

# APLIKASI E-PASAR (E-PATALI) BERBASIS WEBSITE UNTUK PASAR SENTRAL KOTA GORONTALO

<sup>1</sup>Sulistiawati Rahayu Ningsih Ahmad, <sup>2</sup>M. Salim,

<sup>1</sup>Universitas Ichsan Gorontalo, Indonesia

<sup>2</sup>STMIK Ichsan Gorontalo, Indonesia

[sulistiawatihammad@gmail.com](mailto:sulistiawatihammad@gmail.com); [mohsalim87@yahoo.com](mailto:mohsalim87@yahoo.com)

## Article Info

### Article history:

Received, 02/11/2020

Revised, 04/11/2020

Accepted, 18/11/2020

### Kata Kunci:

E-patali

E-Pasar

Website

Pasar Sentral

### Keywords:

E-Patali

E-Market

Website

Central Market

## ABSTRAK

Pesatnya teknologi yang berkembang berimbas pada dunia pemasaran, tren pemasaran beralih dari offline menjadi online. Tingkat konsumsi masyarakat Gorontalo terus meningkat, tetapi pasar hanya akan terlihat ramai pada saat hari tertentu atau menjelang hari besar keagamaan saja. Kondisi yang ada sekarang, sepiunya minat calon pembeli dikarenakan mudahnya akses teknologi dalam berbelanja secara online harus dijadikan peluang untuk peningkatan penjualan pedagang pasar. Selain menjual barang dagangan secara konvensional juga bisa menjual secara daring. Tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi e-pasar berbasis website yang memungkinkan pedagang dipasar sentral dapat berjualan secara daring dan meningkatkan pendapatan serta mengurangi biaya operasional.

Aplikasi e-commerce yang dinamai E-pasar. E-pasar ini sendiri bukan yang pertama kali karena sudah e-pasar yang bekerja sama dengan BRI yang bisa diakses <https://e-pasar.bri.co.id/> tetapi setelah ditelusuri lebih dalam ke website tersebut pasar Sentral tidak termasuk dalam pasar digital. Hasil penelitian ini nantinya diimplementasikan pada pedagang Pasar Sentral Gorontalo dengan maksud meningkatkan penjualan mereka lewat transaksi online, dengan tidak meninggalkan system penjualan lama (Offline).

## ABSTRACT

The rapid growth of technology has an impact on the world of marketing, marketing trends are switching from offline to online. The level of consumption of Gorontalo people continues to increase, but the market will only look crowded on any given day or ahead of the religious big day only. The current condition, the quiet interest of prospective buyers due to the easy access of technology in online shopping should be used as an opportunity to increase sales of market traders. In addition to selling conventional merchandise can also sell online. The purpose of this research is to produce a website-based e-market application that allows traders in the central market to sell online and increase revenue and reduce operational costs.

An e-commerce app called E-market. This e-market itself is not the first time because already e-markets that work with BRI that can be accessed <https://e-pasar.bri.co.id/> but after being searched deeper into the website the Central market is not included in the digital market. The results of this study were later implemented in gorontalo Central Market traders with the intention of increasing their sales through online transactions, by not leaving the old sales system (Offline).

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) license.



## 1. PENDAHULUAN

Modernisasi seperti laju jet yang tidak terbendung lagi, banyak perubahan yang terjadi seiring modernisasi, dari konvensional menuju kearah modern. Perubahan ini telah membawa dampak pengaruh yang besar disegala aspek, Salah satunya adalah keberadaan pasar tradisional. Kemunculan pasar – pasar modern seperti Mall, Supermarket menimbulkan persaingan tidak seimbang dengan pasar tradisional [1], pesatnya teknologi yang berkembang berimbas pada dunia pemasaran. Tren pemasaran didunia beralih dari offline menjadi online.

Strategi marketing ini lebih prospektif untuk calon pelanggan potensial memperoleh segala macam informasi mengenai produk dan bertransaksi melalui internet.[4].

Provinsi Gorontalo salah satu provinsi baru yang sedang berkembang, laju penyebaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) hampir sama dengan daerah lain di Indonesia. Tetapi pemanfaatan belum maksimal. Masyarakatnya sudah mengenal internet, kebanyakan aktifitas tidak lepas dari dunia maya, mulai dari bersosialisasi, mencari informasi, hingga melakukan transaksi. Termasuk didalamnya adalah berbelanja secara online, Tingkat konsumsi masyarakat Gorontalo terus meningkat, tetapi seiring dengan perkembangan teknologi, kemudahan yang didapatkan, dan tumbuhnya pasar-pasar modern, masyarakat sudah mulai meninggalkan kebiasaan untuk belanja secara langsung dipasar. Pasar akan terlihat ramai pada saat hari tertentu atau menjelang hari besar keagamaan saja.

Gorontalo memiliki beberapa pasar tradisional, ada yang buka setiap hari dan pada hari tertentu. salah satu pasar yang ada di Gorontalo adalah Pasar Sentral, pasar sentral merupakan pasar terbesar di Gorontalo, disana menyediakan keperluan primer dan sekunder masyarakat, mulai dari bahan makanan, pakaian, aksesoris, perhiasan, tempat service elektronik, jasa jahit, sampai warung makan. berdasarkan penelitian awal yang dilakukan secara umum ditemukan adanya kecenderungan penurunan omset penjualan pedagang pada hari biasa, sepihnya pasar diakibatkan pembeli lebih suka berbelanja di supermarket dan memesan keperluan mereka secara online.

Kondisi yang ada sekarang, sepihnya minat calon pembeli dikarenakan mudahnya akses teknologi dalam berbelanja secara daring, harus dijadikan peluang untuk peningkatan penjualan pedagang pasar. Cara yang ditempuh adalah menggunakan sistem digital marketing atau lebih dikenal e-commerce. Sehingga selain menjual barang dagangan secara konvensional juga bisa menjual secara daring.

Peneliti bermaksud membuat suatu aplikasi e-commerce yang dinamai E-pasar. E-pasar ini sendiri bukan yang pertama kali karena sudah e-pasar yang bekerja sama dengan BRI yang bisa diakses <https://e-pasar.bri.co.id/> tetapi setelah ditelusuri lebih dalam ke website tersebut pasar Sentral tidak termasuk dalam pasar digital. Oleh karena itu tujuan dalam penelitian ini adalah menghasilkan suatu aplikasi e-pasar berbasis website yang memungkinkan pedagang dipasar sentral dapat berjualan secara daring dan meningkatkan pendapatan serta mengurangi biaya operasional. Manfaat dari penelitian ini tidak hanya dirasakan oleh pedagang dan pembeli saja tetapi pihak yang menyediakan jasa transportasi.

## **2. METODE PENELITIAN**

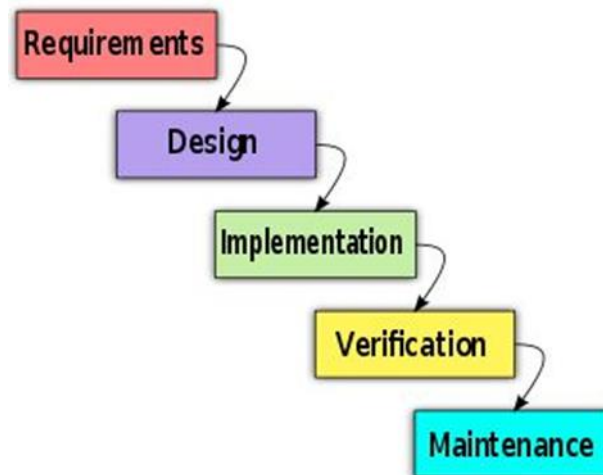
### **A. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Pasar Sentral Gorontalo yang terletak di jalan Dr. Setia Budi Limba U 1 Kel. Kota Selatan Kota Gorontalo, dan tidak menutup kemungkinan akan melakukan survey di beberapa pasar lainnya. Kemudian kegiatan selanjutnya dilakukan di laboratorium software Interview engineering Sistem Informasi STMIK Ichsan Gorontalo untuk eksperimen pengembangan perangkat Lunak.

### **B. Metode analisis Sistem**

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode Waterfall . alasan pemilihan metode ini karena melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan system lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing dan maintenance [6].

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

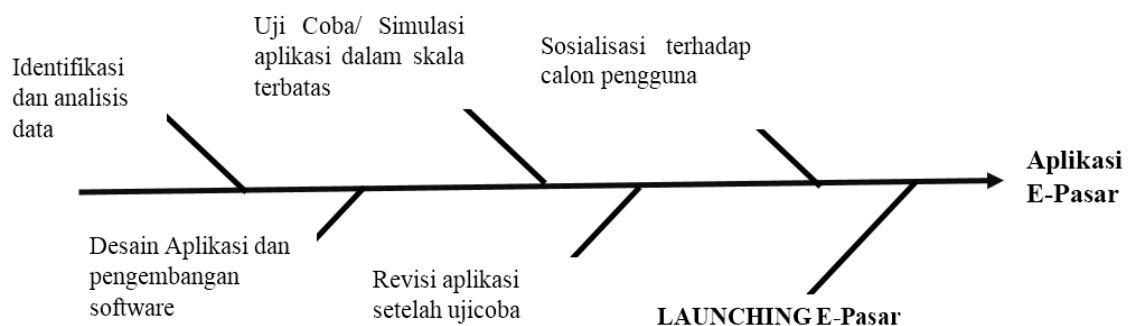


Gambar 2.1. Metode Waterfall [6]

Tahapan yang dilalui berdasarkan metode Waterfall adalah:

1. Tahap Analisis, kegiatan ini meliputi analisis biaya, kebutuhan, dan kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan software.
2. Tahap Desain, tahapan ini memberikan gambaran yang akan dikerjakan termasuk didalamnya adalah tampilan aplikasi.
3. Tahap Implementasi, ditahap ini masa pembuatan coding program yang dipecah dalam modul – modul kecil dan digabungkan dalam tahap berikutnya.
4. Tahap testing, pada tahap ini peneliti melakukan simulasi / uji coba dengan dua metode pengujian lalu mensimulasikan dalam skala terbatas pada calon user. Simulasi ini dilakukan untuk mengetahui apakah desain telah sesuai atau masih perlu perbaikan.
5. Maintenance. Ini tahap akhir dari waterfall, software telah jadi dan siap diluncurkan secara massal.

Berdasarkan tahapan yang dijelaskan diatas maka peneliti membuat alur penelitian dalam bentuk diagram Fish Bone (Tulang Ikan).



Gambar 2. Diagram Fish bone penelitian.

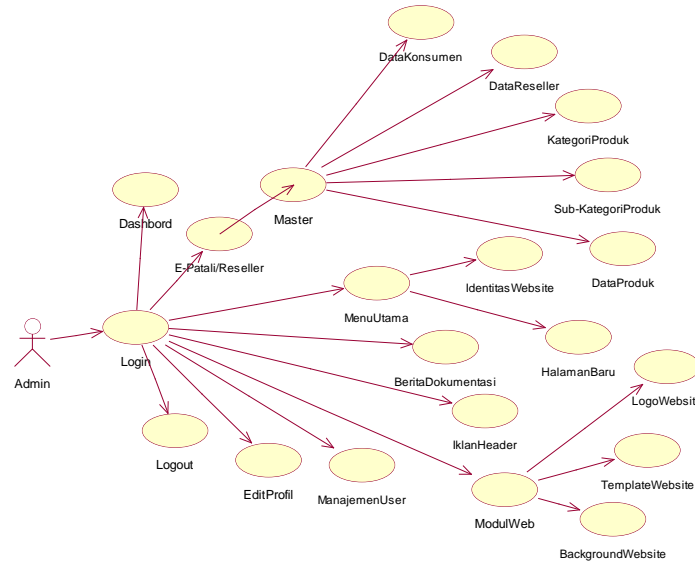
Gambar 2 menjelaskan tentang alur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti selama satu tahun ke depan, mula – mula peneliti akan survey lokasi, melakukan wawancara terhadap calon user untuk mendapatkan data serta mendokumentasikannya dalam bentuk foto. Tahap selanjutnya peneliti akan mendesain aplikasi dan mengembangkan software berdasarkan data dilapangan. Setelah itu tahap selanjutnya peneliti akan melakukan uji coba / simulasi aplikasi dalam skala terbatas dengan maksud untuk mengetahui seberapa siap aplikasi untuk diterapkan serta memperbaiki bug/ error yang ditemui kegiatan selanjutnya berlanjut pada merevisi aplikasi setelah uji coba. Setelah itu peneliti akan melakukan sosialisasi terhadap calon pengguna dalam rangka launching aplikasi e-pasar.

Kenyataan dilapangan, pada saat penelitian tengah dilakukan mendapat kendala adanya wabah Covid 19 yang masuk ke wilayah Gorontalo pada Akhir maret 2020. Kendala lainnya adalah kebijakan PSBB yang membatasi ruang gerak peneliti dalam melakukan aktifitas penelitian.

### 3. HASIL DAN ANALISIS

#### 3.1 Sistem yang direncanakan

Pada sistem yang direncanakan terdapat tiga aktor yang terlibat yaitu Admin, Penjual dan Pembeli. Rancangan menggunakan UML agar lebih mudah mengerti tentang jalannya sistem.



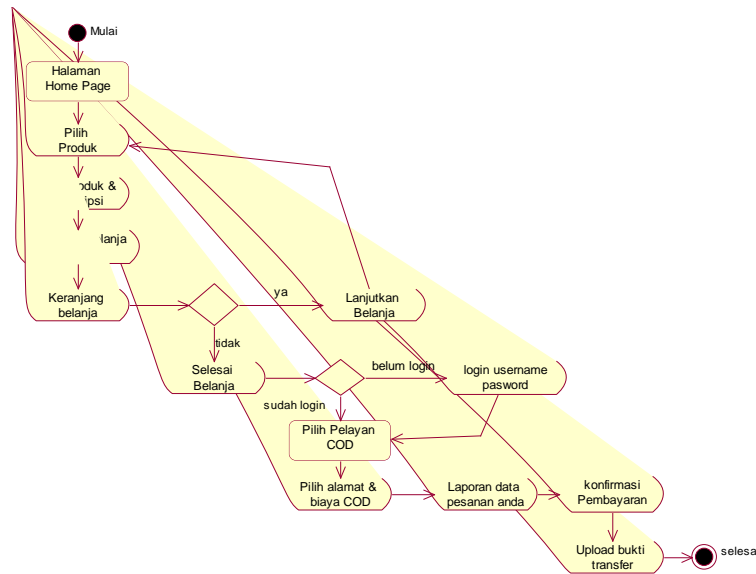
Gambar 3.1 Sistem untuk Admin

Pendefinisian aktor:

*User:* User adalah pembeli dan penjual yang menggunakan sistem e-pasar yang bertransaksi secara online

*Administrator:* Administrator adalah admin yang dapat mengelola segala sesuatu hal yang ada di dalam sistem e-pasar.

Secara garis besar dapat alur rancangan aplikasi e-pasar dapat dilihat dari gambar activity diagram dibawah ini :



Gambar 3.2 Activity Diagram proses pembelian Produk

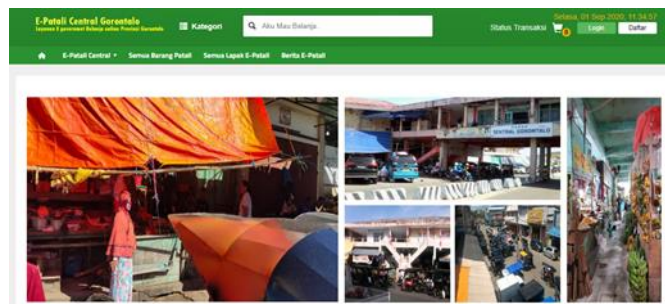
Pada activity diagram digambarkan proses jual beli yang berlangsung dimulai pada saat pembeli login masuk pada halaman homepage lalu mulai memilih produk dan melihat deskripsi produk dan memasukkannya dalam keranjang belanja jika melakukan kegiatan belanja.

Setelah memilih barang, pembeli kemudian memilih layanan *Cash on Delivery* (COD) dan mengisi alamat tujuan. Aplikasi ini hanya menyediakan layanan COD untuk sementara waktu untuk memfungsikan layanan Gojek, Grab dan Bendor yang ada disekitar pasar sentral.

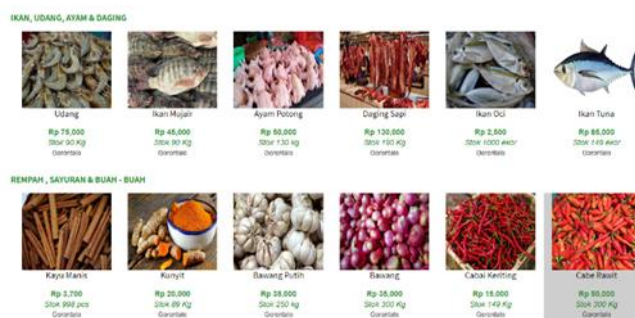
### 3.2 Implementasi Aplikasi

Tampilan E-pasar atau e-patali (Pasar dalam bahasa Gorontalo disebut patali) terdapat menu-menu yang memudahkan pembeli dan penjual dalam bertransaksi.

#### a. Tampilan Home Page E-pasar



Gambar 3.3 (a) Home Page E-pasar



Gambar 3.3 (b) Home Page E-pasar

Pada Tampilan Homepage e-pasar (e-patali) bagian (a) dan (b) adalah tampilan menu awal yang dapat dilihat baik admin, pembeli dan penjual, terdapat gambar kegiatan yang berlangsung di pasar Sentral (a) dan adapula bahan sandang dan pangan yang dijual (b)

#### b. Tampilan Menu E-Patali Central



Gambar 3.4 Menu E-Patali Central

Tampilan Gambar 4.6 merupakan menu yang dapat diakses oleh pembeli untuk melihat bahan sandang dan pangan yang dijual di pasar sentral. Jika memutuskan untuk membeli maka pembeli harus login terlebih dahulu pada aplikasi.

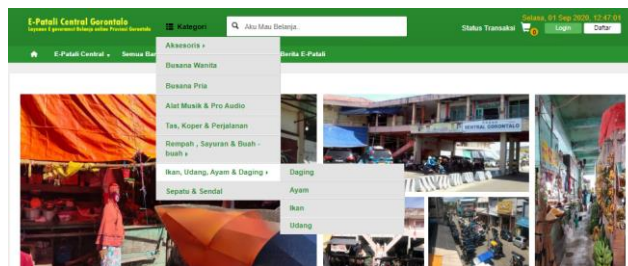
c. Tampilan Kategori E-Patali



Gambar 3.5 Tampilan Kategori e-patali

Gambar 3.5 Merupakan tampilan Kategori barang yang dapat dibeli, pembeli dapat memilih barang yang disediakan seperti Aksesoris, busana wanita dan pria, alat music dan pro audio, Tas, koper dan perjalanan, rempah, sayuran dan buah-buahan, ikan, udang, ayam dan daging serta sepatu dan sandal.

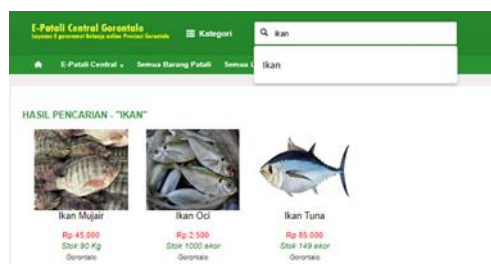
d. Tampilan sub kategori E-Patali



Gambar 3.6 Tampilan Sub Katategori E-patali

Pada menu Kategori pada gambar diatas terdapat sub kategori yang memudahkan pembeli untuk memilih secara spesifik barang yang diinginkan

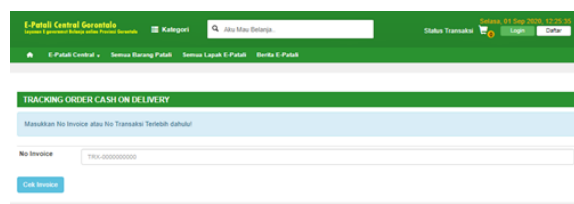
e. Tampilan Pencarian E-Patali



Gambar 3.7 Tampilan menu pencarian.

Fitur ini dibuat untuk mempermudah pembeli melakukan pencarian barang yang diinginkannya. Apabila pembeli merasa kesulitan memilih kategori untuk mendapatkan bahan sandang dan pangan yang diinginkan. Menu ini diletakkan paling atas bagian tengah agar lebih mudah terlihat oleh pembeli.

f. Tampilan Tracking Orders Cash on Delivery

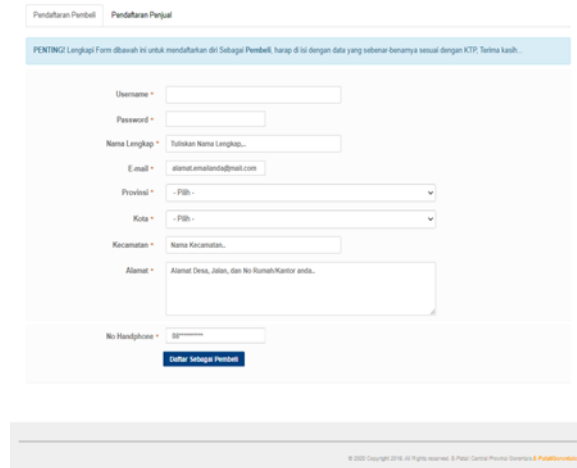


Gambar 3.8 Tacking order cash on delivery.

Menu ini disediakan untuk pembeli saat melakukan transaksi. Pembeli dapat melakukan tracking tentang produk yang telah dipesan. Dalam menu ini akan ditampilkan nama dan nomor handphone dari kurir yang mengantar barang pesanan.

Menu ini juga terintegrasi dengan aplikasi yang disediakan oleh pemerintah kota Gorontalo, dimana aplikasi e-patali akan terhubung dengan pengantar / kurir yang mengantarkan barang belanjaan dengan kualitas bahan yang baik dan terjamin

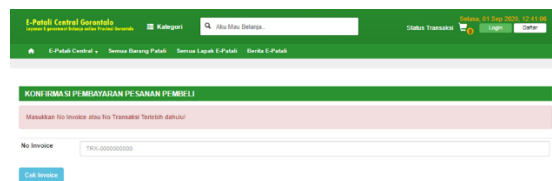
g. Menu Pendaftaran Pembeli



Gambar 3.9 Tampilan pendaftaran pembeli

Tampilan gambar 3.9 adalah menu pendaftaran pembeli. Pada aplikasi e-pasar, pembeli dimudahkan untuk melihat barang yang diinginkan tanpa harus melakukan registrasi terlebih dahulu, tetapi saat memutuskan untuk membeli maka pembeli diwajibkan untuk melakukan pendaftaran pembeli, gunanya dalam pengiriman barang ke alamat yang dituju.

h. Tampilan Konfirmasi Pembayaran Pesanan Pembeli



Gambar 3.10 Tampilan konfirmasi pembayaran pesanan

Menu pada gambar diatas memuat tentang konfirmasi pembayaran pesanan yang telah dilakukan pembeli, Setelah memilih bahan pangan atau sandang yang akan dibeli dari Website, langkah selanjutnya pembeli akan melakukan pembayaran. Bukti jika transaksi berhasil adalah pembeli telah menemui menu ini dan mengkonfirmasi kembali barang yang telah dipilih.

**3.3 Pembahasan hasil penelitian.**

Aplikasi e-patali (e-pasar) pada pasar sentral kota Gorontalo mempermudah transaksi antara penjual dan pembeli, pada saat gempuran pasar modern, pasar tradisional dapat bersaing dengan cara membuat pasar tradisional dalam hal ini pasar Sentral Gorontalo menjadi pasar digital.

Aplikasi e-pasar ini tidak hanya mempermudah pembeli dan penjual tetapi untuk membantu pemerintah dimasa pandemi seperti sekarang. Sebelumnya pemerintah telah meluncurkan aplikasi Patali Shopping Point (PSP) yang diluncurkan pada tanggal 23 Maret 2020 [8] dan bertepatan dengan penelitian ini dilakukan sehingga Peneliti memasukan PSP dalam Aplikasi e-patali pasar Sentral pada bagian pembeli melakukan order maka akan terintegrasi pada PSP.

PSP sendiri adalah pemesanan yang dilakukan oleh pembeli melalui aplikasi Whats Up operator PSP dan diantarkan menggunakan ojek online. Pada Aplikasi e-patali pembeli terhubung dengan PSP pada saat melakukan orderan.

#### **4. KESIMPULAN**

##### **1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan setelah adanya aplikasi e-pasar dapat membantu pembeli dan penjual dapat saling berinteraksi secara online tanpa dihalangi oleh jarak dan waktu. Apalagi sekarang di Indonesia khususnya di Provinsi Gorontalo tengah dilanda pandemic covid 19, semuanya terkena dampak tanpa terkecuali. Saat penelitian ini selesai pandemi masih menjadi masalah yang belum dapat diselesaikan namun Aplikasi ini layak dan membantu masyarakat untuk melakukan akititas belanja dengan tetap mengikuti anjuran pemerintah untuk tetap dirumah. Aplikasi e-pasar terhubung dengan aplikasi Whats up yang telah disediakan sebelumnya oleh pemerintah kota (pemkot) Gorontalo sehingga masyarakat lebih mudah berbelanja tanpa khawatir

##### **2. SARAN**

Penelitian ini masih terdapat kekurangan karena keterbatasan waktu dan adanya kendala dalam melakukan penelitian maka dipandang perlu diadakan pengembangan untuk membuat sistem ini menjadi lebih baik. Aplikasi E-Patali dirancang berbasis Website sehingga masyarakat hanya bisa mengaksesnya melalui google, tampilannya masih belum nyaman oleh karena itu peneliti menyarankan pada pengembang aplikasi E-Patali nanti dapat mengembangkannya dalam bentuk aplikasi berbasis Android dengan menambahkan fitur video call dan menambahkan metode pembayaran lainnya tidak hanya menggunakan sistem *Cash On Delivery* (COD) saja

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih dihaturkan kepada semua pihak yang telah membantu jalannya penelitian ini, terutama untuk pelaku ekonomi dalam pasar sentral begitu baik hati menyambut peneliti dengan ramah walaupun sedang dalam pembatasan social berskala besar. Terima kasih. Penelitian ini tidak akan berjalan tanpa adanya koordinasi Pemkot Gorontalo, penjual, pembeli dan pelaku transportasi seperti Pengendara Bentor, Gojek, dan Grap.

#### **REFERENSI**

- [1] Nur Indah, Okta Hadi Nurcahyono. "Digitalisasi Pasar Tradisional : Perspektif teori perubahan social" Jurnal Analisa Sosiologi, terbit April 2014, Volume 3 No 1 hal 1-12. Pascasarjana Sosiologi Fak. SosPol. Universitas Sebelas Maret. 2014
- [2] Deni Apriyadi, Arie Saputra. " e-commerce berbasis marketplace dalam upaya mempersingkat distribusi penjualan hasil pertanian". Jurnal RESTI ( Rekayasa Sistem dan teknologi informasi) Vol.1 No.2 (2017) hal 131-136 ISSN Media Elektronik : 2580-0760. Terbit online : <http://jurnal.iain.or.id> . 2017
- [3] Afghani Pradipta, Yuli prasetyo, nia ambarsari " Pengembangan Web e-commerce Bojana Sari menggunakan metode Prototype" Jurnal tugas Akhir Fak. Rekayasa Industri. E-Proceeding of Engineering : Vol.2, No.1 April 2015 Page 1042. ISSN : 2355-9365. 2015
- [4] Dedi Purwana, Rahmi, Shandy Aditya "Pemanfaatan Digital marketing Bagi Usaha Mikro, kecil dan menengah (UMKM) dikelurahan Malaka Sari Duren sawit" Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM) Vol. 1 No.1 Juli 2017. E-ISSN: 2580-4332. DOI:[doi.org/10.21009/JPMM/001.1.01](https://doi.org/10.21009/JPMM/001.1.01).<http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpm/article/view/1781>. Diakses tanggal 27 Juli 2019. Online. 2017
- [5] Pahlevi . " Pengertian Pasar Adalah, Fungsi, Ciri-Ciri dan Jenis-Jenis Pasar" diakses pada <https://www.pahlevi.net/pengertian-pasar/> online tanggal 01 agustus 2019. 2019
- [6] Elizabeth, Ratnasari ."Perancangan aplikasi e-commerce pada took jam tangan alexander cristie" Jurnal TAM (Technology Acceptance Model) Vol.2 juli 2014. 2014
- [7] Indonesia Digital " E-commerce. " diakses pada link <https://websindo.com/indonesia-digital-2019-e-commerce/>. Online pada tanggal 03 agustus 2019. 2019
- [8] REDAKSI Kronologi. <https://kronologi.id/2020/04/23/patali-shopping-point-solusi-belanja-online-di-kota-gorontalo/>. Dipost pada tanggal 23/04/2020 diakses pada tanggal 2 April 2020 . 2020
- [9] Sugiyono, Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung : Alfabeta. 2012



- [10] Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*, Bandung: Alfabeta. 2014
- [11] Dodit, *pintar pemrograman php*, Bandung: Bandung oase media, 2008.
- [12] e. winardi, "internet homesite HTML dan PHP," Dinastindo, 2012.
- [13] S. Dharwiyanti, "Pengantar Unified Modeling Language (UML)," 2003.
- [14] A. Dennisq, B. H. Wixom and D. Tegarden, *Systems Analysis and Design with UML Version 2.0*, United States of America: Leyh Publishing, 2005.
- [15] A. B. B. Ladjamudin, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.