SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN PASAR CEMARA BANJARMASIN BERBASIS WEB

Dian Agustini ¹⁾ Muthia Farida²⁾

¹ Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan

Email : dian.ftiuniskabjm@gmail.com

² Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan

Email : Muthiafarida59@gmail.com

ABSTRAK

Sistem informasi di Pasar Cemara yang digunakan masih bersifat manual sehingga kesulitan dalam menyebarkan informasi terkait dengan pasar, pencarian data toko yang belum membayar uang retribusi, lokasi toko yang masih kosong, serta letak lokasi toko pedagang yang tidak tertata dengan rapi yang menyebabkan calon pembeli kesulitan ketika ingin berkunjung ke toko yang dituju. Tujuan penelitian ini adalah untuk membantu pengelolaan pasar yang terkomputerisasi. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah Waterfall yang mempunyai enam tahapan yaitu : Rekayasa dan Pemodelan Sistem (System Engineering), Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (Analysis), Perancangan Perangkat Lunak (Design), Pengkodean (Coding), Pengujian Perangkat Lunak (Testing), Pemeliharaan Perangkat Lunak (Maintenance). Teknik testing sistem menggunakan teknik Blackbox. Dan hasil akhir berupa Sistem Informasi Pengelolaan Pasar Cemara Banjarmasin Berbasis Web, diharapkan dengan adanya sistem tersebut dapat membantu dalam pengelolaan Pasar Cemara Banjarmasin.

Kata Kunci : Sistem,Retribusi Pasar,Unified Modelling Language (UML), PHP, MySQL

1. PENDAHULUAN

Pada Cemara Banjarmasin sistem pengelolaan Kios/Toko yang ada pada pasar Cemara Banjarmasin menggunakan sistem sewa, dimana kios/toko tersebut disewakan kepada pedagang dan dibayar setiap setahun atau sebulan sekali kepada pengelola pasar atau Disperindag (Dinas Perindustrian Dan Perdagangan) Banjarmasin. Data pedagang, status/biaya sewa, barang yang dijual dan data harga akomodasi serta Denah Lokasi Pasar merupakan laporan yang wajib informasikan kepada Kepala Dinas dan Pedagang serta pembeli yang bertujuan agar pengelolaan pasar semakin optimal dan pedagang ataupun pembeli dapat mengetahui informasi pasar dengan jelas.

Sistem yang berjalan saat ini masih menggunakan sistem yang manual yaitu data yang dikumpulkan hanya direkap dalam *Microsoft excel*. Belum ada sebuah sistem informasi berupa denah pasar yang menampilkan informasi blok-blok pasar serta data pedagang dan jenis barang jualan yang dijual sehingga pembeli terkadang harus bolak-balik mengelilingi pasar untuk mencari barang yang diperlukannya.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Waterfall* yang mempunyai enam tahapan yaitu : Rekayasa dan Pemodelan Sistem (*System Engineering*), Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak (*Analysis*), Perancangan Perangkat Lunak (*Design*), Pengkodean (*Coding*), Pengujian Perangkat Lunak (*Testing*), Pemeliharaan Perangkat Lunak (*Maintenance*). Teknik testing sistem menggunakan teknik Blackbox.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem yang pertama adalah gambaran dari aplikasi atau program yang telah dibuat.

1. Activity Diagram Input data

Merupakan diagram aktivitas input data.

(20/01/2018). Di akses pada tanggal 20 Juni 2018

Murtiani, S., Subroto, I. M. I., & Kurniadi, D. (2016). Sistem Informasi

Retribusi Pedagang Pasar Kabupaten Semarang. *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, 1(1), 47-59.