

**SISTEM INFORMASI MANAJEMEN SARANA SOSIALISASI PASAR  
TRADISIONAL SECARA ON LINE KEPADA MASYARAKAT  
(Hasil Penelitian Desentralisasi Dosen Pemula Dikti 2014)**

<sup>1</sup>Sudarmaji,

<sup>1</sup>Program Diploma 3 Manajemen Informatika, Universitas Muhammadiyah Metro

<sup>1</sup>Jalan Ki Hajar Dewantara No. 116 Kota Metro

Email: [dharmaji\\_1974@yahoo.com](mailto:dharmaji_1974@yahoo.com)

**ABSTRACT** - *Management Information Systems is an information system that generates the output, using the input and the various processes required to fulfill a specific purpose in a management activity. Information Technology used by humans to work with information and support the information needs of an organization's processes and information. Information Technology technology that people use to work with information and support the information needs of an organization's. Websitete is one of support as a medium of academic information on line. The website is just a collection of files located on a computer connected to the internet. The core concept of this market include: the need, desire, demand, production, utility, value and satisfaction; exchange, the consumer and the seller transaction. We can distinguish between needs, wants and demands. Information technology that people use to work with information and support the information needs of an organization's processes and information. Websitete is one of the support as a medium of information and promotion on the internet. Results of this research is to implement the design of the system means the traditional market information to the community.*

*Keywords: Information Technology, Websites, Information Systems*

**ABSTRAK** - Sistem Informasi Manajemen merupakan sistem informasi yang menghasilkan output, menggunakan input dan berbagai proses yang diperlukan untuk memenuhi tujuan tertentu dalam suatu kegiatan manajemen. Teknologi informasi yang digunakan oleh manusia untuk bekerja dengan informasi dan mendukung kebutuhan informasi dari proses dan informasi organisasi. Teknologi Teknologi Informasi yang digunakan orang untuk bekerja dengan informasi dan mendukung kebutuhan informasi dari suatu organisasi. Websitete merupakan salah satu dukungan sebagai media informasi akademik on line. Website ini hanya kumpulan file yang terletak pada komputer yang terhubung ke internet. Konsep inti dari pasar ini meliputi: kebutuhan, keinginan, permintaan, produksi, utilitas, nilai dan kepuasan; pertukaran, konsumen dan transaksi penjual. Kita dapat membedakan antara kebutuhan, keinginan dan permintaan. Teknologi informasi yang digunakan orang untuk bekerja dengan informasi dan mendukung kebutuhan informasi dari proses dan informasi organisasi. Websitete merupakan salah satu dukungan sebagai media informasi dan promosi di internet. Hasil dari penelitian ini adalah untuk menerapkan desain sistem berarti informasi pasar tradisional kepada masyarakat.

*Kata kunci: Teknologi Informasi, Website, Sistem Informasi*

## I. PENDAHULUAN

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, sistem informasi di era globalisasi mengalami perubahan yang semakin pesat, seiring dengan kemajuan dibidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang mampu menghasilkan suatu informasi yang cepat, tepat, dan akurat. Dinamika masyarakat yang terus-menerus berkembang dari waktu ke waktu, memberikan peluang bagi penataan berbagai aspek kehidupan. Hal seperti ini telah membuat setiap individu, organisasi, lembaga, dan instansi terus berusaha dengan berbagai cara agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada. Teknologi Informasi berbagai teknologi (utamanya *computer-based tool*) yang digunakan manusia untuk bekerja dengan informasi dan mendukung pemenuhan kebutuhan informasi dan pemrosesan informasi suatu organisasi. Teknologi Informasi (*Information Technology/IT*) berbagai teknologi (utamanya *computer-based tool*) yang digunakan manusia untuk bekerja dengan informasi dan mendukung pemenuhan kebutuhan informasi dan pemrosesan informasi suatu organisasi.

Definisi *Websitete* adalah salah satu penunjang sebagai media informasi dan promosi di internet. Pada dasarnya *website* adalah sebuah cara untuk menampilkan diri atau perusahaan di internet. *Website* hanyalah sebuah kumpulan *file* yang terletak pada sebuah komputer yang terhubung ke internet. Ketika seseorang mengunjungi *website*, mereka sebenarnya hanya terhubung ke sebuah jaringan komputer yang kemudian salah satu komputer nya di sebut *server*, kemudian *server* tersebut memberikan *file* yang ingin di lihat oleh *user* atau pengguna.

Sejarah kelahiran Kota Metro bermula dengan dibangunnya sebuah induk desa baru yang diberi nama Trimurjo, yang diperuntukkan untuk menampung para kolonis. Kedatangan kolonis pertama pada hari Sabtu 4 April 1936 dan ditempatkan/ditampung pada bedeng-bedeng yang sudah disiapkan oleh pemerintah Hindia Belanda. Letak bedeng-bedeng tersebut kalau sekarang ini adalah disamping kantor PLN atau belakang Masjid Taqwa Metro. Tiga hari setelah kedatangan kolonis, tepatnya hari Selasa 7 April 1936, para kolonis memperoleh bagian tanah

pekarangan. Setelah itu mulailah para kolonis menebang pohon-pohon besar untuk dibangun sebagai tempat tinggal, dan lahan pertanian. Desa Trimurjo ini berkembang dengan pesat, penduduk kolonis pun semakin bertambah, hubungan/transportasi secara berangsur mulai terbuka, kegiatan perekonomian mulai tumbuh dan berkembang. Pemerintah Hindia Belanda menyiapkan daerah baru ini secara terencana, peruntukan perumahan, perkantoran, lapangan, pasar, lahan pertanian, dan penggunaan lahan untuk keperluan lainnya telah tertata dengan baik. Sehingga pada perkembangannya sangat mempengaruhi keserasian dan keindahan Kota Metro hingga saat ini.

Untuk mengenang sejarah Kota Metro, berikut ini kami tampilkan photo-photo kedatangan dan aktivitas yang dilakukan oleh kolonis saat membuka hutan belantara, kegiatan pemerintahan dan pembangunan pada tahun 1936 hingga 1940.

Dinas Perdagangan dan Pasar mempunyai tugas melaksanakan sebagian urusan pemerintahan daerah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan dibidang Perdagangan dan Pengelolaan Pasar.

Untuk melaksanakan tugas tersebut, Dinas Perdagangan dan Pasar menyelenggarakan fungsi :

1. Perumusan kebijakan teknis dibidang Perdagangan dan Pengelolaan Pasar;
2. Penyelenggaraan urusan pemerintahan dan pelayanan umum dibidang Perdagangan, Pembangunan, Pengembangan dan Kemitraan, Pendapatan, Pembinaan dan Penataan Pedagang;
3. Pembinaan dan pelaksanaan tugas dibidang Perdagangan, Pembangunan, Pengembangan dan Kemitraan, Pendapatan, Pembinaan dan Penataan Pedagang;
4. Penyelenggaraan kesekretariatan dinas;
5. Penyelenggaraan pembinaan, pengawasan,
6. pengelolaan Unit Pelaksana Teknis (UPT) dinas;
7. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Walikota sesuai dengan tugas

Pengertian Pasar adalah tempat bertemunya pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi jual beli barang atau jasa. Menurut ilmu ekonomi, pasar berkaitan dengan kegiatannya

bukan tempatnya. Ciri khas sebuah pasar adalah adanya kegiatan transaksi atau jual beli. Para konsumen datang ke pasar untuk berbelanja dengan membawa uang untuk membayar harganya. Stanton, mengemukakan pengertian pasar yang lebih luas. Pasar dikatakannya merupakan orang-orang yang mempunyai keinginan untuk puas, uang untuk berbelanja, dan kemauan untuk membelanjakannya. Jadi, dalam pengertian tersebut terdapat faktor-faktor yang menunjang terjadinya pasar, yakni: keinginan, daya beli, dan tingkah laku dalam pembelian. Pasar memiliki sekurang-kurangnya tiga fungsi utama, yaitu *fungsi distribusi*, *fungsi pembentukan harga*, dan *fungsi promosi*. Sebagai fungsi distribusi, pasar berperan sebagai penyalur barang dan jasa dari produsen ke konsumen melalui transaksi jual beli. Sebagai fungsi pembentukan harga, di pasar penjual yang melakukan permintaan atas barang yang dibutuhkan.

[<http://www.pengertianahli.com/2013/10/pengertian-pasar-dan-jenis-jenis-pasar.html>]

Saat ini *website* bukan lagi menjadi barang mewah bagi sebuah perusahaan, organisasi, sekolah, maupun pribadi, tetapi sebuah keharusan bagi mereka yang siap untuk memperluas wawasan mereka tentang dunia, memperluas usaha apapun bidangnya. *Website* juga sebagai simbol kredibilitas dan prestige bahwa bidang yang di tekuni ini selangkah lebih maju dari komputitor nya dan siap menghadapi pasar global.

Pengolahan data merupakan satu komponen dalam sistem manajemen merupakan *input data* yang akan diproses untuk menjadi informasi yang dapat mengimbangi bahkan mengembangkan IPTEKS berbasis teknologi informasi . Pengolahan *input* menjadi *output* atau informasi yang mampu memeberikan kemudahan kepada masyarakat, serta menjadi nilai tambah dalam pengembangan teknologi khususnya teknologi informatika akan menjadi tolak ukur untuk menciptakan *output* yang berkualitas dalam penyampaian sebuah informasi kepada masyarakat, salah satu tolak ukurnya adalah sistem informasi pasar tradisional.

Sistem yang sudah berjalan masih memiliki beberapa kelemahan diantaranya masih

menggunakan sarana manual yaitu informasi dari mulut ke mulut dan menggunakan spanduk, sehingga pencapaian informasi kepada masyarakat tidak meluas, hanya pada kalangan masyarakat sekitar pasar saja yang mengeahui tentang informasi pasar tradisional tersebut.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan, yaitu :

1. Bagaimana studi perkembangan sistem informasi pasar tradisional yang semula masih menggunakan informasi manual menjadi informasi berbasis Web.
2. Bagaimana cara memperoleh informasi tentang pasar tradisional secara online melalui lewat alamat situs yang akan dirancang.
3. Bagaimana para pedagang dan petani untuk bisa mempromosikan dagangannya maupun hasil pertaniannya.
4. Bagaimana peningkatan mutu E-commerce pasar tradisional menjadi pasar yang modern tapi tidak menghilangkan ke khasan pasar tradisional itu sendiri.

Tujuan dalam penelitian ini, diharapkan mampu memberikan suatu perubahan dan kemajuan pada sebuah pasar tradisional :

1. Sistem yang baru diharapkan akan lebih baik dari sistem sebelumnya, sehingga mampu menyediakan dan memberikan informasi yang akurat dan cepat kepada masyarakat.
2. Memanfaat koneksi internet berbasis WEB sebagai sarana informasi untuk layanan masyarakat, khususnya untuk Sistem Pengolahan Data Informasi tentang pasar tradisional Kota Metro.
3. Masyarakat bisa mengakses melalui *system online* dan *mobile*, sesuai dengan alamat situs yang dirancang.
4. Proses pengolahan data pasar tradisional akan lebih mudah dan fleksibel dengan sistem informasi berbasis *E-commerce*.

Dalam penelitian Sistem Pengolahan Data Informasi pasar tradisional Kota Metro, peneliti membatasi pada ruang lingkup pengolahan database dengan *system online* berbasis WEB untuk menghasilkan informasi kepada masyarakat tentang pasar tradisional Kota Metro.

Definisi sistem berkembang sesuai dengan konteks dimana pengertian sistem itu digunakan. Berikut beberapa definisi sistem secara umum :

1. Kumpulan dari bagian-bagian yang bekerjasama untuk mencapai tujuan yang sama, sebagai contoh sistem tata surya, sistem komputer, sistem informasi, sistem pencernaan, dan lain-lain.
2. Sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta berhubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai suatu tujuan.

Informasi merupakan hasil olahan data, di mana data tersebut sudah diproses dan diinterpretasikan menjadi sesuatu yang bermakna untuk pengambilan keputusan. Kualitas dari suatu informasi tergantung dari tiga hal yang sangat dominan, yaitu keakuratan informasi, ketepatan waktu dari informasi dan relevan.

1. Akurat

Informasi yang dihasilkan harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak menyesatkan bagi orang yang menerima informasi tersebut. Ketidakakuratan dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut. Tepat waktu. Informasi yang diterima harus tepat waktunya, sebab kalau informasi yang diterima terlambat maka informasi tersebut sudah tidak berguna lagi.

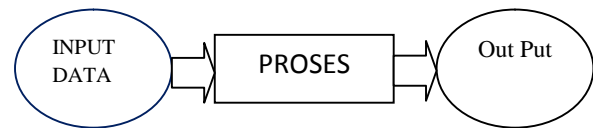
2. Relevan

Informasi harus mempunyai manfaat bagi penerima, sebab informasi ini akan digunakan untuk pengambilan suatu keputusan dalam pemecahan suatu permasalahan.

3. Ekonomis, efisien dan dapat dipercaya

Informasi yang dihasilkan mempunyai manfaat yang lebih besar dibandingkan dengan biaya mendapatkannya dan sebagian besar informasi tidak dapat tepat ditaksir keuntungannya dengan satuan nilai uang tetap dapat ditaksir nilai efektifitasnya.

Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan merupakan kegiatan strategi dari suatu organisasi, serta menyediakan laporan-laporan yang diperlukan oleh pihak luar.



**Gambar 1.1** Konsep Sistem Informasi

Basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data sendiri merupakan fakta mengenai objek, orang lain, dan lain-lain. Perancangan basis data dengan menggunakan model entity relationship adalah dengan menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram).

SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang bersifat *request oriented* dan bersifat non-prosedural sehingga lebih mudah untuk dipelajari karena sintaksis yang digunakan hampir menyerupai bahasa yang digunakan oleh manusia untuk berkomunikasi.

Berikut ini adalah perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dan juga bahasa pemrograman yang digunakan dalam perancangan website.

Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan *website* sebagai berikut :

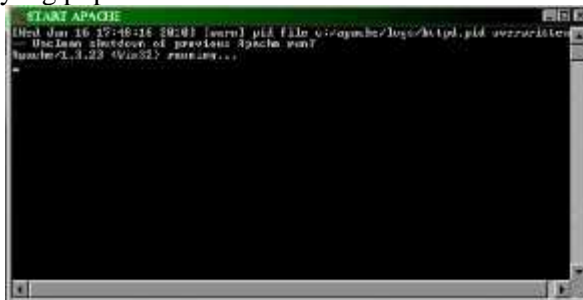
1. *Hypertext Markup Language* (HTML) HTML merupakan salah satu format yang digunakan dalam dokumen dan aplikasi yang berjalan di *web browser*.
2. *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman web yang dinamis.
3. *Cascading Style Sheets* (CSS) adalah salah satu bahasa pemrograman desain *web (style sheet language)* yang mengontrol format tampilan sebuah halaman web yang ditulis dengan menggunakan bahasa penanda (*markup language*).
4. Java Script (JS) Java script adalah bahasa scripting yang populer di internet dan dapat bekerja disebagian besar *browser* populer seperti *Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome, dan Opera*.

*Macromedia Adobe Dreamweaver 8* merupakan *web editing* yang paling banyak dipakai oleh para pembuat web. Hal ini terbukti dengan kemampuannya mendukung pemrograman *server site* seperti *ASP (Active Server Page), ASP.Net, JSP (Java Server Page), PHP, dan Coldfusion*. Mendukung pemrograman *client side*

seperti *java Script*, *VB Script* dan lainnya. (Ferry Herlambang : 3).

*Web server* juga sering dikenal dengan istilah HTTPD (*Hipertext Transfer Protokol Dokumen*). HTTP server adalah server yang bekerja untuk melayani permintaan dari HTTP *client* (*Web Browser*) ke komputer *server*. Salah satu *Web server* yang terkenal dan sudah terbukti ketangguhannya serta konektifitasnya dengan *Php* dan *Mysql* adalah *Apache*.

Seperti halnya *Php* dan *Mysql*, *Apache* juga di kembangkan oleh komunitas *open source* di *internet*. Saat ini *Apache* merupakan *web server* yang populer.



Gambar 1.2. Tampilan Start Apache  
*Apache*, *Php* dan *Mysql* adalah tiga rangkaian yang bekerja di komputer *server* yang bekerja untuk melayani permintaan dari komputer *client* melalui jalur HTTP .

PHP terdiri atas rangkaian fungsi-fungsi *interface* (antar muka) pada *database MySQL*, hanya dengan fungsi *interface* sederhana. Sebelum bekerja dengan *database MySQL* terlebih dahulu harus melakukan koneksi dengan *server database* tersebut. Untuk melakukan dengan *database MySQL*, PHP menggunakan fungsi *mysql\_connect*. Untuk mengolah *database mysql*, ada beberapa cara yaitu melakukan *prompt DOS* (*Tool Command Line*), dan dapat juga menggunakan *Utility Php MyAdmin*, *Mysql GUI*, *Mysql Manager Java Based*, *Mysql Administrator windows*. Dalam pembuatan *website* ini, digunakan *PhpMyAdmin* untuk membuat *database Mysql*.



Gambar 1.3. Tampilan PhpMyAdmin

## 2. METODE PENELITIAN

- a. Tempat dan Waktu Penelitian  
Penelitian ini dilakukan di Dinas Perdagangan dan Pasar Kota Metro, terhitung dari bulan Juni sampai dengan Agustus 2014, sedang untuk lokasi penelitian yaitu pasar tradisional Kota Metro yang jaraknya kurang lebih 3.5 km dari kantor Dinas Perdagangan dan Pasar Kota Metro. Pasar tradisional ini menjadi pusat perdagangan untuk dua wilayah yaitu Lampung Timur dan Kota Metro sendiri.
- b. Studi Lapangan  
Pengumpulan data yang secara langsung sebagai bahan yang akan di olah untuk penelitian, teknik pengumpulan data melalui penelitian langsung kelapangan.
- c. Pengamatan (*Observasi*)  
Untuk mendapatkan data yang di gunakan dalam penyusunan data penelitian, maka penulis mengadakan peninjauan langsung dengan cara mengadakan pengamatan dan pencatatan informasi yang di butuhkan dengan pihak yang bersangkutan seperti bagian sekertariat.
- d. Wawancara (*Interview*)  
Adalah suatu tehnik pengumpulan data dengan mengadakan wawancara secara langsung dengan bagian pasar tradisional.
- e. Dokumentasi (*Documentation*)  
Penelitian yang dilakukan dengan cara pengambilan gambar langsung dengan mengambil gambar tentang berbagai macam kegiatan dan melihat dokumen yang ada berupa gambar maupun dalam bentuk tulisan pada pasar tradisional Kota Metro untuk kelengkapan pengumpulan data.

### 2.1. Alat dan Bahan yang Digunakan

#### 2.1.1 Alat (Perangkat Keras)

Adapun perangkat keras (*hardware*) yang digunakan menunjang dan mendukung perancangan sistem informasi ini adalah sebagai berikut.

- a. RAM (*Random Access Memory*)  
RAM yang merupakan singkatan dari *Random Access Memory* ditemukan oleh Robert Dennard dan diproduksi secara besar - besaran oleh Intel pada tahun

1968, jauh sebelum PC ditemukan oleh IBM pada tahun 1981. Dari sini lah perkembangan RAM bermula. Pada awal diciptakannya, RAM membutuhkan tegangan 5.0 volt untuk dapat berjalan pada frekuensi 4,77MHz, dengan waktu akses memori (access time) sekitar 200ns (1ns = 10<sup>-9</sup> detik). Jika dicermati, perkembangan memori mengarah pada peningkatan kemampuan memori dalam mengalirkan data baik dari dan ke processor maupun perangkat lain. Baik itu peningkatan *access time* maupun lebar *bandwidth* memori. Selain itu, peningkatan kapasitas memori juga berkembang. Jika dulu, dengan sistem 8088, memori 1MB dalam satu keping memori sudah sangat mencukupi, kini bahkan *Visipro* membuat kapasitas memori sebesar 512MB dalam satu kepingnya. Yang tidak kalah berkembang adalah adanya kecenderungan penurunan tegangan

#### b. Hardisk

Bagi kebanyakan pengguna Komputer (PC) kadang kurang atau tidak begitu memperhatikan masalah pengaturan/penggunaan Hard disk. Biasanya diserahkan ke orang lain, mulai dari pembelian sampai instalasi berbagai program lainnya, dan setelah itu tinggal memakai, tidak pernah memperhatikan masalah Hard disk. Berikut mengatur pembagian Hard disk sehingga bisa lebih baik dan memudahkan. Dengan semakin murahnya perangkat yang satu ini dan kapasitas yang semakin bertambah, maka penggunaannya pun harus diperhatikan. Meskipun bisa saja kita membagi Hardisk 500 GB Menjadi 1 atau 2 partisi ( drive C: dan drive D:), tetapi hal itu menurut saya merupakan cara yang kurang baik. Berikut tips saya yang sebagian merupakan hasil pengalaman pribadi. Pembagian hardisk memang tidak ada standard khusus, biasanya hal ini berdasarkan pengalaman atau keperluan. Cara terbaik adalah dengan menentukan terlebih dahulu kategori yang akan digunakan. Misalnya Untuk Sistem Operasi, Data,

Master Program, *Audio/video* dan lainnya.

Perlu diingat bahwa HDD 80 GB (*GigaByte*) tidak sepenuhnya dapat menyimpan data sebesar 80 GB, demikian juga ketika terbaca di komputer. Untuk HDD 80 GB, biasanya hanya mampu menyimpan data atau akan terbaca maksimal 74 GB. Untuk 40 GB menjadi 37 GB, 160 GB = 149 GB, 250=232 GB, 320 = 298 GB, 500 GB = 465 GB, 640 = 596 GB, 1 TB (*TeraByte*) = 931 GB dan seterusnya. Sehingga kita tidak bisa membagi HDD 80 GB menjadi 4 drive dengan masing-masing berukuran sama dan terbaca 20 GB semua. Berikut contoh pembagian HDD 160 GB (terbaca sekitar 149 GB), dengan sistem operasi *Windows XP*.

- Drive C : 20 GB (*Label "winXP"*, untuk menginstall sistem operasi *windows XP* dan program lainnya)
- Drive D : 40 GB (*Label "Master"*, untuk menyimpan berbagai master program sebelum di install)
- Drive E : 40 GB (*Label "Data"*, untuk menyimpan Data atau Dokumen)
- Drive F : 49 GB atau sisanya (*Label "Media"*, untuk menyimpan berbagai *file audio dan Video*)

Mengapa *drive C* hanya berukuran 20 GB ? Bagi kebanyakan orang, *drive C* sebagai lokasi instalasi sistem operasi tidak memerlukan banyak tempat. Untuk *Windows XP* paling hanya 2 GB, *Office* sekitar 1 GB dan sisanya berupa program-program lainnya dan biasanya masih mencukupi. Sehingga dengan ukuran yang kecil akan lebih mudah dalam merawatnya, seperti ketika *scan virus, spyware, defragment hardisk* lebih cepat dan lainnya, Dalam mem-format HDD, biasanya ukuran yang dimasukkan dalam MB (*Mega Byte*). Kemudian Agar HDD terbaca sebesar 20 GB, maka ukuran yang kita masukkan dalam MB harus lebih besar dari 20.000. Misal kita tentukan ukurannya 21.500 MB, maka ukuran ini akan terbaca sekitar 20 GB. Atau bisa ditambah sedikit misalnya 22.000 MB (terbaca 20.5 GB). Demikian juga ketika menentukan



ukuran 40 GB ( diisi sekitar 43.000 MB). Untuk lebih mudahnya bisa melihat *Konversi GigaByte*.

c. *D-Link*

d. *LAN Card*

Merupakan penghubung internet yang terdapat pada susunan komponen *slot* pada *motherboard computer*, perangkat keras ini memiliki kapasitas yang sangat penting dalam membantu proses akses internet dan komunikasi data dalam pengoperasian *web*.

### 2.1.2. Perangkat Lunak (Software)

*Linux* diperkenalkan pertama kali pada Agustus 1991 oleh Linus Torvalds. *Linux* merupakan versi berbeda dari *UNIX* yang menyerupai *UNIX*. *Linux* merupakan sistem operasi *multi-user* dan *multi-tasking*. Artinya lebih dari satu orang dapat masuk ke komputer *Linux* yang sama dan pada waktu yang sama. User yang sama dapat masuk ke *account* dari dua atau lebih terminal pada waktu yang sama, *multi-tasking*, artinya user dapat mengeksekusi lebih dari satu proses (program) pada waktu yang sama. *Linux Red Hat* mendukung perangkat keras PC yang kompatibel untuk x86. Sebelumnya, perangkat keras yang dapat didukung terbatas, tetapi sekarang, *Linux* menjadi salah satu tujuan dari vendor perangkat keras. Untuk mengakses sistem membutuhkan *authentication*. Metode yang biasa digunakan untuk *authentication* user adalah proses login dengan memasukkan nama user dan password. Untuk memasuki *system console* dapat menggunakan login berbasis teks atau grafis. Setiap pemakai *Linux* harus mempunyai nama login (*user account*) yang sebelumnya harus didaftarkan pada administrator system. Nama login umumnya dibatasi maksimum 8 karakter dan umumnya dalam huruf kecil. Prompt dari shell bash pada *LINUX* menggunakan tanda "\$". Sebagai contoh :

```
localhost login: bob
```

```
Password:
```

```
Last login: Thu Dec 7 10:30:52 on :0
```

```
[bob@localhost bob]$
```

Sistem booting akan memasuki *X Window System*, tergantung *display manager* yang digunakan. Default tampilan untuk *Linux Red Hat* adalah **gdm** (**GNOME Display Manager**). Pada *Linux* terdapat *virtual console* yang memungkinkan user masuk ke beberapa login apabila tidak menggunakan *X Window System*.

*Virtual console* berupa *full screen* dan sistem non GUI.

## 2.2. Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data dalam penelitian ini dengan menggunakan beberapa metode yaitu :

### 1. Metode Pengumpulan Data

Merupakan cara pengumpulan data dengan jalan tanya jawab sepihak yang dikerjakan dengan sistematis dan berlandaskan kepada tinjauan penelitian.

### 2. Metode Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti.

### 3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip buku, surat kabar, majalah, notulen, agenda dan sebagainya.

### 4. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dari buku-buku referensi, literatur atau bahan teori-teori lainnya yang diperlukan yang berkaitan dengan penyusunan laporan.

### 2.2.1. Metode Penelitian Historis

Metode penelitian sejarah adalah penelitian untuk menetapkan fakta dan mencapai simpulan mengenai hal-hal yang telah lalu".

### 2.2.2 Metode Penelitian Survey

Metode penelitian survey merupakan metode yang digunakan sebagai kategori umum, penelitian survey merupakan satu metode penelitian yang teknik pengambilan datanya dilakukan melalui pertanyaan – tertulis atau lisan".

### 2.2.3. Metode Penelitian Kuantitatif

Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagian dan fenomena serta hubungan-hubungannya".

### 2.2.4. Metode Penelitian Eksperimen

Menurut Arikunto (2006) "metode penelitian eksperimen adalah suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau

menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu”.

**2.2.5. Metode Penelitian Naturalistic**

Bogdan dan Tylor dalam Moleong (1993:3) “metode penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati”.

**2.2.6. Metode Penelitian Kebijaksanaan (Deskriptif)**

Menurut Suharsimi Arikunto “metode penelitian kebijaksanaan adalah metode penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan tentang suatu variabel, gejala atau keadaan”.

**2.2.7. Metode Penelitian Tindakan**

Menurut Kemmis (1988) “metode penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik social”, sedangkan menurut Kemmis & Taggar (1988) dalam Zuriah (2003: 54) “metode penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif diri secara kolektif dilakukan peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran dan keadilan praktek pendidikan sosial mereka, serta pemahaman mereka mengenai praktek dan terhadap situasi tempat dilakukan praktek-praktek tersebut.

**2.3. Perancangan Relationship**



Gambar 2.1 Relationship Data Nilai

**2.4. Perancangan WEB**



Gambar 2.2 Perancangan web

**2.5. Proses Input Data**

Selain dalam bentuk tulisan, *algoritma* juga dapat ditulis dalam bentuk diagram- diagram dengan anak panah sebagai penunjuk urutan langkah algoritmanya. *Algoritma* yang ditulis dengan simbol-simbol demikian yang dinamakan *flowchart*. Sekarang diberikan suatu contoh *algoritma* menentukan penyelesaian dicontohkan sebelumnya, tetapi ditulis dalam bentuk flow chart.

Batasan metode penelitian ini ditinjau agar pengguna dapat mengakses perangkat lunak dengan baik, batasannya adalah sebagai berikut :

- a. Segi *hardware*, PC (*personal computer*) dengan prosesor yang memiliki *clock speed* 400 MHZ dan *RAM* minimal 64 MB atau memiliki spesifikasi lebih baik.
- b. Segi *software*, menggunakan *browser* yaitu aplikasi untuk melihat tampilan halaman *web*.

**2.5.1 Analisa Data**

Sebagai bahan masukan yang digunakan oleh sistem informasi ini adalah :

1. Data Pengelompokan Usaha
2. Fasilitas Promosi
3. Data Jenis Usaha Dagang
4. Data Lapak dan Kios

Data nilai diperoleh dari pengamatan lokasi dan pencarian secara acak, baik dengan wawancara maupun dokumentasi



**2.5.2. Analisa Keluaran**

Sebagai bahan keluaran (*output*) hasil sebuah informasi yang kemudian mampu diakses oleh masyarakat untuk dapat mendapatkan sesuai dengan format yang telah dirancang pada situs yang telah tersedia, dan informasi yang dihasilkan sesuai dengan data diperoleh

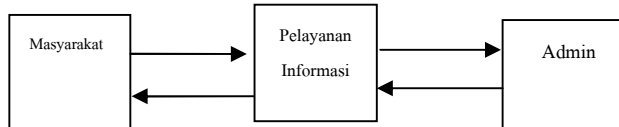
**3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

**3.1. Proses Perancangan Aliran Informasi**

Merupakan proses aliran informasi yang menguraikan tentang perancangan sistem informasi sesuai dengan data di olah yang dikembangkan menjadi perancangan berbasis *website*. Berikut ini adalah sistem informasi yang dirancang berdasarkan dari data yang diolah yang dikembangkan menjadi sistem informasi berbasis *website*.

Aliran Informasi Masyarakat yang membutuhkan informasi melakukan pencarian informasi yakni dengan mengunjungi atau membuka *website* pasar tradisional Kota Metro, setelah itu proses pencarian informasi di *website* pasar tradisional Kota Metro tersebut dilakukan dengan cara melihat informasi yang sudah tertera pada *website* pasar tradisional Kota Metro. *Admin* melakukan pembaruan isi *website* pada saat ada informasi baru yang harus di unggah dan ada masyarakat yang memberikan kritik dan saran. Informasi yang telah ditemukan kemudian di simpan oleh masyarakat yang membutuhkan.

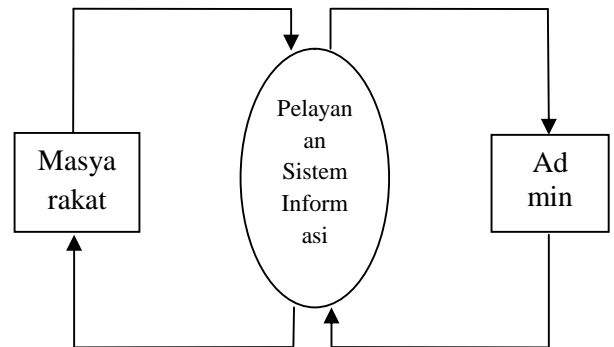
Dibawah ini merupakan aliran informasi yang diusulkan. Seperti ditunjukkan pada gambar 3.1 di bawah ini:



Gambar 3.1: Aliran Infomasi  
 Sumber: Pasar Tradisional Kota Metro Penulis 2014 (data diolah)

**3.2 Diagram Konteks**

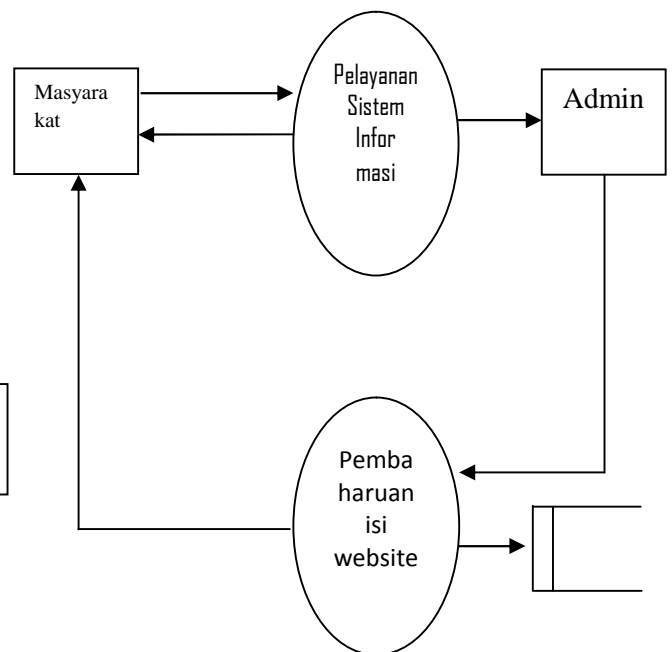
Dibawah ini merupakan Diagram Konteks yang dirancang. Seperti ditunjukkan pada gambar 3.2 dibawah ini:



Gambar 3.2 Diagram Konteks  
 Sumber: Pasar Tradisional Kota Metro Rancangan Penulis 2014 (data di olah)

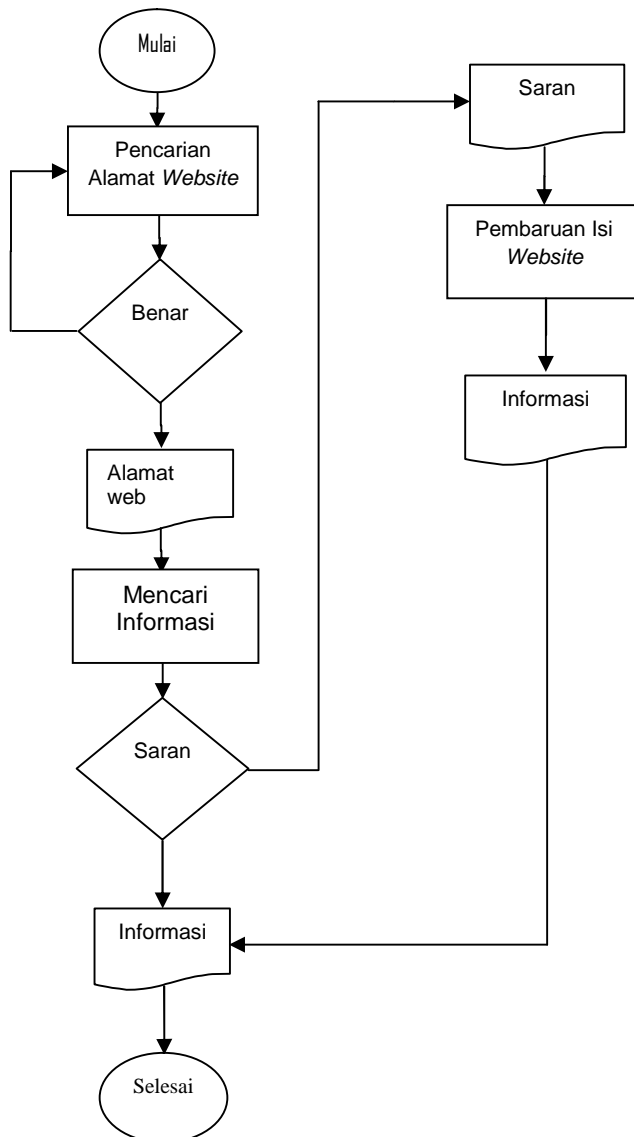
**3.4 Data Flow Diagram (DFD)**

Dibawah ini merupakan *Data Flow Diagram*(DFD) yang diusulkan. Seperti ditunjukkan pada gambar 3.3 dibawah ini:



Gambar 3.3 Diagram Konteks  
 Sumber: Pasar Tradisional Kota Metro Rancangan Penulis 2014 (data di olah)

3.5 flowchart



Gambar 3.4 flowchart sistem informasi melalui web

Berdasarkan Website yang di buat maka kelebihan yang dapat di peroleh adalah sebagai berikut :

1. Pemanfaatan informasi berbasis teknologi lebih maksimal dalam hal persebaran informasi, sehingga lebih luas cakupan dan wilayah persebarannya.
2. Dengan menggunakan Sistem Informasi berbasis web pada pasar tradisional Kota Metro maka penyampaian informasi tidak lagi terbatas pada jam kerja, masyarakat

dapat mendapatkan informasi setiap saat.

3.6 Hasil Perancangan

Gambar 3.5 merupakan contoh hasil dari perancangan sistem penjualan melalui on line pada suatu pasar



Gambar 3.5 Hasil tampilan sistem informasi perdagangan melalui jalur on line



Gambar 3.6 Hasil perancangan denah lokasi pasar tradisional Kota Metro



Gambar 3.7 Hasil Perancangan menunjukkan bagaimana cara penyampaian tentang informasi pasar tradisional Kota Metro melalui web.



Gambar 3.8 sejarah pasar tradisional pada Kota Metro

### 3.6 Yang Perlu Diperhatikan untuk Kelanjutan dari Hasil dari Perancangan

Disamping yang diberikan *website* yang di buat terdapat beberapa yang perlu diperhatikan yaitu Sumber Daya Manusia (SDM) dan fasilitas yang di miliki pada Dinas Pasar Kota Metro maka yang perlu diperhatikan adalah;

1. Pemanfaatan informasi dalam persebaran informasi yang dilakukan secara online membutuhkan jaringan yang terkoneksi dengan *internet*, sehingga di butuhkan kemampuan *server* yang dapat menampung dan mengkoordinir pendataan di dalamnya, sehingga komponen dokumen dapat tersimpan dengan baik.
2. Software yang di gunakan dalam pembuatan *website* bervariasi sehingga memerlukan perangkat komputer yang mampu mengoperasikan *Administrator Web* tersebut secara optimal tersebut dapat berjalan maksimal terutama pengolahan data.

### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan masalah yang ada dalam proses penyampaian informasi pada pasar tradisional Kota Metro, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan menggunakan Sistem Informasi *Website* Dinamis Sebagai Media Informasi Pada pasar tradisional Kota Metro, maka penyampaian informasi dari pihak pasar tradisional Kota Metro kepada masyarakat akan lebih cepat tersampaikan.
2. Dengan menggunakan Sistem Informasi *Website* Dinamis Sebagai Media Informasi Pada pasar tradisional Kota Metro, maka penyampaian informasi tidak lagi terbatas pada jam kerja, masyarakat dapat mendapatkan informasi setiap saat.
3. Untuk mendapatkan manfaat dari Sistem Informasi *Website Dinamis* sebagai Media Informasi pada pasar tradisional Kota Metro ini secara optimal, maka penulis memberikan arahan kepada pihak pengelola pasar tradisional Kota Metro diharapkan dapat segera terkoneksi dengan jaringan *internet*, supaya memudahkan pengontrolan dan proses manajemen data.

4. *Administrator* untuk menangani pengolahan data, agar informasi yang disajikan selalu *update*.
5. Perlu disosialisasikan kepada masyarakat agar sistem yang telah dibangun bermanfaat sesuai dengan tujuan dibuatnya sistem ini.
6. Sistem Informasi ini hanya sebagai media penyampai informasi berbasis pelayanan kepada masyarakat mengenai bagaimana fungsi pasar tradisional.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada seluruh Dinas dan Instansi yang terkait dalam melaksanakan penelitian ini:

- a. Kepala Dinas Pasar dan Perdagangan Kota Metro
- b. Kepala Lembaga Penelitian Universitas Muhammadiyah Metro
- c. Rektor Universitas Muhammadiyah Metro
- d. Kepala Polisi Sektor wilayah Kota Metro
- e. Para Pedagang pasar tradisional Kota Metro.
- f. Program Diploma III Manajemen Informatika yang telah member sarana dan prasarana dalam penelitian ini
- g. Seluruh Dosen dan Staff Program Diploma III Manajemen Informatika Universitas Muhammadiyah Metro yang telah mendukung penelitian ini.
- h. Seluruh mahasiswa mahasiswi Program Diploma 3 Manajemen Informatika Universitas Muhammadiyah Metro

## 7. REFERENSI

- [1] Arief , M. Rudyanto.2011.*Pemrograman Web Dinamis Muenggunakan PHP & MySQL*.Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- [2] Al-Bahra Bin Ladjamudin. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [3] Adhi Prasetyo. 2012. *Buku Pintar Pemrograman Web*. Jakarta: Mediakita
- [4] Batempo.com.2013.*Pengertian Web Hosting dan Domain*. (<http://batempo.com/pengertian-web-hosting-dan-domain/> diakses 17 Mei 2014).
- [5] Idochi Anwar M.Pd. Moch, S.E, M.Pd.2009.*Pengembangan Sistem Informasidi Perguruan Tinggi*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA
- [6] Kadir, Abdul. 2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- [7] Kadir,Abdul .2009.*Dasar Perancangan dan Implementasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- [8] Nugroho, Adi. 2011. *Perancangan dan Implementasi Sistem Basis Data*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- [9] Pranita , Dian. 2009. *Pengantar Website*. Yogyakarta:MediaKom.
- [10] Pratama, I Putu Agus Eka. 2012. *Sistem Informasi Dan Implementasinya*. Bandung: INFORMATIKA.
- [11] Sulistyoy ,Cristianus Sigit. 2013. *Seni Belajar Kilat Adobe Dreamweaver CS6*. Yogyakarta:C.V ANDI OFFSET.
- [12] Sutabri, Tata.2005.*Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- [13] Sutabri ,Tata.2012. *Konsep Sistem Informasi*.Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET
- [14] Utami, Ema dan Dwi Hartanto, Anggit. 2012. *Sitem Basis Data Menggunakan Microsoft SQL server 2005*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- [15] Ardi D, Yulmaini, 2012, *Perancangan Sistem Informasi Geografis (SIG) Pariwisata di Provinsi Lampung*, Jurnal Informatika IBI Darmajaya. Vol.12 No. 2 :136-145
- [16]Elib Unicom.2013. *Landasan Teori*. (<http://elib.unikom.ac.id/landasanteori> diakses tanggal 20 Mei 2014).

- [17] Hakim, Zainal. 2013. *Defiisi Hosting*. (<http://www.zainalhakim.web.id/definisi-hosting.html> diakses tanggal 18 Mei 2014).
- [18] Warungmultimediaweb.wordpress .2013. *PengertianXampp*. (<http://warungmultimediaweb.wordpress.com/2013/06/04/pengertian-xampp> diakses 17 Mei 2014).
- [19] Wikipedia.org. *AdobePhotoshop*. ([http://id.m.wikipedia.org/wiki/adobe\\_photoshop](http://id.m.wikipedia.org/wiki/adobe_photoshop) diakses tanggal 17 Mei 2014).
- [20] Wikipedia.org. *Aplikasi*. (<http://id.m.wikipedia.org/wiki/aplikasi> diakses tanggal 17 Mei 2014).
- [21] <http://solusikompi.blogspot.com/2014/10/pengertian-dan-fungsi-hard-disk.html> diakses tanggal 20 Mei 2014
- [22] <http://solusikompi.blogspot.com/2014/08/pengertian-dan-fungsi-ram.html> diakses tanggal 20 Mei 2014
- [23] <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-hardware-perangkat-keras-komputer/> diakses tanggal 20 Mei 2014
- [24] <http://www.pengertianahli.com/2013/10/pengertian-pasar-dan-jenis-jenis-pasar.html> diakses tanggal 22 Mei 2014