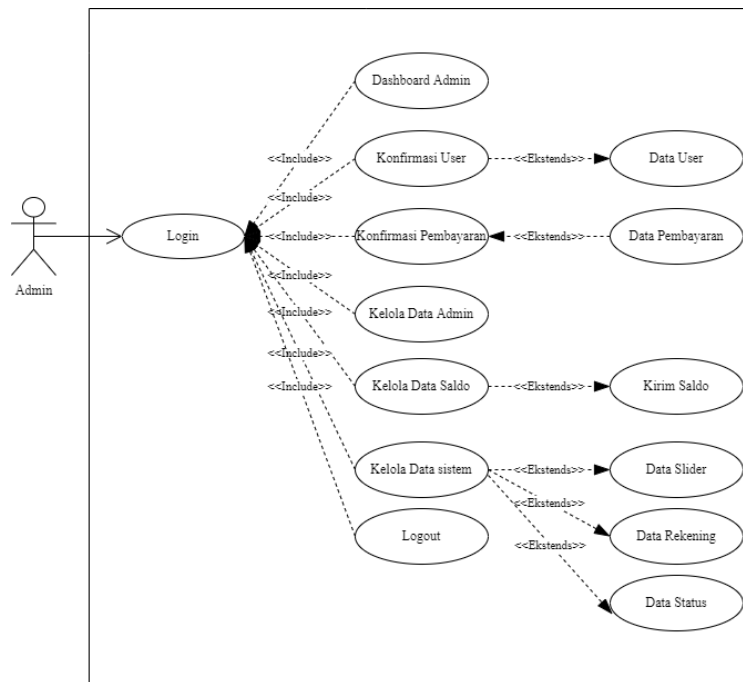
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapatkan bersumber dari analisis ini adalah sebuah *E-Marketplace* Produk Olahan pisang tanduk Muria. Berikut perancangan, tampilan dan pengujian program yang ada pada sistem.

3.1. Perancangan UML

a. *Usecase Diagram admin*

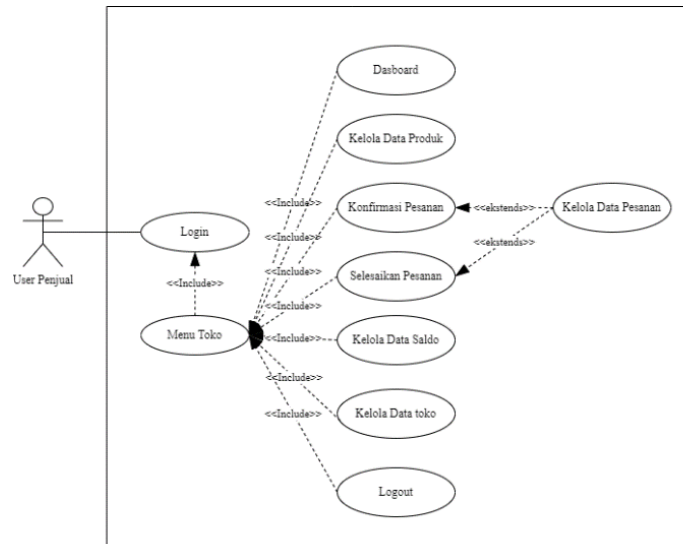
Usecase Diagram ini ditunjukkan pada admin yang terdapat pada Gambar 1. Admin disini mempunyai akses penuh pada web, admin dapat mengelola seluruh akses data yang ada web ini setelah admin masuk ke dalam aplikasi.



Gambar 1. Usecase Diagram Admin

b. *Usecase Diagram penjual*

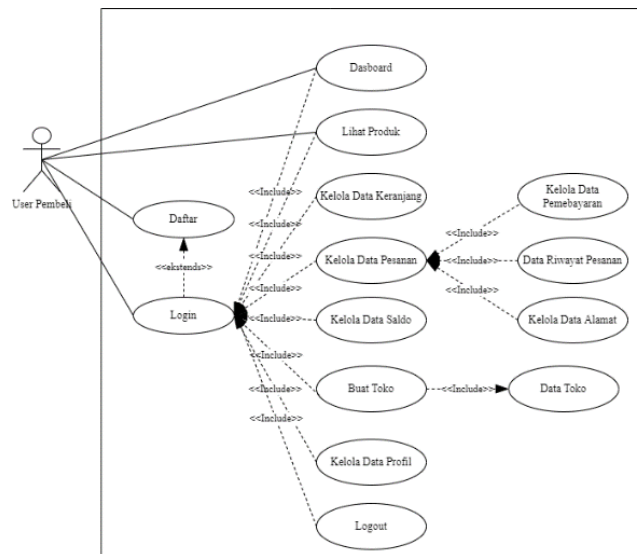
Pada Gambar 2 penjual atau pemilik toko yang telah registrasi dan login dapat mengakses halaman website penjual serta mengelola data toko, data transaksi, data laporan penjualan dan mengelola pemesanan produk hingga mengirimkan produk.



Gambar 2. *Usecase* diagram penjual

c. *Usecase diagram pembeli*

Gambar 3 pembeli dapat melihat produk dan riwayat pembayaran. Dapat memilih, membeli hingga menerima produk, membayar pesanan, mengelola keranjang, memilih lokasi pengiriman dan mengirim bukti pembayaran.



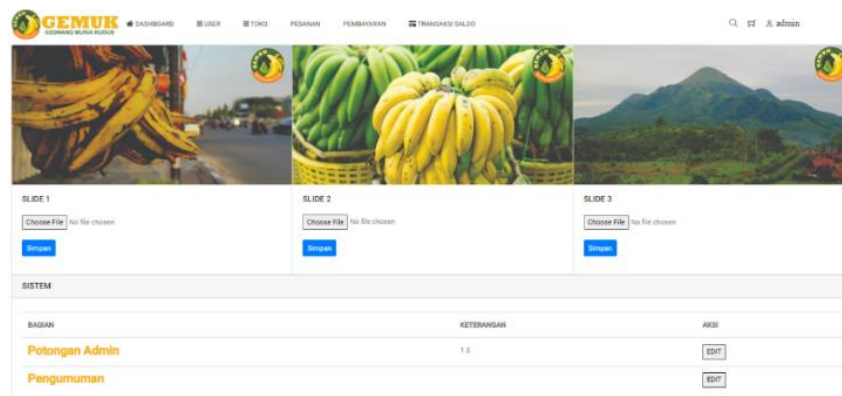
Gambar 3. *Usecase Diagram* pembeli

3.2. User Interface Aplikasi

Berikut *user interface E-Marketplace* Produk olahan pisang tanduk muria. Pada halaman *login* pengguna harus mengisi *username* dan *password* tampil pada Gambar 4.

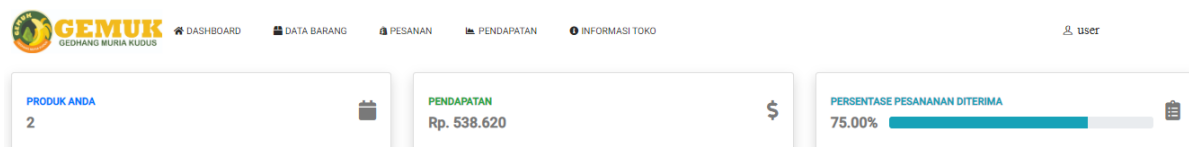
Gambar 4. Halaman Login

Setelah proses *login* berhasil, masuk pada *dashboard* admin dapat dilihat pada Gambar 5.



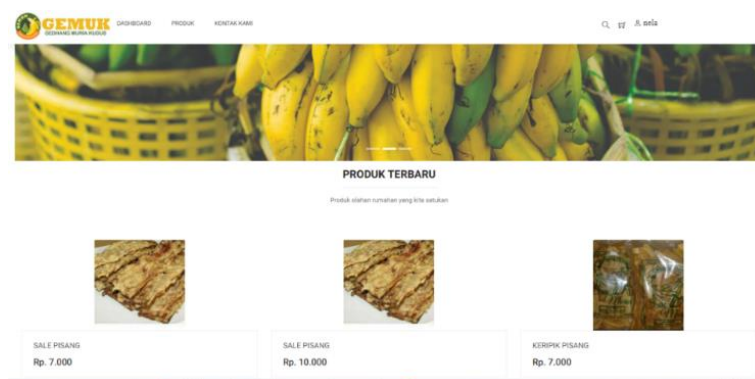
Gambar 5. Dashboard admin

Setelah *login* berhasil, masuk pada *dashboard* penjual yang ada pada Gambar 6.



Gambar 6. Dashboard penjual

Tampilan home pembeli tampil pada Gambar 7, pembeli dapat melihat barang melalui kategori product maupun toko. Serta dapat melakukan pemesanan dan pembayaran sesuai kebutuhan pembeli.



Gambar 7. Dashboard utama

3.3. Testing Aplikasi

Testing merupakan tahap pengujian kelayakan pada sistem yang dikembangkan. Pada *blackbox testing* dilakukan pengujian pada program yang telah dibuat. Detail pada hasil pengujian sistem ini dapat di lihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Blackbox Testing

Pengujian Sistem	Input	Output yang diharapkan	Kesimpulan
Masuk	Mengisi data login	Redirect ke halaman utama dan tampil pesan berhasil login	Sesuai
Registrasi	Mengisi data registrasi	Redirect ke halaman utama dan tampil pesan registrasi	Sesuai
Data Barang	Tambah, edit, hapus data barang	Tampil pesan data barang berhasil ditambah, edit, hapus	Sesuai
Gambar Barang	Tambah, hapus Gambar barang	Tampil pesan Gambar barang berhasil ditambah, hapus	Sesuai
Tambah edit toko	Tambah, edit toko	Toko berhasil ditambah, dan diedit.	Sesuai
Update Status dan Konfirmasi Pesanan	-Update status pesanan -Konfirmasi pesanan	-Tampil pesan update status pesanan berhasil -Konfirmasi pesanan berhasil diupdate	Sesuai
Update Status dan Konfirmasi Transaksi	-Update status transaksi -Konfirmasi transaksi	-Tampil pesan update status transaksi berhasil -Konfirmasi pembayaran berhasil	Sesuai
Pemesanan	-Memilih barang -Update, hapus daftar keranjang belanja -Checkout	-Tampil barang yang dipilih -Tampil pesan berhasil edit, hapus, daftar keranjang belanja -Tampil pesan barang berhasil dicheckout	Sesuai
Riwayat Pembayaran	Konfirmasi pembayaran	Tampil pesan riwayat pembayaran berhasil diupdate	Sesuai

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan *E-Marketplace* yang dapat membantu UMKM Produk olahan pisang tanduk muria dalam memperluas pasar, memberikan kemudahan kepada para pembeli mendapatkan informasi mengenai penjual olahan pisang tanduk muria, serta mempermudah penjual dalam mengolah data dalam bentuk digital dan memasarkannya secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, C. S. (2020). PENGEMBANGAN SISTEM E-COMMERCE DALAM PENINGKATAN STRATEGI PEMASARAN ONLINE PADA USAHA MIKRO KECIL MENENGAH (UMKM). *Seminar Nasional Teknologi dan Rekayasa (SENTRA)*, v-287 - v-294.

- Ashari, A. W. (2019). Eksplorasi Pisang (*Musa sp.*) sebagai Sumberdaya Genetik Lokal Unggul di Kabupaten Tanggamus Provinsi Lampung. *Jurnal Produksi Tanaman*, 599 - 607.
- Dadan Zailuddin, R. (2018). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB (STUDI KASUS PADA NEWBIESTORE). *INFOTECH journal* , 24-27.
- Elizabeth, R. (2017). REVITALISASI INDUSTRI PRODUK OLAHAN DAN PEMBERDAYAAN LEMBAGA KEMITRAAN Mendukung Peningkatan Pemasaran, Daya Saing dan Kesejahteraan Petani Pisang. *UNES Journal of Scientech Research*, 1-17.
- Fardiansha, R., Listyorini, T., & Endang, S. (2022). E-MARKETPLACE SENTRA KERAJINAN PANDAI BESI TAHUNAN (Studi Kasus Sentra Kerajinan Pandai Besi Tahunan Desa Putatsari Kecamatan Grobogan Kabupaten Grobogan Jawa Tengah). *Unigal Repository*, 91-99.
- Hani Atun Mumtahana, S. N. (2017). Pemanfaatan Web E-Commerce untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran. *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 6 - 17.
- Monikka Nur Winnarto, I. Y. (2021). Penerapan Framework Codeigniter Pada Pengembangan Website E-Commerce Batik Tulis HR Ambar. *JURNAL SWABUMI*, 1-8.
- Muhammad Ridwan, I. F. (2021). Rancang Bangun Marketplace Berbasis Website menggunakan Metodologi Systems Development Life Cycle (SDLC) dengan Model Waterfall. *Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi)*, 173-184.
- Nur Al' Amin, C. A. (2021). STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA KERIPIK PISANG PADA UKM TIGA DARA DI DESA GANTI KECAMATAN BANAWA KABUPATEN DONGGALA. *Agrotekbis* .
- Tri Ahmad Zainul Fajrin, N. R. (2018). ANALISIS NILAI TAMBAH PRODUK OLAHAN PISANG KABUPATEN SOLOK PROVINSI SUMATERA BARAT. *JURNAL MASEPI*.
- Untung Suwardoyo, S. A. (2021). SISTEM INFORMASI COFFEESHOP PADA A LOT OF CAFFE BERBASIS WEB. *JURNAL SINTAKS LOGIKA*, 89 -95.