Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

Implementasi Digital Payment Gateway Midtrans Pada Sistem Agribisnis Di Temanggung (SIADIT)

Aditya Wahyu Ramadhan[1], Ajib Susanto[2], Galuh Wilujeng Saraswati[3]
[1,2,3]Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro, Indonesia
e-mail: Adityawr07@gmail.com

Abstract
The agribusiness system in Pagergunung Village has not been fully functioning properly. Based on the results of the survey that the author conducted, production was not optimal due to several factors including extreme weather changes, pest and disease attacks and low knowledge of the technology used and declining sales prices at harvest. In this era of the industrial revolution 4.0, all areas of life will involve the role of information and communication technology, one of which is in the field of agriculture. The application of technology in agriculture can be realized in the form of making a website for selling agricultural products so as to increase people's income through the creation of an agribusiness system, especially a marketing system through an e-marketplace that is connected to a paymet gateway. From the results of the blackbox test with a total of 25 respondents stated that online marketing media through the SIADIT e-marketplace application facilitates product promotion so as to increase farmers' income.

Keywords*: Agribusiness system, website, e-marketplace, payment gateway*

Abstrak
Sistem agribisnis di Desa Pagergunung belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil survei yang penulis laksanakan bahwa produksi belum optimal di karenakan beberapa faktor diantaranya perubahan cuaca ekstrim, serangan hama dan penyakit serta rendahnya pengetahuan teknologi yang digunakan dan harga penjualan yang menurun saat panen. Pada era revolusi industri 4.0 ini, seluruh bidang kehidupan akan melibatkan peranan teknologi informasi dan komunikasi salah satunya dibidang pertanian. Penerapan teknologi dibidang pertanian dapat diwujudkan dalam bentuk pembuatan website penjualan hasil produksi tani sehingga meningkatkan pendapatan masyarakat melalui pembuatan sistem agribisnis khususnya sistem pemasaran melalui e-marketplace yang terknoneksi dengan paymet gateway. Dari hasil pengujian blackbox dengan jumlah 25 responden menyatakan media pemasaran online melalui aplikasi e-marketplace SIADIT mempermudah promosi produk sehingga mampu meningkatkan pendapatan petani.

Kata kunci*: Sistem Agribisnis, website, e-marketplace, paymet gateway*

1. PENDAHULUAN

Pertanian merupakan penyumbang sektor perekonomian terbesar di Indonesia, akan tetapi pendapatan dari produksi pertanian masih sangat kecil sehingga membuat petani kurang sejahtera [1]. Desa Pagergunung merupakan desa yang terletak dikecamatan Bulu Kabupaten Temanggung yang sebagian besar masyarakatnya berprofesi sebagai petani. Berdasarkan website pemerintah Kabupaten Temanggung yang di akses melalui https://laman.temanggungkab.go.id/, desa ini memiliki pontensi terbesar dalam bidang pertanian. Hasil pertanian utama dibagi menjadi tiga tanaman yakni tanaman pangan, tanaman sayura dan tanaman perkebunan. Untuk tanaman pangan yang dikembangkan Desa ini adalah jagung, tanaman sayuran yang di kembangkan cabai, kubis dan kacang merah sednagkan tanaman perkebunan yang

di kembangkan berupa tembakau, kopi, vanili, cengkeh dan jahe. Sebagian besar kelompok tani di desa ini sudah berpengalaman dalam bidang pertanian dan pengolahan tahan ladang. Pada umumnya permasalahan yang dihapi oleh kelompok tani adalah penyebaran informasi yang hanya terbatas pada pelanggan tetap atau pengepul saja sehingga pemasaran produk hasil tani Desa Pagergunung kurang optimal karena kurangnya informasi mengenai platform penjualan hasil produksi taninya.

Sistem Agribisnis merupakan keterkaitan antara satu subsistem dengan subsistem yang lainya meliputi subsistem input, subsistem produksi, subsistem pengolahan hasil, pemasaran serta Lembaga penunjang [2]. Berjalanya sistem agribisnis secara merata disetiap petani, akan mewujudkan proses usaha tani terhadap komoditas dapat dipastikan berjalan dengan baik dan meningkatkan efisiensi serta efektivitas produksi [3]. Sistem agribisnis di Desa Pagergunung belum sepenuhnya berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil survei yang penulis laksanakan bahwa produksi belum optimal di karenakan beberapa faktor diantaranya perubahan cuaca ekstrim, serangan hama dan penyakit serta rendahnya teknologi yang digunakan dan harga penjualan yang menurun saat panen. Sistem pemasaran merupakan elemen terpenting dalam sistem agribisnis ini dikarenakan berpengaruh terhadap perekonomian petani. Pelaku pemasaran hasil tani di desa khususnya petani menjadi pihak yang paling lemah dikarenakan keterbatasan modal dan informasi yang di terima sehingga mendapatkan harga jual yang rendah.

Pada era revolusi industri 4.0 ini, seluruh bidang kehidupan akan melibatkan peranan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satunya adalah perubahan gaya individu dalam melakukan kegiatan jual beli secara digital. E-marketplace adalah sebuah platform komunitas bisnis interaktif secara digital yang menyediakan pasar dimana perusahaan dapat mengambil andil dalam B2B e-commerce dan kegiatan e-business lain [4]. Kegiatan utama dalam E-marketplace adalah proses pembelian dan pembayaran elektronik yang mana memerlukan gateway pembayaran yang berfokus pada aspek utama yakni peningkatan keamanan, efisisensi, perluasan akses dalam sistem pembayaran dan memperhatikan perlindungan konsumen [5].

Pembayaran Elektronik atau E-payment adalah sisyem pembayaran non tunai yang dilakukan menggunakan koneksi internet yang menjadi jembatan proses pemayaran dari website penjualan ke sistem pihak ketiga. Sistem ini memiliki beberapa tahapan diantaranya untuk memproses, memverifikasi dan memvalidasi transkasi kartu kredit atas nama merchant. Saat ini masyarakat dapat melakukan transaksi tanpa menggunakan uang tunai seperti card payment, bank transferm e-wallet, direct debit, over the counter dan lainya dengan tingkat keamanan hingga saranan yang di tawarkan dapat bersaing dengan payment gateway internasional salah satunya adalah www.midtrans.com [6]. Midtrans merupakan sebuah payment gateway yang mempermudah melakukan pembayaran melalui memasukan kode transaksi dalam website penjualan. Selain itu Midtrans memiliki beberapa fasilitas diantaranya memberikan banyak pilihan

metode pembayaran. Pelayanan ini memungkinkan para pelaku industri lebih mudah beroperasi dan menimgkatkan penjualan.

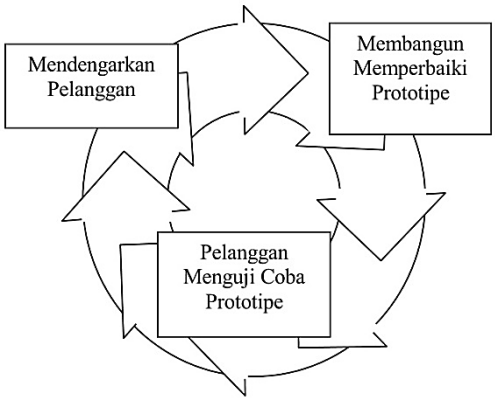
Setelah menjabarkan latar belakang maka dalam penelitian ini membuat Implementasi Digital Payment Gateway Midtrans Pada Sistem Agribisnis Di Temanggung Menggunakan Metode Protopyping (Studi Kasus Kelompok Tani Desa Pagergunung Temanggung) untuk meningkatkan pendapatan masyarakat melalui pembuatan sistem agribisnis khususnya sistem pemasaran melalui e-marketplace yang terknoneksi dengan paymet gateway.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Pengembangan Sistem Agribisnis Di Temanggung ini menggunakan pendekatan metode prototyping. Metode ini bertujuan untuk peneliti dapat dengan mudah menggambarkan aplikasi yang akan dikembangkan terlebih dahulu yang selanjutnya akan di evaluasi oleh pengguna apabila terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian dalam kebutuhan pengembangan seperti apa yang diinginkan oleh pengguna [7][8].

Metode prototyping memiliki dengan rincian sebagai berikut:

a) Mendengarkan Pelanggan
   Pada tahap ini, kebutuhan sistem dikumpulkan dengan mendengarkan kebutuhan pelanggan sebagai pengguna sistem perangkat lunak untuk menganalisis dan mengembangkan kebutuhan pengguna.
b) Merancang dan Membuat Protoype
   Pada tahap ini dilakukan perancangan dan pembuatan prototipe sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna.
c) Uji Coba
   Pada tahap ini prototype sistem diuji oleh pengguna dan kemudian dievaluasi sesuai dengan kekurangan kebutuhan pelanggan. Jika sistem kompatibel dengan prototipe, maka sistem akan sepenuhnya diselesaikan. Namun, jika masih tidak berhasil, kembali ke tahap pertama.



Gambar 1. Tahapan Metode Prototyping

2.1. Mendengarkan Pelanggan

Untuk mengidentifikasi keperluan pelanggan sebagai pengguna sistem, penulis melakukan identifikasi masalah dan wawancara kepada masyarakat dan

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

perangkat Desa Pagergunung Temanggung. Berdasarkan penjelasan proses kegiatan transaksi antara petani dengan pembeli, maka permasalahan dapat diidentifikasi. Berikut identifikasi dan analisis permasalahan yang dihadapi.

Tabel 1. Analisa Requeirement Pengguna

Identifikasi Permasalahan	Akibat	Penyebab	Alternatif Solusi
Petani yang sulit untuk memasarkan hasil panennya	Membuat usaha para petani sulit untuk berkembang karena belum memahami proses penjualan hasil panenya yang tepat. sepinya permintaan pasar di karenakan pandemic sehingga sulit bertahan dalam profesi sebagai petani	Kurangnya strategi pemasaran hasil panen	Pembuatan *Website* yang dilengkapi dengan *E-marketplace* untuk menampilkan hasil panen petani dan *pricelist* hasil panen petani
Pembeli yang sulit dalam menemukan informasi data petani dan pricelist serta kualitas produksi hasil panennya	Pembeli hanya membeli hasil panen ke petani yang dikenal sehingga tidak dapat melakukan perbandingan harga dan kualitas hasil panen	Kurang adanya waktu untuk pembeli serta dikarenakan keterbatasan kegiatan saat pandemic	*Website* yang memberikan layanan konsultasi dengan mencantumkan kontak Whatsapp admin untuk kemudian dihubungkan kepada petani untuk melakukan konfirmasi pemesanan kepada petani yang sedang menawarkan haisl panenya
Menemukan petani yang sesuai untuk melakukan transaksi jual beli produk hasil panen	Kurang adanya rasa percaya kepada petani dan produk yang ditawaran	Kurang adanya waktu *customer* dalam mencari hasil produksi pertanian yang cocok	*Website* yang menyediakan informasi mengenai petani-petani yang ada di Desa Pagergunung yang menawarkan hasil produksi hasil tani
Harga jual hasil panen yang tidak sesuai dengan *budget* produksi	Tidak adanya kecocokan dengan harga yang diberikan oleh pembeli dikarenakan harga yang tidak sesuai dengan harga produksi	Harga yang terlalu murah sehingga tidak menutup biaya produksi	*Website* yang menyediakan informasi *pricelist* petani- petani yang ada di Desa pagergunung yang ada di https://siadit.id/
Sistem pembayaran yang dilakukan antara petani dan	Keterbatasan dalam melakukan	Pembeli dan penjual harus	Pembuatan website E-marketplace yang

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

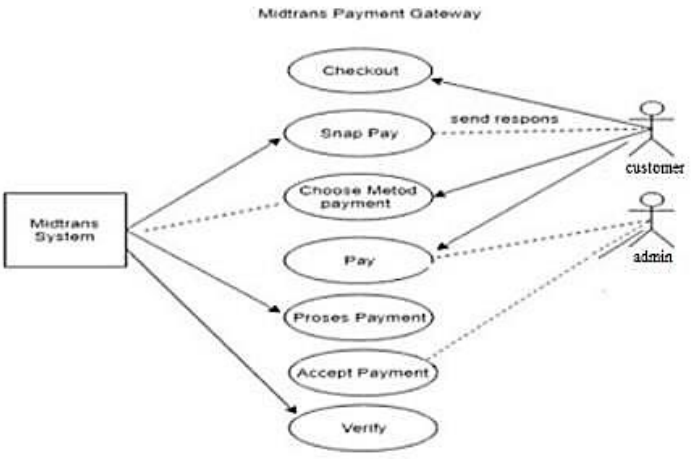
Identifikasi Permasalahan	Akibat	Penyebab	Alternatif Solusi
pembeli dilakukan secara manual.	pembayaran	bertemu secara langsung untuk melakukan transaksi jual beli.	dilengkapi dengan sistem pembayaran digital sehingga memudahkan penjual atau pembeli dalam melakukan transaksi jual beli.

2.2. Membangun Prototype

Pada tahap membangun prototype diperlukan perancangan desain sistem memnggunakan 3 tahapan antara lain:

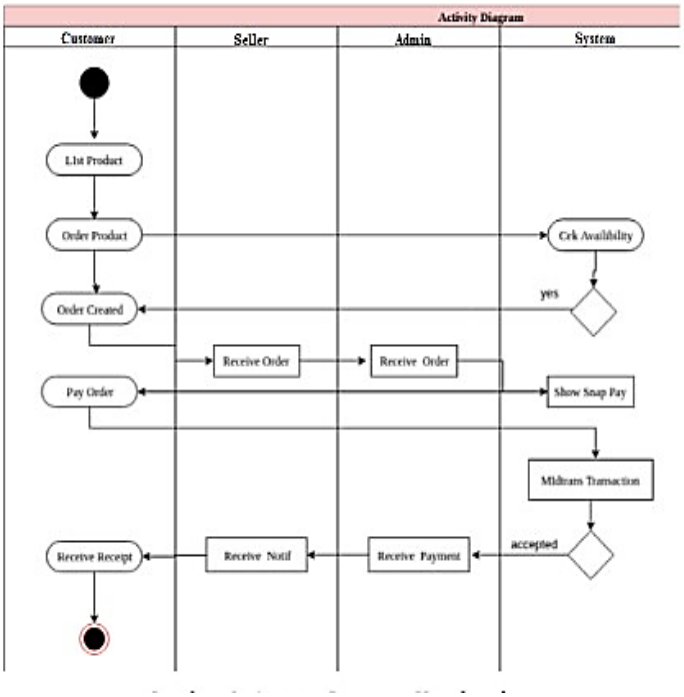
a) Pemodelan dari Sistem berdasarkan *Unified Modeling Language (UML)*sebagai standar pemodelan berorientasi objek [9]. Berikut ini pemodelan yang digunakan antara lain:

1) *Use Case* digunakan untuk menggambarkan *behavior* yang menunjukkan skema kerja pengguna dalam menggunakan sistem. Gambar menjelaskan *use case* SIADIT dengan 2 pengguna yakni admin dan pembeli
2) *Activity Diagram* berguna dalam mengilustrasikan alur aktivitas yang berada pada sistem dan tidak berfokus pada aksi yang dilakukan pengguna. Berikut ini *activity diagram* untuk SIADIT pada sistem digital payment
3) *Sequence Diagram* bertugas untuk menggambarkan kolaborasi dan interaksi antar sejumlah objek yang terlibat dalam skenario sistem yang diperlukan untuk menjalankan fungsionalitas sistem. Berikut ini merupakan *sequence diagram* dari proses pemesanan barang akan akan tehubung dalam proses digital payment.

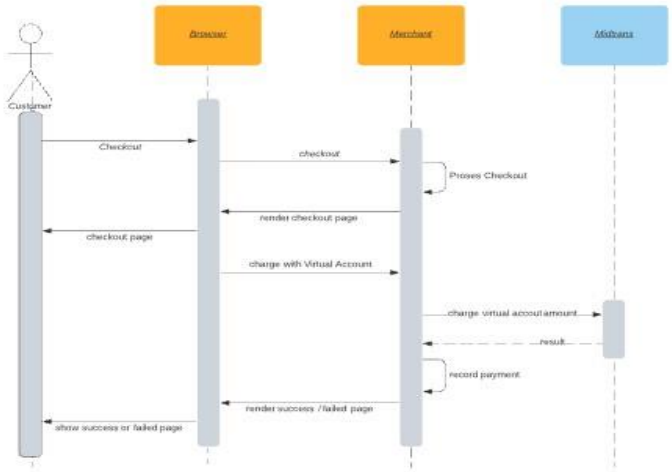


Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Informasi Kursus mengemudi

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti



Gambar 3. Activity Diagram Untuk Digital Payment SIADIT

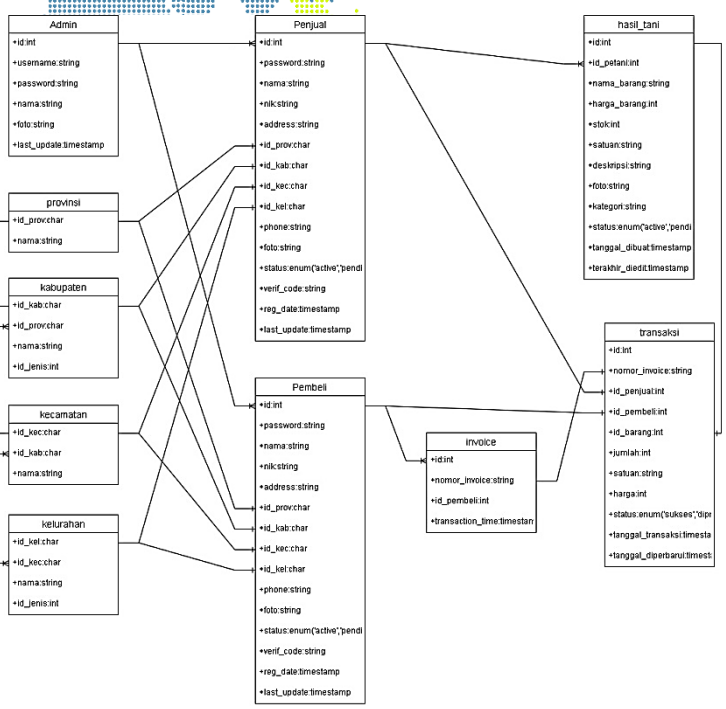


Gambar 4. Sequence diagram Pembayaran Digital

b) Perancangan Basis Data

Perancangan basis data pada SIADIT Diagram class disini menggambarkan hubungan antar class dan hubungan antar class dan pendukungnya. Tabel class diagram terlihat pada gambar.

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti



Gambar 5. Class Diagram Sistem SIADIT

c) Perancangan Antarmuka (*input* dan *output*)

Perancangan antarmuka atau user interface (UI) dilakukan untuk merancang desain display dari sistem yang nantinya menjadi penghubung interaksi user dengan sistem. Perancangan UI di tahap ini terbagi menjadi desain antarmuka input dan desain antarmuka output.

2.3. Evaluasi Prototype

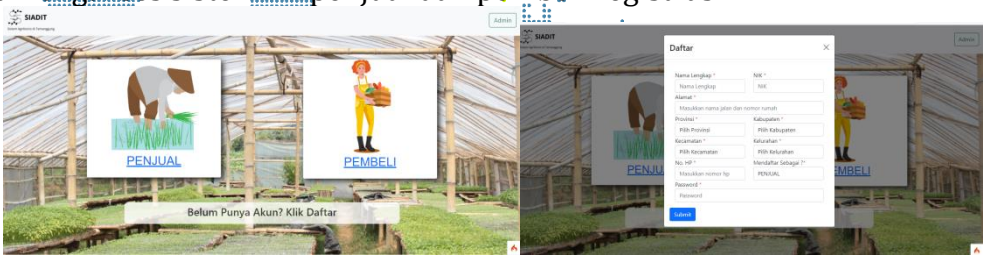
Setelah melalui tahapan pembangunan atau perancangan sistem *prototyping*, dilakukan evaluasi terhadap sistem *prototyping* apakah sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum [10]. Evaluasi sistem *prototyping* ini dilakukan pengguna dalam hal ini pihak yang bertanggung jawab dalam https://siadit.id/, jika sistem *prototyping* yang dibuat sudah sesuai kebutuhan maka pengembang akan melanjutkan ke tahapan selanjutnya dan apabila belum sesuai kebutuhan maka pengembang akan melakukan kembali tahapan awal dalam pengembangan sistem *prototyping*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Sistem Agribisnis di Temanggung menggunakan pendekatan metode prototyping. Setelah dilakukan tahapan pengumpulan kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara warga Desa Pagergunung, kemudian dilakukan pembanguan prototype SIADIT menggunakan usecase, activity diagram dan sequence diagram yang nantinya akan diimplementasikan kedalam coding. SIADIT mengimplementasikan framework codeigniter 4 dengan bahasa pemgrograman PHP menggunakan visual studio code serta database MySQL.

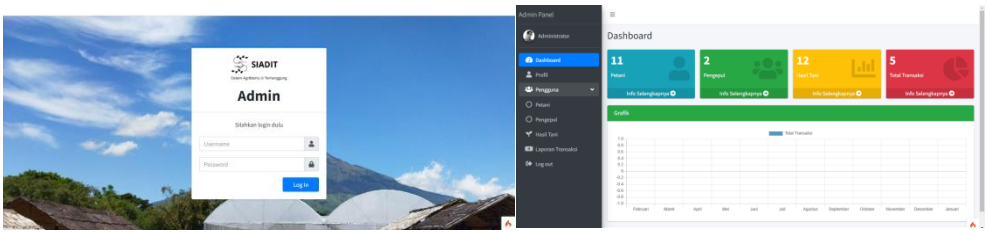
Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

SIADIT memiliki tiga pengguna yakni: admin, penjual dan pembeli. Untuk dapat mengakses sistem ini penjual dan pembeli registrasi.



Gambar 6. Tampilan Registrasi User (penjual dan petani)

Pada halaman ini ketika user belum memiliki akun, dapat mengklik daftar pada laman login untuk mengisi form yang tersedia dari nama lengkap hingga password, terdapat juga mendaftar sebagai penjual atau pembeli sehingga dapat memilih sesuai kebutuhan, setelah mengisi form dan mendaftar, selanjutnya akun akan diverifikasi terlebih dahulu oleh admin agar dapat login kedalam sistem.

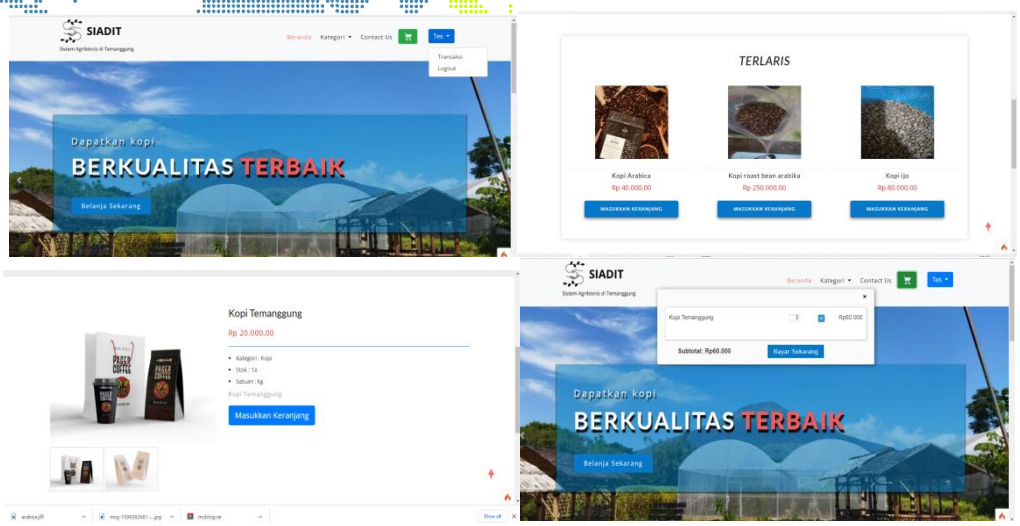


Gambar 7. Tampilan login admin dan dashbord admin

Halaman admin hanya dapat diakses oleh admin untuk mengatur proses berjalannya transaksi jual beli pada website aplikasi SIADIT. Setelah melakukan login admin mengontrol aktivitas dalam website, dalam laman admin ini, admin memegang kendali dari aplikasi siadit, seperti verifikasi akun, verifikasi produk dan memantau akun dan transaksi yang dilakukan oleh user (pembeli dan penjual).

Setelah user (pembeli) login pada laman login pembeli, user akan dialihkan ke halaman utama dengan user proful di pojok kanan atas. User dapat melakukan kegiatan transaksi dari memilih produk, memasukan ke keranjang dan pembayaran. Tampilan produk diawal halaman web, user juga dapat melihat produk produk lain di menu catrgory sesuai produk yang diinginkan, kategori ini sendiri terdiri dari kopi, sayuran adan bibit. User dapat melihat secara detail produk yang diinginkan, user dapat mengklik produk yang dipilih nanti akan muncul seperti contoh gambar diatas. User disajikan beberapa foto, deskripsi produk, harga, hingga kuantitas dari produk tersebut. Setelah user melihat melihat produk dan bertujuan untuk membeli produk tersebut, user bisa mengklik tombol fungsi masukan keranjang pada produk yang dipilih, barang yang sudah dipilih akan ditampung dalam keranjang dan user dapat bebas memilih produk yang lain lagi.

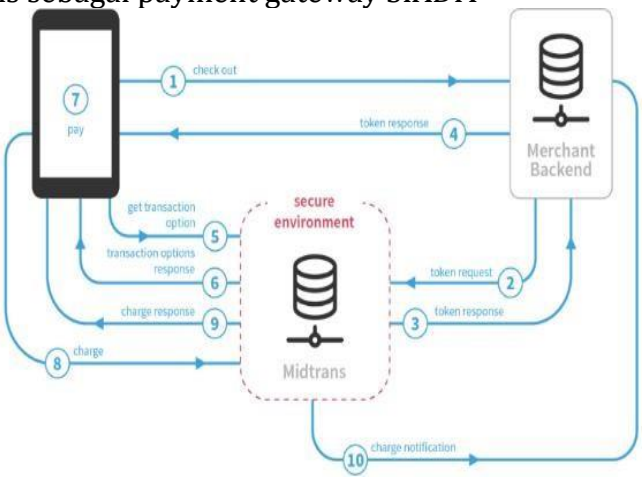
Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti



Gambar 8. Tampilan Keranjang Belanja SIADIT

3.1. Pembayaran menggunakan digital payment midtrans

Tahap pembayaran user dapat menggunakan dua pilihan metode pembayaran yaitu sistem bayar ditempat atau COD dan digital payment yang dapat dipilih berdasar merchant/bank yang diinginkan dengan metode transfer. Dalam hal ini penulis memprioritaskan kearah digital payment dikarenakan mudahnya dalam pengelolaan dan memanejemen transaksi yang ada. Gambar x menunjukan alur kerja Midtrans sebagai payment gateway SIADIT



Gambar 9. Alur Kerja Midtrans Sebagai Payment Gateway SIADIT

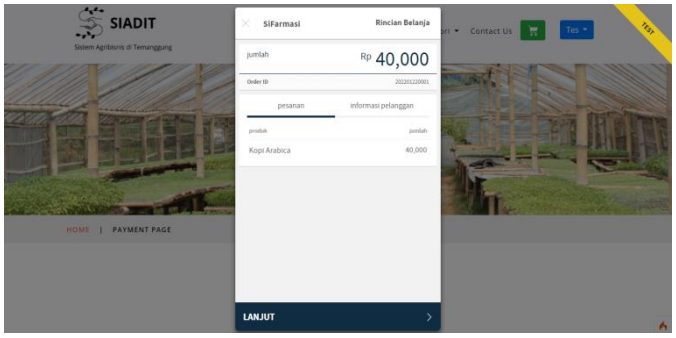
Implementasi penggunaan Mditrans yaitu dengan alur system seperti diatas untuk alur user yaitu :

a) Customer akan melakukan checkout pada laman siadit, kemudian customer akan mendapatkan sebuah id_order
b) Tahap berikutnya , pada server akan membuat request API pada snap, untuk mendapatkan SNAP_TOKEN , SNAP_TOKEN akan didapatkan ketika orderan sudah masuk kedalam record payment, setelah record tersebut tersimpan maka akan memunculkan snap pay

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

c) Sistem akan merespon request API dengan SNAP_TOKEN yang sudah didapatkan.
d) Customer akan memverifikasi detail dan melakukan aktivitas klik pada tombol bayar.
e) Snap akan merespon status pembayaran yang sudah dilakukan
f) Implementasi config code agar payment gateway midtrans mampu terintegrasi dengan baik oleh sadit dengan berisikan client dan server key guna menjadi gate atau kunci untuk menghubungan siadit dengan midtrans saat dilakukannya request payment , menyimpan payment pada midtrans,

Karena menggunakan framework CI harus melakukan beberapa config seperti yang sudah dijelaskan diatas untuk menghubungan antara SIADIT dan Midtrans harus memerlukan beberpa config seperti add library pada code siadit, setting server key dan client. Setelah menghubungkan Siadit dengan MIdtrans maka dapat dilihat gambar dibawah pada halaman transaksi digital payment Ketika user akan melakukan pembayaran akan muncul sebagai berikut apabila sudah terkoneksi satu sama lain.



Gambar 10. Tampilan Total Biaya yang harus dibayarkan

Digital payment menggunkan Midtrans sebagai payment gateway, user Setelah mengklik tombol bayar user akan ditampilkan informasi Kembali terkait rincian belanja. Melanjutkan tahap diatas yaitu user dapat memilih kemana akan membayar produk yang sudah dipilih, dengan mengimplementasikan Midtrans user dimudahkan dalam melakukan finishing transaksi dengan dapat memilih beberapa merchat atau bank yang menjadi opsi pilihan dalam menyelsaikan transkasi. Setelah memilih opsi dengan bank / merchat apa yang dipilih user akan diminta menyelasaikan transaksi dengan opsi yang sudah dipilih dan juga terdapat tata cara dalam cara pembayaran. Data transkasi tersebut terekam dapa laman server Midtrans yang dikelola oleh admin, admin dapat melihat status pembayaran dari user apakah sudah terbayarkan atau belum.

3.2. Pangujian User (User Acceptance Test)

Kuisioner yang diberikan adalah bebrerapa pertanyaan yang berkaitan dengan penilaian terdapat aplikasi SIADIT, pertanyaan meliputi:

1. Kemudahan Penggunaan dan Menu
2. Kemudahan mendaftar akun

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

3. Kemudahan login
4. Kemudahan pengelolaan upload produk
5. Kemudahan mengelola transaksi
6. Kemudahan transaksi
7. Kemudahan mengakses

Dari pertanyaan diatas akan dikemas dan diperoleh data original, sehingga pemberian nilai berdasarkan interval 1-5 dengan rincian sebagai berikut:

5 A (Sangat Tinggi)
4 B (Tinggi)
3 C (Cukup)
2 D (Rendah)
1 E (Sangat Rendah)

Responden adalah beberapa mahasiswa dan masyarakat sasaran. Pelaksanaan pengujian dilaksanakan pada tanggal 25-28 Desember 2021. Latar belakang responden berbeda beda dari jenis kelamin, umur dan profesi serta latar belakang Pendidikan yang berbeda. Pelaksanan pengujian ini menggunakan bantuan google form mengingat masih dimasa pandemic untuk menghindari kontak langsung oleh banyak orang.

Tabel 2. Hasil Pengujian Qestionare

No	Pertanyaan	Jawaban				
		A	B	C	D	E
1	Apakah Menu pada SIADIT mudah dipahami	20	5	0	0	0
2	Apakah mudah dalam login kedalam SIADIT	19	4	2	0	0
3	Apakah dalam mendaftar akun mudah dipahami?	18	4	2	1	0
4	Apakah dalam upload produk mengalami kesulitan?	18	3	4	0	0
5	Apakah dalam pengelolaan transaksi lebh efektif?	15	5	4	1	0
6	Apakah dalam transaksi mudah diikuti?	19	4	2	0	0
7	Apakah dengan adanya Digital Payment merasa terbantu?	23	2	0	0	0
8	Apakah dengan adanya system e – marketplace sesuai dengan yang dibutuhkan?	17	8	0	0	0

Total dan rata rata data pengujian akan ditampilkan dalam tabe berikut:

Tabel 3. Nilai Rata-Rata Pengujian Questionare

No	Pertanyaan	Jawaban					Total	Rata Rata
		A	B	C	D	E		
1	Apakah Menu pada SIADIT mudah dipahami	100	20	0	0	0	**120**	**4,8**
2	Apakah mudah dalam login kedalam SIADIT	95	16	6	0	0	**117**	**4,68**
3	Apakah dalam mendaftar akun mudah dipahami ?	18	4	2	1	0	**114**	**4,56**
4	Apakah dalam upload produk mengalami kesulitan ?	90	12	12	0	0	**114**	**4,56**
5	Apakah dalam pengelolaan transaksi lebh efektif ?	75	20	12	2	0	**109**	**4,36**
6	Apakah dalam transaksi mudah diikuti?	95	16	6	0	0	**117**	**4,68**
7	Apakah dengan adanya Digital Payment merasa	115	8	0	0	0	**123**	**4,92**

Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)
Volume 7 Nomor 1, Maret 2023, pp. 95-107
ISSN: 2548-9771/EISSN: 2549-7200
https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti

	terbantu ?							
8	Apakah dengan adanya system e – marketplace sesuai dengan yang dibutuhkan ?	85	32	0	0	0	**117**	**4,68**

a. Analisa pertanyaan pertama
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 25 responden untuk pertanyaan pertama adalah 120. Persentase nilainya adalah 4,8/5 x 100 = 96%.
b. Analisa pertanyaan kedua
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 25 responden untuk pertanyaan kedua adalah 117. Persentase nilainya adalah 4,68/5 x 100 = 93,6%.
c. Analisa pertanyaan ketiga
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 25 responden untuk pertanyaan ketiga adalah 114. Prosentase nilainya adalah 4,56/5 x 100 = 91,2%.
d. Analisa pertanyaan keempat
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 25 responden untuk pertanyaan keempat adalah 114. Prosentase nilainya adalah 4,56/5 x 100 = 91,2%.
e. Analisa pertanyaan kelima
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 25 responden untuk pertanyaan kelima adalah 109. Prosentase nilainya adalah 4,36/5 x 100 = 87,2%.
f. Analisa pertanyaan keenam
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 25 responden untuk pertanyaan keenam adalah 117. Persentase nilainya adalah 4,68/5 x 100 = 93,6%.
g. Analisa pertanyaan ketujuh
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 25 responden untuk pertanyaan ketujuh adalah 123. Prosentase nilainya adalah 4,92/5 x 100 = 98,4%.
h. Analisa pertanyaan kedelapan
Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah nilai dari 25 responden untuk pertanyaan kedelapan adalah 117. Persentase nilainya adalah 4,68/5 x 100 = 93,6%.
Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa dari 25 responden menyatakan media pemasaran online melalui aplikasi e-marketplace SIADIT mempunyai tampilan dan menu menu yang mudah dipahami, tata cara alur trasnaksi yang mudah, isi mudah dimengerti dan dipahami, pengisian form registrasi yang lengkap dan adanya tata cara pembayaran ini sudah cukup baik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan dari tahap requirements, planning, dan implementation didapatkan beberapa kesimpulan yakni sistem e-marketplace SIADIT ini dapat

melakukan aktivitas yang dapat membantu para petani dalam mempromosikan usahanya dengan mudah dan cukup efisien, data yang ditampilkan di dalam website sudah sesuai dengan permintaan yang diinginkan oleh petani, serta Website ini cukup membantu petani dalam memperluas pemasaran dengan memanfaatkan e-marketplace. Berdasarkan hasil pengujian dengan rata rata persentase 93% maka system dapat diterima oleh masyarakat sasaran dan umum. Mengimplementasikan pembayaran digital dalam e-marketplace SIADIT dengan menggandeng platform Midtrans, sehingga system transaksi menjadi lebih efisien dan lebih aman.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Surya, I. M. R. A., Tolle, H., & Brata, A. H. (2019). Tampilan Pembangunan Aplikasi Penjualan Hasil Panen Kelompok Tani Untuk Konsumen Berbasis Android Dengan Metode Prototyping (Studi Kasus_ Kelompok Tani Langgeng Mandiri).Pdf. Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer, 3(7), 6378–6385. Http://J-Ptiik.Ub.Ac.Id.

[2] Sita Virgiana, Bustanul Arifin, A. S. (2019). Sistem Agribisnis Jagung Di Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu. Journal Of Agribusiness Science, 7(4).

[3] M.L. Fadhilah, B. T. E. Dan S. G. (2018). Pengaruh Tingkat Pengetahuan, Sikap Dan Keterampilan Penerapan Sistem Agribisnis Terhadap Produksi Pada Petani Padi Di Kecamatan Cimanggu Kabupaten Cilacap. Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian, 2(1), 39–49.

[4] Alfiah, A., & Damayanti, D. (2020). Aplikasi E-Marketplace Penjualan Hasil Panen Ikan Lele (Studi Kasus: Kabupaten Pringsewu Kecamatan Pagelaran). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(1), 111–117.

[5] Febriyanto, E., Rahardja, U., & Alnabawi, N. (2019). Penerapan Midtrans Sebagai Sistem Verifikasi Pembayaran Pada Website Ipanda. Jurnal Informatika Upgris, 4(2), 246–254.

[6] Ginanjar, P. A., & Tanone, R. (2017). Aplikasi Pemesanan Bus Pariwisata Menggunakan Payment Gateway Berbasis Android (Studi Kasus : Bluestar, Salatiga). Prosiding Seminar Nasional Dan Call For Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan Dan Kearifan Lokal Berkelanjutan Vii," 7, 1529–1544.

[7] Izharyan Iqbal, R. Wahyu Witjaksono, M. T. K. (2015). Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web Dengan Metode Prototyping Pada Cv Khatulistiwa.

[8] Noor, A. S. M. Dan T. I. (2018). Kearifan Lokal Dalam Sistem Agribisnis Padi Sawah, Desa Sukanagara, Kecamatan Lakbok, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Jurnal Ilmiah Mahasiswa Agroinfo Galuh, 4(9), 897–907. Http://Biblioteca.Ibge.Gov.Br/Visualizacao/Monografias/Gebis - Rj/Rbg/Rbg 1995 V57_N1.Pdf%0ahttps://Periodicos.Ufpe.Br/Revistas/Rbgfe/Article/View/234295.

[9] Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan Mysql. Lentera Dumai, 10(2), 46–57.