



**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN *FURNITURE* JATI
MENGUNAKAN LARAVEL 11**

SKRIPSI

AJI WIJAYATAMA

2110512135

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAKARTA

2025



**RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN *FURNITURE* JATI
MENGUNAKAN LARAVEL 11**

SKRIPSI

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

AJI WIJAYATAMA

2110512135

PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA

2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

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

Nama : Aji Wijayatama
NIM. : 2110512135
Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
Judul Skripsi/TA : Rancang Bangun Sistem Penjualan Furniture Jati Menggunakan Laravel 11

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

Jakarta, 23 November 2024

Yang Menyatakan



(Aji Wijayama)

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 : Aji Wijayatama
NIM : 2110512135
Fakultas : Sistem Informasi Program Sarjana
Program Studi : S1 Sistem Informasi

Demi membangun ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Royalti Eksklusif (*non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN *FURNITURE* JATI MENGUNAKAN LARAVEL 11

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data, merawat, dan mempublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya

Dibuat di : Jakarta

Pada Tanggal : 23 April 2025

Yang Menyatakan



(Aji Wijayama)

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aji Wijayatama

NIM. : 2110512135

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Judul Tugas Akhir: Rancang Bangun Sistem Penjualan Furniture Jati Menggunakan Laravel
11

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang
Tugas Akhir.

Jakarta, 17 April 2025

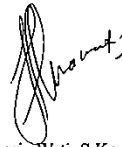
Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,



Erly Krisnanik, S.Kom.,MM.



Theresia Wati, S.Kom., MTI

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

S1 Sistem Informasi,



Anita Muliawati, S.Kom., MTI.

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN *FURNITURE* JATI
MENGGUNAKAN LARAVEL 11
Nama : Aji Wijayatama
NIM : 2110512135
Program Studi : S1 – Sistem Informasi

Disetujui oleh :

Penguji 1:
Anita Muliawati, S.Kom., M.T.I.

Penguji 2:
Zatin Niqotaini, S.Tr.Kom., M.Kom.

Pembimbing 1:
Erly Krisnanik, S.Kom., MM.

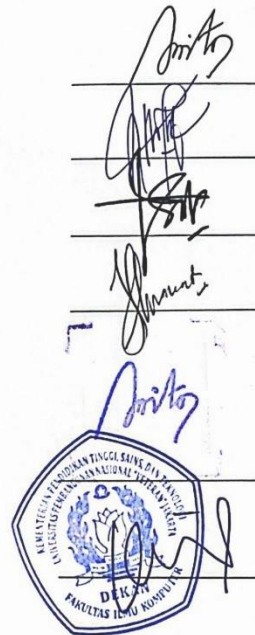
Pembimbing 2:
Theresiawati, S.Kom., M.T.I.

Diketahui oleh:

Koordinator Program Studi:
Anita Muliawati, S.Kom., MTI.
NIP. 197005212021212002

Dekan Fakultas Ilmu Komputer:
Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM
NIP. 197605082003121002

Tanggal Ujian Tugas Akhir :
23 Juni 2025



RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN *FURNITURE* JATI MENGUNAKAN LARAVEL 11

Aji Wijayatama

ABSTRAK

Pesatnya inovasi teknologi informasi membantu berbagai industri yang beralih digital, termasuk industri penjualan furniture. Indonesia Furniture, perusahaan yang fokus pada penjualan furniture berbahan dasar kayu jati, masih menggunakan sistem penjualan tradisional yang bergantung pada showroom. Hal ini menyebabkan terbatasnya jangkauan pasar serta rendahnya efisiensi dalam pengelolaan data penjualan dan stok barang. Perancangan sistem penjualan berbasis *web* dalam penelitian ini dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi operasional serta memperluas jangkauan pasar perusahaan. Metode yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD), RAD digunakan untuk mempercepat proses pengembangan sistem yang dilakukan dan berulang dengan melibatkan langsung umpan balik dari pengguna. Selain itu, analisis dengan menggunakan PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*) untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem berjalan dan mengevaluasi sistem usulan. Sistem yang dikembangkan dibangun menggunakan framework Laravel 11 dan memiliki dua jenis aktor, yaitu admin dan pengguna. Dengan dirancangnya sistem ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas penjualan Furniture Indonesia.

Kata kunci: Penjualan *furniture*, Laravel 11, RAD, Analisis PIECES, Website

DESIGN AND CONSTRUCTION OF TEAK FURNITURE SALES SYSTEM USING LARAVEL 11

Aji Wijayatama

ABSTRACT

The rapid advancement of information technology has supported various industries in transitioning to digital platforms, including the furniture sales industry. Indonesia Furniture, a company specializing in the sale of teak wood furniture, still relies on a traditional sales system centered around physical showrooms. This approach limits market reach and results in low efficiency in managing sales data and inventory. This study aims to design a web-based sales system to improve operational efficiency and expand the company's market coverage. The development method employed is Rapid Application Development (RAD), which accelerates system development through iterative processes involving direct user feedback. In addition, the PIECES framework (Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, and Service) is used to analyze the existing system's issues and evaluate the proposed solution. The system is developed using the Laravel 11 framework and includes two types of users: admin and customer. The implementation of this system is expected to enhance the sales performance and service quality of Indonesia Furniture.

Keywords: *Furniture Sales, Laravel 11, RAD, PIECES Analysis, Website*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT karena telah diberikan karunia berupa kesehatan jasmani rohani yang dilimpahkan, sehingga peneliti dapat maksimal dalam keadaan sehat dan waras menyelesaikan skripsi dengan judul **“RANCANG BANGUN SISTEM PENJUALAN FURNITURE JATI MENGGUNAKAN LARAVEL 11”**.

Dalam pembuatan skripsi ini, tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak serta berbagai masukan yang diberikan kepada peneliti. Oleh karenanya, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua yang terlibat pada penelitian ini yaitu:

1. Allah SWT. atas segala Rahmat, Ridho, dan Karunia-Nya.
2. Kedua orang tua selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
3. Bapak Prof. Dr. Ir. Supriyanto, S.T., M.Sc., IPM. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
4. Ibu Anita Muliawati, S. Kom., MTI. Selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi.
5. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI. Selaku Dosen Pembimbing Akademik.
6. Ibu Erly Krisnanik, S.Kom., M.M. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi 1.
7. Ibu Theresia Wati, S.Kom., MTI. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi 2.
8. Pemilik toko Furniture Indonesia yaitu Pak Kuncoro dan tim.
9. Keluarga, kerabat, teman dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi ini.

Masih banyak kekurangan yang terdapat di Tugas Akhir/Skripsi ini, baik dari segi isi maupun penulisan, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman serta hakikat sebagai manusia yang selalu salah. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun akan sangat berarti.

Jakarta, 21 Februari 2025

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and strokes, positioned above the printed name.

Aji Wijayatama

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR SIMBOL.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5 Luaran yang Diharapkan.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Teoritis.....	7
2.1.1 Furniture	7
2.1.2 Jati.....	7
2.1.3 Rancang Bangun.....	7
2.1.4 Sistem	8
2.1.5 Penjualan	8

2.1.6	Website	9
2.1.7	Unified Modelling Language UML.....	9
2.1.8	Black Box Testing.....	10
2.1.9	Metode Analisis PIECES.....	10
2.1.10	XAMPP	11
2.1.11	HTML.....	12
2.1.12	PHP.....	12
2.1.13	CSS.....	12
2.1.14	Javascript.....	12
2.1.15	MYSQL	13
2.1.16	Laravel.....	13
2.1.17	Metode Pengembangan Rapid Application Development RAD.....	14
2.1.18	Model Konseptual.....	15
2.2	Penelitian Terdahulu.....	15
BAB III METODE PENELITIAN.....		19
3.1	Tahapan Penelitian	19
3.1.1	Uraian Penelitian	19
3.1.2	Teknik Pengumpulan Data.....	20
3.1.3	Metode Analisis	21
3.1.4	Rapid Application Development (RAD)	22
3.2	Alat Bantu Penelitian	23
3.2.1	Perangkat Keras.....	24
3.2.2	Perangkat Lunak.....	24
3.3	Jadwal Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		25
4.1	Profil Furniture Indonesia	25
4.1.1.	Struktur Organisasi <i>Furniture</i> Indonesia	26
4.1.2.	Tugas Pokok	26

4.2	Analisis Sistem Berjalan	26
4.2.1.	Langkah – Langkah Sistem Berjalan	27
4.2.2.	Deskripsi Aktor Sistem berjalan	27
4.2.3.	Identifikasi Masalah	29
4.2.4.	Analisis Penelitian	30
4.3	Rancangan Sistem Usulan.....	33
4.3.1	Kebutuhan Fungsional	33
4.3.2	Deskripsi Aktor	34
4.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	35
4.3.4	Narasi Use Case	35
4.3.5	<i>Activity Diagram</i>	45
4.3.6	<i>Sequence Diagram</i>	61
4.3.7	<i>Class diagram</i>	72
4.3.8	Struktur Menu	73
4.3.9	Rancangan Basis Data.....	74
4.4	Hasil dan Rekomendasi.....	78
4.4.1	Implementasi	78
4.4.2	Pengujian Sistem	93
BAB V PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan	99
5.2	Saran	100
DAFTAR PUSTAKA.....		101
LAMPIRAN.....		104

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Ringkasan penelitian terdahulu	15
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 4.1 Aktor Sistem Berjalan	27
Tabel 4.2 Analisis Penelitian	30
Tabel 4.3 Deskripsi Aktor	34
Tabel 4.4 Narasi <i>Register</i>	35
Tabel 4.5 Narasi <i>Login</i>	36
Tabel 4.6 Narasi Detail Produk	36
Tabel 4.7 Narasi Kelola Produk	37
Tabel 4.8 Narasi <i>Order</i> Produk	38
Tabel 4.9 Narasi <i>Custome Furniture</i>	38
Tabel 4.10 Narasi Kelola <i>User</i>	39
Tabel 4.11 Narasi Input Keranjang.....	40
Tabel 4.12 Narasi Status Pembayaran	40
Tabel 4.13 Narasi Kelola <i>Master</i> Produk	41
Tabel 4.14 Narasi Kelola Diskon Produk.....	42
Tabel 4.15 Narasi Kelola <i>Set</i> Produk	43
Tabel 4.16 Narasi Kelola <i>Custome Furniture</i>	43
Tabel 4.17 Narasi Status Pembayaran Customer	44
Tabel 4.18 Narasi <i>Logout</i>	45
Tabel 4.19 Struktur Tabel User	74
Tabel 4.20 Struktur Tabel Product.....	75
Tabel 4.21 Struktur Tabel Image	75
Tabel 4.22 Struktur Tabel Order.....	76
Tabel 4.23 Struktur Tabel Kelola <i>Custome Furniture</i>	76
Tabel 4.24 Struktur Tabel Order Product	77
Tabel 4.25 Struktur Tabel Furniture Set	77
Tabel 4.26 Pengujian Sistem	93

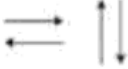
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Rapid Application Development	14
Gambar 2.2 Model Konseptual	15
Gambar 4.1 Struktur Organisasi Indonesia Furniture	26
Gambar 4. 2 <i>Use Case Diagram</i>	35
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram Register</i>	46
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram Login</i>	47
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram Kelola User</i>	48
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Kelola Produk</i>	49
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Detail Produk</i>	50
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram Custome Furniture</i>	51
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Order Produk</i>	52
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Input Keranjang</i>	53
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram Status Pembayaran</i>	54
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram Kelola Master Produk</i>	55
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Kelola Furniture Set</i>	56
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Diskon</i>	57
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Kelola Custome Furniture</i>	58
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Status Pembayaran Customer</i>	59
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram Logout</i>	60
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram Register</i>	61
Gambar 4.19 <i>Sequence Diagram Login</i>	62
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram Kelola User</i>	63
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram Kelola Produk</i>	64
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Detail Produk</i>	64
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Custome Furniture</i>	65
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Order Produk</i>	66
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Input Keranjang</i>	67
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Status Pembayaran</i>	67
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Kelola Master Produk</i>	68
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram Kelola Furniture Set</i>	69
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram Kelola Diskon</i>	70

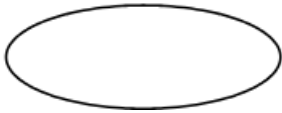
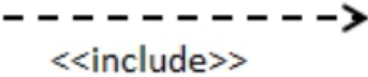
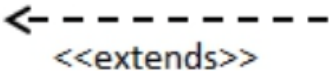
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Kelola <i>Custome Furniture</i>	70
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Status Pembayaran <i>Customer</i>	71
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Logout	72
Gambar 4.33 Class Diagram	72
Gambar 4.34 Struktur Menu Pengguna.....	73
Gambar 4.35 Struktur Menu Admin	74
Gambar 4.36 Halaman <i>Home</i>	78
Gambar 4. 37 Halaman <i>Register</i>	79
Gambar 4. 38 Halaman <i>Login</i>	79
Gambar 4. 39 Halaman <i>Profile</i> Pengguna.....	80
Gambar 4. 40 Halaman <i>Edit Profile</i> Pengguna	80
Gambar 4. 41 Halaman Produk.....	81
Gambar 4. 42 Halaman Detail Produk	82
Gambar 4. 43 Halaman <i>Invoice</i> Pengguna	82
Gambar 4. 44 Halaman Upload Bukti Pembayaran	83
Gambar 4. 45 Halaman <i>Custome Furniture</i>	83
Gambar 4. 46 Halaman <i>Form Custome Furniture</i>	84
Gambar 4. 47 Halaman <i>Furniture Set</i>	85
Gambar 4. 48 Halaman Informasi Toko	85
Gambar 4. 49 Halaman Status Pembayaran	86
Gambar 4. 50 Halaman Kontak.....	86
Gambar 4. 51 Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	87
Gambar 4. 52 Halaman Kelola <i>Furniture Set</i>	87
Gambar 4. 53 Halaman Kelola <i>Master</i> Produk.....	88
Gambar 4. 54 Halaman Tambah Produk	89
Gambar 4. 55 Halaman <i>Edit</i> Produk	90
Gambar 4. 56 Halaman <i>Detail</i> Produk (Admin)	91
Gambar 4. 57 Halaman Menampilkan Bukti Pembayaran.....	92
Gambar 4. 58 Halaman Kelola <i>Custome Furniture</i>	92
Gambar 4. 59 Halaman Keranjang.....	93

DAFTAR SIMBOL

a. Simbol pada *Flowchart*

No	Nama	Gambar	Keterangan
1	Flow		Menghubungkan beberapa simbol Disebut <i>Connecting Line</i>
2	On-Page Reference		Menunjukkan alur pada proses lembar kerja yang sama
3	Process		Untuk menunjukkan bahwa komputer melakukan suatu proses tanpa campur tangan manusia, digunakan simbol persegi panjang dalam diagram alur.
4	Decision		Digunakan untuk menunjukkan sebuah kondisi yang memiliki dua kemungkinan hasil, biasanya berupa pilihan “ya” atau “tidak”
5	Input/Output		Melambangkan proses memasukkan atau mengeluarkan data, tanpa bergantung pada jenis perangkat yang digunakan

b. **Simbol** pada *Use Case Diagram*

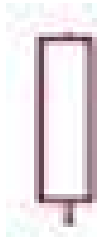
No	Gambar	Keterangan
1.		<i>Use Case</i> menunjukkan bagaimana sistem menyediakan fungsi tertentu yang berinteraksi dengan aktor, yang biasanya dijelaskan menggunakan kata kerja.
2.		Aktor merupakan Abstraksi dari pengguna berperan dalam menjalankan sistem
3.		Menghubungkan antar aktor dan usecase
4.		Keterhubungan antara aktor dan usecase menunjukkan bahwa aktor melakukan interaksi kepada sistem
5.		<i>Include</i> untuk memanggil <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain.
6.		Menambah perilaku pada <i>use case</i> utama, dijalankan ketika <i>use case</i> pertama terpenuhi

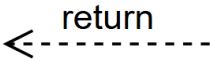
c. **Simbol** pada *Activity Diagram*

Nama	Gambar	Keterangan
<i>Swimline</i>		Swinline digunakan untuk menunjukan pembagian peran berdasarkan fungsi masing masing
<i>Start Point</i>		Tahap awal dalam pembuatan <i>Activity Diagram</i>
<i>Activites</i>		Menggambarkan urutan aksi dari awal hingan akhir sesuai alur yang dirancang
<i>Fork</i>		Menunjukan percabangan proses yang berlangsung secara parallel dalam sistem yang dirancang
<i>Joint</i>		Menunjukan pergabungan dari beberapa proses menjadi satu proses
<i>Decision</i>		Menyatakan kondisi dengan dua jawaban ya atau tidak

<i>End Point</i>		Tahap terakhir pada sebuah kegiatan yang dibuat
------------------	---	---

d. **Simbol** pada *Sequance Diagram*

Nama	Gambar	Keterangan
<i>Aktor</i>		Pelaku yang memiliki keterlibatan dengan sistem
<i>Lifeline</i>		Menggambarkan proses pertukaran pesan antar objek pada alur berurutan di sistem
<i>Object</i>		Entitas yang berpartisipasi dalam interaksi
<i>Activation</i>		Menunjukkan kapan suatu entitas memperoleh atau mengirimkan suatu item
<i>Message</i>		Keterhubungan antar objek dengan aksi yang akan dilakukan

<i>Return</i>		Mengembalikan respon kepada objek awal
---------------	---	--

e. **Simbol** pada *Class Diagram*

Nama	Gambar	Keterangan
<i>Generalization</i>		Relasi objek turunan mewarisi fungsi dan susunan data dari objek leluhurnya.
<i>Class</i>		Sekumpulan objek memiliki atribut dan fungsi.
<i>Association</i>		Menghubungkan objek satu dengan objek lain

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Riset.....	104
Lampiran 2 Hasil Wawancara (15 September 2024).....	104
Lampiran 3 Bukti Wawancara.....	108
Lampiran 4 Bukti Pengujian Sistem	109
Lampiran 5 Dokumentasi Kegiatan Bisnis dari Pemilik Toko Furniture Indonesia	110
Lampiran 6 Hasil Turnitin.....	111