

**PERANCANGAN MARKETPLACE ONLINE UNTUK PRODUK HASIL ALAM DAN
KERAJINAN TANGAN MASYARAKAT DESA TANJUNGSARI, KABUPATEN
BOGOR**

SKRIPSI



YOSIA RUHUT SIDABUTAR

NIM. 2010512077

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

2024

**PERANCANGAN MARKETPLACE ONLINE UNTUK PRODUK HASIL ALAM DAN
KERAJINAN TANGAN MASYARAKAT DESA TANJUNGSARI, KABUPATEN
BOGOR**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Komputer**



YOSIA RUHUT SIDABUTAR

NIM. 2010512077

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

2024

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini merupakan hasil karya sendiri serta semua sumber referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan benar.

Nama : Yosia Ruhut Sidabutar

NIM : 2010512077

Tanggal : 12 Juli 2024

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 12 Juli 2024
Yang Menyatakan,



Yosia Ruhut Sidabutar

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN
AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yosia Ruhut Sidabutar

NIM : 2010512077

Fakultas : Ilmu Komputer

Program Studi : S1 – Sistem Informasi

Memberikan persetujuan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul:

**PERANCANGAN MARKETPLACE ONLINE UNTUK PRODUK HASIL ALAM DAN
KERAJINAN TANGAN MASYARAKAT DESA TANJUNGSARI, KABUPATEN BOGOR**

Beserta perangkat yang ada (apabila diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non Eksklusif ini memberikan hak Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dalam menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 12 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Yosia Ruhut Sidabutar

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Yosia Ruhut Sidabutar
NIM : 2010512077
Program Studi : S1 – Sistem Informasi
Judul Skripsi/TA : Perancangan Marketplace Online Untuk Produk Hasil Alam dan Kerajinan Tangan Masyarakat Desa Tanjungsari, Kabupaten Bogor


Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Dr. Bambang Saras Yulistiawan, S.T., M.Kom.
Penguji 1



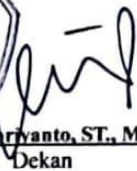
Mohamad Bayu Wibisono, S.Kom., MM.
Penguji 2



Dr. Tjahjanto, S. Kom., M.M.
Pembimbing 1



Anita Muliawati, S. Kom., MTI.
Pembimbing 2



Prof. Dr. Ir. Sunryanto, ST., M.Sc., IPM
Dekan



Anita Muliawati, S. Kom., MTI.
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 2 Juli 2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yosia Rumat Sidabutar

NIM. : 2010512077

Program Studi : Informatika/Sistem Informasi Program Sarjana/Diploma-3

(*Coret yang tidak perlu)

Judul Skripsi/TA. : Perancangan Marketplace Online untuk Produk
Hasil Alam dan Kerajinan Tangan Masyarakat
Desa Tanjungrasi, Kabupaten Bogor

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang skripsi/tugas akhir.

Jakarta, 7 Juni 2024

Dosen Pembimbing I,



Dr. Tjahjanto, S. Kom, M.M.

Menyetujui,

Dosen Pembimbing II,



Anita Muliawati, S. Kom, MTI.

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Anita Muliawati, S. Kom, MTI.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Mahakuasa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir. Tugas akhir yang berjudul “Perancangan Marketplace Online untuk Produk Hasil Alam dan Kerajinan Tangan Masyarakat Desa Tanjungsari, Kabupaten Bogor” ini disusun sebagai syarat Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Dalam penyelesaian karya tulis ilmiah ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak yang telah memberikan masukan dan dukungan kepada penulis. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Tjahjanto, S. Kom, M.M. sebagai dosen pembimbing 1.
2. Anita Muliawati, S. Kom, MTI. sebagai dosen pembimbing 2.
3. Keluarga dan kerabat.
4. Masyarakat dan perangkat desa Tanjungsari.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari penulisan tugas akhir ini, baik dari materi maupun cara penyampaian. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun penulis harapkan sebagai pembelajaran.

Jakarta, 23 Oktober 2023



Yosia Ruhut Sidabutar

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.5 Ruang Lingkup.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Sistem Informasi	5
2.2 Marketplace.....	5
2.3 Website	6
2.4 MySQL	7
2.5 XAMPP.....	8
2.6 HTML	8
2.7 PHP	8
2.8 CSS	9
2.9 Laravel	9
2.10 Analisis PIECES	10
2.11 UML (Unified Modeling Language)	11
2.12 Waterfall	12
2.13 Blackbox Testing	14
2.14 Kajian Literatur.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	20
3.1 Tahapan Penelitian.....	20

3.1.1	Requirement Definition	21
3.1.2	System and Software Design	21
3.1.3	Implementation and Unit Testing	21
3.1.4	Integration and System Testing	21
3.1.5	Operation and Maintenance	22
3.2	Alat yang digunakan	22
3.3	Lokasi dan Waktu Penelitian	22
3.4	Jadwal Penelitian	23
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Identifikasi Masalah	24
4.2	Deskripsi Aktor	26
4.3	Rancangan Use Case Diagram	27
4.3.1	Use Case Scenario	28
4.4	Rancangan Activity Diagram	32
4.5	Rancangan Sequence Diagram	39
4.6	Rancangan Class Diagram	44
4.7	Rancangan <i>Database</i>	46
4.8	Rancangan Sistem	48
4.8.1	Sitemap Sistem	48
4.8.2	Rancangan Peraturan Dasar dan Kebijakan Organisasi	49
4.9	Tampilan User Interface	51
4.9.1	Halaman Beranda	51
4.9.2	Registrasi	51
4.9.3	Login	52
4.9.4	Halaman Beranda (Login <i>User</i> Pelanggan)	53
4.9.5	Halaman Beranda (Login <i>User</i> Penjual)	53
4.9.6	Halaman Beranda (Login <i>User</i> Admin)	53
4.9.7	Halaman Detail Produk	54
4.9.8	Halaman Pembayaran	54
4.9.9	Halaman Memilih Tujuan Lain	55
4.9.10	Halaman Pesanan pada Pelanggan	56
4.9.11	Halaman Pesanan pada Penjual	57
4.9.12	Halaman Error	57
4.9.13	Halaman Validasi Produk	58
4.10	Blackbox Testing	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		65

5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	66
	DAFTAR PUSTAKA.....	68
	LAMPIRAN	70
	HASIL PLAGIARISME.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	14
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian	23
Tabel 4.1 Use Case Scenario Registrasi	28
Tabel 4.2 Use Case Scenario Login.....	28
Tabel 4.3 Use Case Scenario Menambah Produk.....	29
Tabel 4.4 Use Case Scenario Mengelola Pesanan.....	29
Tabel 4.5 Use Case Scenario Mencari Produk	29
Tabel 4.6 Use Case Scenario Membeli Produk	30
Tabel 4.7 Use Case Scenario Memilih Metode Pengiriman.....	30
Tabel 4.8 Use Case Scenario Memilih Metode Pembayaran	31
Tabel 4.9 Use Case Scenario Mengirim Produk.....	31
Tabel 4.10 Use Case Scenario Konfirmasi Penerimaan Produk	32
Tabel 4.11 Use Case Scenario Logout.....	32
Tabel 4.12 Rancangan Database Admin.....	46
Tabel 4.13 Rancangan Database Pelanggan	46
Tabel 4.14 Rancangan Database Penjual.....	46
Tabel 4.15 Rancangan Database Pesanan.....	46
Tabel 4.16 Rancangan Database Produk	47
Tabel 4.17 Hasil Blackbox Testing Belum Login	58
Tabel 4.18 Hasil Blackbox Testing pada Akun Pelanggan	59
Tabel 4.19 Hasil Blackbox Testing pada Akun Penjual	61
Tabel 4.20 Hasil Blackbox Testing pada Akun Admin.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall	13
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Use Case Diagram	27
Gambar 4.2 Activity Diagram Registrasi	33
Gambar 4.3 Activity Diagram Login.....	34
Gambar 4.4 Activity Diagram Menambah Produk.....	35
Gambar 4.5 Activity Diagram Mengelola Pesanan	35
Gambar 4.6 Activity Diagram Mencari Produk	36
Gambar 4.7 Activity Diagram Membeli Produk	37
Gambar 4.8 Activity Diagram Mengirim Produk.....	38
Gambar 4.9 Activity Diagram Konfirmasi Penerimaan Produk.....	38
Gambar 4.10 Activity Diagram Logout.....	39
Gambar 4.11 Sequence Diagram Registrasi	40
Gambar 4.12 Sequence Diagram Login	40
Gambar 4.13 Sequence Diagram Menambah Produk	41
Gambar 4.14 Sequence Diagram Mengelola Pesanan.....	41
Gambar 4.15 Sequence Diagram Mencari Produk	42
Gambar 4.16 Sequence Diagram Membeli Produk	42
Gambar 4.17 Sequence Diagram Mengirim Produk	43
Gambar 4.18 Sequence Diagram Konfirmasi Penerimaan Produk	43
Gambar 4.19 Sequence Diagram Logout	44
Gambar 4.20 Class Diagram.....	45
Gambar 4.21 Tampilan Halaman Beranda	51
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Registrasi.....	52
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Login	52
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Beranda (Login User Pelanggan).....	53
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Beranda (Login User Pelanggan).....	53
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Beranda (Login User Admin)	54
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Detail Produk	54
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Checkout	55
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Checkout (Tahap Kedua)	56
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Pesanan pada Penjual	57
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Error	57

DAFTAR LAMPIRAN

Nomor	Judul
1	Dokumentasi Wawancara
2	Hasil Wawancara
3	Hasil Plagiarisme

PERANCANGAN MARKETPLACE ONLINE UNTUK PRODUK HASIL ALAM DAN KERAJINAN TANGAN MASYARAKAT DESA TANJUNGSARI, KABUPATEN BOGOR

YOSIA RUHUT SIDABUTAR

ABSTRAK

Desa Tanjungsari, Kabupaten Bogor memiliki potensi alam dan kerajinan tangan yang belum dimanfaatkan sepenuhnya. Saat ini, produk-produk tersebut hanya dijual secara konvensional di pasar induk di Jakarta, mengakibatkan permasalahan keuntungan yang kurang maksimal bagi petani dan pengrajin. Solusi yang diajukan untuk permasalahan ini adalah merancang sebuah *marketplace* khusus untuk Desa Tanjungsari. *Marketplace* ini akan memanfaatkan teknologi digital dan platform *online*, seperti Laravel, PHP, CSS, dan MySQL, dalam pengembangan sistem informasi berbasis *website*. Dengan demikian, produk-produk dari Desa Tanjungsari dapat diakses oleh pasar yang lebih luas, termasuk pasar regional dan nasional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perekonomian desa secara signifikan, memberikan akses pasar yang lebih luas terhadap hasil alam dan kerajinan tangan, meningkatkan pendapatan masyarakat desa, menciptakan peluang usaha baru, serta menghadirkan inovasi teknologi di desa. Penelitian ini juga mengintegrasikan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*, yang memungkinkan pengembangan sistem informasi yang efisien dan terstruktur. Harapannya, penelitian ini akan memberikan dampak positif pada masyarakat Desa Tanjungsari dan menjadi langkah penting dalam mengubah perekonomian lokal menjadi lebih dinamis dan berkelanjutan.

Kata Kunci: Perekonomian, *Marketplace*, *Website*, *Waterfall*

DESIGNING AN ONLINE MARKETPLACE FOR NATURAL PRODUCTS AND HANDICRAFTS OF TANJUNGSARI VILLAGE COMMUNITY, BOGOR REGENCY

YOSIA RUHUT SIDABUTAR

ABSTRACT

Tanjungsari Village, Bogor Regency, holds significant untapped natural resources and craftsmanship potential. Presently, these products are only sold through conventional means at the wholesale markets in Jakarta, resulting in suboptimal profits for the farmers and artisans. The proposed solution to this issue is the development of a dedicated marketplace for Tanjungsari Village. This marketplace will leverage digital technology and online platforms, such as Laravel, PHP, CSS, and MySQL, to create a web-based information system. Consequently, products from Tanjungsari Village will be accessible to a wider market, including regional and national markets. The objective of this research is to significantly boost the village's economy, provide broader market access for natural resources and handicrafts, increase the income of the local population, create new business opportunities, and introduce technological innovation to the village. This research also integrates the waterfall software development methodology, allowing for the efficient and structured development of the information system. It is our hope that this research will bring about positive impacts on the community of Tanjungsari Village and serve as a vital step in transforming the local economy into a more dynamic and sustainable one.

Keyword: *Economy, Marketplace, Website, Waterfall*