



Implementasi Sistem Marketplace “Pasar Kita” Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL

Dwi Utami^{1*}, Nurhidayah²

¹⁻²Sistem Informasi, Universitas Nahdlatul Ulama Lampung, Indonesia

*Penulis korespondensi: utami21.du@gmail.com¹

Abstract. *This study focuses on the development and implementation of “Pasar Kita,” a web-based marketplace system designed to facilitate digital transactions for traditional market sellers and consumers. The system was developed using PHP as the backend programming language and MySQL as the database management system. The purpose of this project is to address the digital gap experienced by traditional market vendors who have limited access to modern e-commerce platforms. The research includes a needs analysis, system design using UML diagrams, implementation of main features such as registration, login, product management, transactions, checkout, and order tracking, followed by system testing. The results show that all major functions operate properly, including user authentication, product uploads, order processing, and payment simulations via transfer or cash-on-delivery (COD). System testing indicates that the platform meets usability, functional, and responsiveness criteria. The findings highlight the system’s capability to support local economic digitalization by providing an accessible and user-friendly marketplace for traditional market vendors and consumers.*

Keywords: *Digitalization; Marketplace; MySQL; PHP; Web Development*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan sistem marketplace berbasis web bernama “Pasar Kita” yang dirancang sebagai solusi digital bagi pedagang pasar tradisional dalam melakukan transaksi secara online. Sistem ini dikembangkan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman backend dan MySQL sebagai basis data. Latar belakang dari penelitian ini adalah masih terbatasnya pemanfaatan teknologi digital oleh pelaku UMKM dan pedagang pasar tradisional, sehingga dibutuhkan platform yang inklusif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan lokal. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi fitur utama seperti registrasi, login, pengelolaan produk, keranjang belanja, pembayaran, serta pengujian sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh fitur berjalan dengan baik, termasuk alur transaksi dari pemesanan hingga konfirmasi. Sistem juga dinilai responsif dan user-friendly berdasarkan hasil pengujian. Penelitian ini menyimpulkan bahwa “Pasar Kita” mampu menjadi media digital yang mendukung perluasan pasar, peningkatan pendapatan pedagang, serta percepatan digitalisasi UMKM secara berkelanjutan.

Kata kunci: Marketplace; MySQL; PHP; Sistem Berbasis Web; UMKM

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola konsumsi masyarakat, terutama dalam aktivitas jual beli. Munculnya berbagai platform marketplace modern memberikan kemudahan akses, fleksibilitas, dan efisiensi dalam transaksi. Namun, tidak semua sektor dapat langsung mengikuti perkembangan teknologi tersebut, terutama pedagang pasar tradisional yang masih terbatas dalam kemampuan digitalisasi. Banyak pedagang tidak memiliki akses atau kompetensi untuk memanfaatkan platform e-commerce besar. Di sisi lain, jumlah pengunjung pasar tradisional menurun karena konsumen lebih memilih berbelanja melalui platform digital. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan yang berdampak pada pendapatan pedagang lokal serta perkembangan UMKM.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, dikembangkanlah sistem marketplace “Pasar Kita”, sebuah platform berbasis web yang dirancang untuk memfasilitasi penjual dan pembeli

dalam satu sistem terintegrasi. Sistem ini diharapkan mampu menjembatani kebutuhan digitalisasi pasar tradisional sekaligus memberikan pengalaman belanja yang mudah dan aman bagi pengguna.

Tujuan penelitian ini adalah membangun sistem marketplace berbasis web yang menyediakan fitur registrasi, login, pengelolaan produk, pemesanan, pembayaran, dan riwayat transaksi menggunakan teknologi PHP dan MySQL.

2. KAJIAN TEORITIS

Marketplace merupakan platform digital yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli dalam satu tempat. Menurut Laudon & Traver (2020), marketplace termasuk bentuk e-commerce yang mengatur transaksi, pembayaran, dan distribusi melalui sistem digital terpusat. Marketplace memudahkan pengguna untuk mencari berbagai produk secara efisien.

Sistem informasi marketplace pada dasarnya terdiri dari dua bagian utama, yaitu frontend dan backend. Frontend berfungsi sebagai antarmuka pengguna yang menampilkan produk, menu, dan fitur interaksi. Backend merupakan bagian yang menjalankan logika sistem seperti manajemen data, autentikasi, dan pemrosesan transaksi.

PHP adalah bahasa pemrograman server-side yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi web dinamis. MySQL adalah sistem manajemen basis data relasional yang digunakan untuk menyimpan data pengguna, produk, dan transaksi. Kombinasi PHP dan MySQL merupakan teknologi yang kuat, ringan, dan banyak digunakan dalam aplikasi web skala kecil hingga menengah.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan rekayasa perangkat lunak dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan

Mengidentifikasi kebutuhan pengguna seperti registrasi, login, upload produk, keranjang belanja, pembayaran, dan pengelolaan transaksi.

Perancangan Sistem

Menggunakan use case diagram, activity diagram, serta perancangan basis data untuk memvisualisasikan alur sistem. Perancangan antarmuka juga dilakukan untuk memudahkan implementasi.

Implementasi

Sistem dikembangkan menggunakan:

- a. PHP (backend)
- b. HTML & CSS (frontend)
- c. MySQL (database)

Pengujian Sistem

Pengujian dilakukan dengan metode black-box untuk memastikan fungsi-fungsi utama berjalan sesuai kebutuhan. Pengujian meliputi:

- a. Registrasi dan login
- b. Upload produk
- c. Transaksi
- d. Pembayaran (transfer & COD)
- e. Riwayat pesanan
- f. Dashboard penjual dan admin

Evaluasi

Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil pengujian, kemudian dilakukan perbaikan jika ditemukan bug atau ketidaksesuaian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem

Fitur utama yang berhasil diimplementasikan antara lain:

- a. Registrasi dan Login Pengguna

Sistem menyediakan dua jenis akun: penjual dan pembeli. Proses registrasi dan login dilakukan dengan verifikasi kredensial untuk keamanan akun.

- b. Pengelolaan Produk

Penjual dapat menambah, mengubah, dan menghapus produk, termasuk mengatur harga, foto, dan stok barang.

- c. Transaksi dan Checkout

Pembeli dapat menambahkan produk ke keranjang, memilih metode pembayaran (transfer/COD), dan menyelesaikan pesanan.

- d. Sistem Pembayaran

Sistem mensimulasikan pembayaran menggunakan transfer bank atau COD.

- e. Riwayat Pesanan

Baik penjual maupun pembeli dapat melihat status pesanan secara real-time.

f. Pengujian Sistem

Hasil pengujian menunjukkan bahwa:

- ✓ Registrasi dan login berjalan dengan baik
- ✓ Proses upload produk tidak mengalami error
- ✓ Fitur keranjang dan checkout berfungsi sesuai rancangan
- ✓ Sistem pembayaran (transfer/COD) berjalan tanpa kendala
- ✓ Dashboard penjual dan admin berjalan baik

Sistem dinilai responsif dan mudah dipahami oleh pengguna.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Sistem marketplace “Pasar Kita” berhasil dikembangkan dan diimplementasikan menggunakan PHP dan MySQL. Sistem ini mampu memfasilitasi proses jual beli online secara efektif dengan fitur lengkap seperti registrasi, pengelolaan produk, transaksi, pembayaran, dan pemantauan pesanan. Pengujian menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik dan layak digunakan. Saran untuk pengembangan selanjutnya meliputi: Integrasi pembayaran online otomatis; Penambahan fitur ulasan produk; Notifikasi real-time; Peningkatan keamanan data; Kolaborasi dengan pemerintah daerah untuk digitalisasi UMKM.

DAFTAR REFERENSI

- Akuntansi, P. S. (2022). *I*. 20(1), 105–123.
- Anastasia, A. P., Amelia, D. N., Putri, M. Y. S., & lainnya. (2022). Pengembangan dan pemasaran aplikasi marketplace pada Pasar Benteng Pancasila. *Karya Tulis Ilmiah*, 47–56.
- Fachriyan, H. A., & Wijaya, I. P. E. (2019). Aplikasi model e-marketplace dalam e-agribusiness. *Mediagro*, 14(01). <https://doi.org/10.31942/md.v14i01.2614>
- Fadillah, R., & Mahendra, A. (2023). Analisis pengalaman pengguna pada aplikasi marketplace lokal menggunakan metode usability testing. *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi*, 11(2), 101–110. <https://doi.org/10.32502/jsit.v11i2.982>
- Gunawan, D., & Putra, R. H. (2022). Transformasi digital UMKM melalui pemanfaatan marketplace selama pandemi. *Jurnal Ekonomi Digital Indonesia*, 3(1), 45–55.
- Hardimura, N. R. (2022). Rancang ulang aplikasi marketplace berbasis mobile menggunakan UCD. *Pasinformatik*, 3(1), 37–43.
- Ika Trisnawati Alawiyah, & Ita Dwilestari. (2024). Analisis dampak marketplace terhadap pasar tradisional. *Jurnal Berkala Hukum Sosial dan Agama*, 1, 1–14.
- Jehadut, T., Fatkhiyah, S., & Kandoi, R. T. (2024). Optimalisasi produk UMKM melalui platform marketplace. *I*(1), 1–4.

- Lestari, E., & Pramudita, A. (2021). Evaluasi kualitas informasi dan layanan pada marketplace menggunakan metode WebQual 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 9(3), 221–230. <https://doi.org/10.28932/jtik.v9i3.657>
- Novitasari, S., & Rahman, F. (2020). Implementasi sistem rekomendasi produk pada platform marketplace berbasis machine learning. *Jurnal Informatika dan Sains Komputer*, 7(2), 89–98.
- Satria, K. W., Sitompul, I. M., Irviantina, S., & Sinaga, F. M. (2024). Analisis dan perancangan marketplace pasar tradisional. *Jurnal SIFO Mikroskil*, 25(1), 1–16. <https://doi.org/10.55601/jsm.v25i1.893>
- Sembiring, F., & Sari, D. P. (2020). Penerapan teknik scraping pada marketplace Indonesia. *INTEGRATED Journal*, 2(1), 15–22.
- Ubaidi, U., & Dewi, N. P. (2020). Aplikasi marketplace Batik Madura. *Jurnal Teknologi Informasi*, 4(2), 292–302. <https://doi.org/10.36294/jurti.v4i2.1687>
- Wulandari, T., & Nugroho, Y. (2023). Pengaruh adopsi marketplace terhadap peningkatan penjualan UMKM kuliner. *Jurnal Manajemen dan Bisnis Digital*, 5(1), 17–28.
- Yuliani, R., Anwar, K., & Rahmatiasari, A. (2021). Pendampingan pembuatan e-marketplace pada UP2K Mulan. *Jurnal Pengabdian ILUNG*, 1(2), 112.