



LAPORAN SKRIPSI

**RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS PENJUAL
MEBEL JEPARA BERBASIS WEB**

ILHAM DIKA PERMANA

NIM. 201851132

DOSEN PEMBIMBING

Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.

Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom.

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS PENJUAL
MEBEL JEPARA BERBASIS WEB**

ILHAM DIKA PERMANA


NIM. 201851132

Kudus, 1 Agustus 2022

Menyetujui,


Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0629077402



Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom.

NIDN. 0616088502

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS PENJUAL MEBEL JEPARA BERBASIS WEB

ILHAM DIKA PERMANA

NIM. 201851132

Kudus, 18 Agustus 2022

Menyetujui,

Ketua Penguji,

Anggota Penguji I,

Anggota Penguji II,

Aditya Akbar Riadi S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0912078902

Evanita S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0611088901

Endang Supriyati S.Kom., M.Kom
NIDN. 0629077402

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Mohammad Dahlan, S.T., M.T.
NIS. 0610701000001141

Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs.
NIS. 0610701000001212

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ilham Dika Permana
NIM : 201851132
Tempat & Tanggal Lahir : Jepara, 27 Mei 2001
Judul Skripsi : Rancang Bangun Aplikasi Komunitas Penjual
Mebel Jepara Berbasis Web

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak mana pun.

Kudus, 30 Juni 2022

Yang memberi pernyataan,



Ilham Dika Permana

NIM. 201851132

RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS PENJUAL MEBEL JEPARA BERBASIS WEB

Nama mahasiswa : Ilham Dika Permana

NIM : 201851132

Pembimbing :

1. Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.
2. Tri Lisyorini, S.Kom., M.Kom.

RINGKASAN

Zaman digital berkembang semakin pesat. Dengan internet masyarakat dapat melakukan berbagai hal menggunakan internet salah satunya adalah belanja *online*. Rancang bangun aplikasin penjual mebel Jepara merupakan suatu sistem yang dibuat untuk memudahkan guna penjual dapat memasarkan, mempromosikan produk lebih mudah melalui internet dan pembeli lebih mudah dalam membeli barang melalui internet. Sistem ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan Mysql dengan melakukan pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, wawancara dan studi pustaka. Sistem ini dirancang menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall* yang diharapkan dapat menghasilkan sebuah sistem yang dapat lebih efektif dan efisien dalam pengelolaan data yang ada.

Kata kunci :Mebel, *Marketplace*, *PHP*, *Mysql*, *Waterfall*

**WEB-BASED APPLICATION OF THE JEPARA FURNITURE
SELLER COMMUNITY**

Student Name : Ilham Dika Permana

Student Identity Number : 201851131

Supervisor :

1. Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom.
2. Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom.

ABSTRACT

The digital age is growing rapidly. With the internet, people can do various things using the internet, one of which is online shopping. The design of the Jepara furniture seller application is a system created to make it easier for sellers to market, promote products more easily through the internet and make it easier for buyers to buy goods via the internet. This system was built using the PHP and Mysql programming languages by collecting data through observation, documentation, interviews and literature studies. This system is designed using the waterfall system development method which is expected to produce a system that can be more effective and efficient in managing existing data..

Keywords : Furniture, Marketplace, PHP, Mysql, Waterfall

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat serta Hidayah-Nya, penulis berhasil menyelesaikan Skripsi berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Penjual Komunitas Mebel Jepara Berbasis Web”.

Penyusunan Skripsi/Tugas Akhir ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.).

Pelaksanaan Skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
2. Bapak Mohammad Dahlan, ST., MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mukhamad Nurkamid, S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
4. Ibu Ratih Nindyasari, S.Kom., M. Kom selaku Koordinator Skripsi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah banyak memberi masukan selama penyusunan Skripsi ini.
6. Ibu Tri Listyorini, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberi masukan selama penyusunan Skripsi ini.
7. Kedua orangtua dan keluarga besar yang senantiasa memberikan dukungan baik secara moril maupun materil.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan Skripsi ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang. Akhirnya penulis berharap semoga buku tesis ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

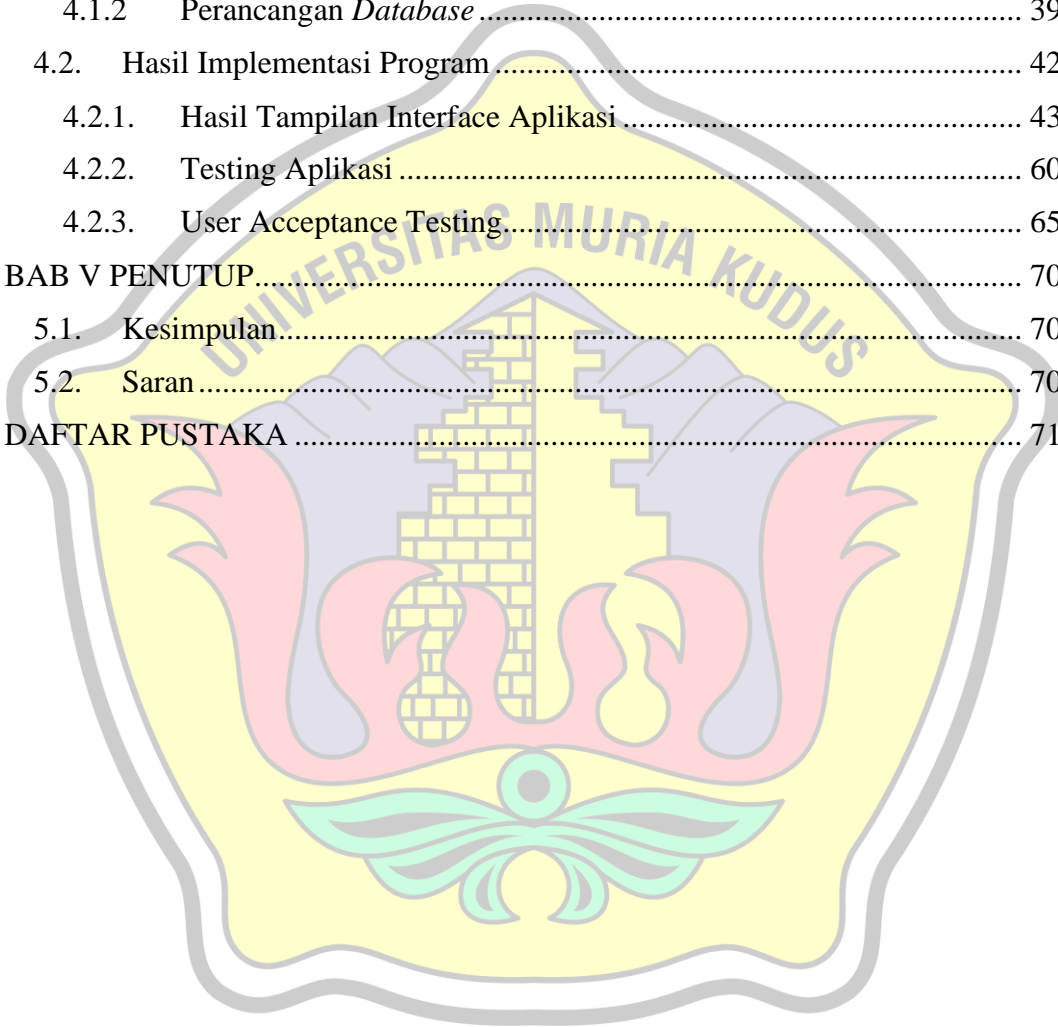
Kudus, 30 Juni 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
RINGKASAN	iii
<i>ABSTRACT</i>	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Perumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah.....	2
1.4. Tujuan.....	2
1.5. Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori	7
2.2.1. Marketplace.....	7
2.2.2. Jual beli <i>online</i> di Indonesia.....	8
2.2.3. Internet	8
2.2.4. Website.....	8
2.2.5. Pemasaran Furniture Secara <i>Online</i>	9
2.2.6. Potensi Daerah	9
2.2.7. PHP	9
2.2.8. HTML	10
2.2.9. CSS.....	10
2.2.10. <i>Database</i>	11
2.2.11. MySql.....	11
2.2.12. Metode <i>Waterfall</i>	12
2.2.13. <i>Use Case Diagram</i>	14
2.2.14. <i>Activity Diagram UML</i>	15
2.2.15. <i>Sequence Diagram</i>	16
2.2.16. <i>Black box testing</i>	17
BAB III METODOLOGI.....	19

3.1.	Kerangka Penelitian	19
3.2.	Metode Pengumpulan Data	20
3.3.	Metode Pengembangan Sistem	21
3.4.	Analisis Kebutuhan Sistem	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		23
4.1.	Tahap Perancangan Sistem.....	23
4.1.1	Perancangan UML	23
4.1.2	Perancangan <i>Database</i>	39
4.2.	Hasil Implementasi Program	42
4.2.1.	Hasil Tampilan Interface Aplikasi	43
4.2.2.	Testing Aplikasi	60
4.2.3.	User Acceptance Testing.....	65
BAB V PENUTUP.....		70
5.1.	Kesimpulan.....	70
5.2.	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA		71



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Metode Waterfall	13
Gambar 2. 2 Simbol Use Case Diagram	15
Gambar 2. 3 Simbol Activity Diagram	16
Gambar 2. 4 Simbol Sequence Diagram.....	17
Gambar 3. 1 Kerangka Penelitian	20
Gambar 4. 1 Usecase Diagram Penjual, Pembeli, Admin.....	23
Gambar 4. 2 Activity Diagram login Penjual, Pembeli	24
Gambar 4. 3 Activity Diagram login Admin	24
Gambar 4. 4 Activity Diagram daftar pembeli.....	25
Gambar 4. 5 Activity Diagram daftar penjual.....	25
Gambar 4. 6 Activity Diagram Tambah produk	26
Gambar 4. 7 Activity Diagram Edit produk.....	27
Gambar 4. 8 Activity Diagram hapus produk	28
Gambar 4. 9 Activity Diagram membeli produk	28
Gambar 4. 10 Activity Diagram Pembayaran	29
Gambar 4. 11 Activity Diagram cek konfirmasi pembayaran dari penjual	29
Gambar 4. 12 Sequence Diagram Login Penjual, Pembeli, Admin.....	30
Gambar 4. 13 Sequence Diagram Daftar Pembeli	31
Gambar 4. 14 Sequence Diagram Daftar Penjual	32
Gambar 4. 15 Sequence Diagram Tambah Produk.....	33
Gambar 4. 16 Sequence Diagram Edit Produk	34
Gambar 4. 17 Sequence Diagram Hapus Produk.....	35
Gambar 4. 18 Sequence Diagram Membeli Produk.....	36
Gambar 4. 19 Sequence Diagram Cek Pembayaran	37
Gambar 4. 20 Sequence Diagram Cek Konfirmasi Pembayaran Dari Penjual	38
Gambar 4. 21 Halaman Login Admin.....	43
Gambar 4. 22 Halaman Dashboard Admin	43
Gambar 4. 23 Halaman Daftar Produk.....	44
Gambar 4. 24 Halaman Detail Produk dari Admin.....	44
Gambar 4. 25 Halaman Data Pembelian Dari Admin.....	45

Gambar 4. 26 Halaman Detail Pembelian Dari Admin.....	45
Gambar 4. 27 Halaman Laporan Pembelian	46
Gambar 4. 28 Halaman Daftar Pelanggan.....	46
Gambar 4. 29 Halaman Detail Pelanggan	47
Gambar 4. 30 Halaman Data Penjual	47
Gambar 4. 31 Halaman Detail Toko	48
Gambar 4. 32 Halaman Daftar Sebagai Penjual.....	48
Gambar 4. 33 Halaman Awal Penjual.....	49
Gambar 4. 34 Halaman Data Produk	49
Gambar 4. 35 Halaman Detail Produk dari Penjual	50
Gambar 4. 36 Halaman Ubah Produk Penjual	50
Gambar 4. 37 Halaman Data Penjualan	51
Gambar 4. 38 Halaman Memproses Pesanan.....	51
Gambar 4. 39 Halaman Profil Toko Penjual.....	52
Gambar 4. 40 Halaman Laporan Penjualan	52
Gambar 4. 41 Halaman Awal Website.....	53
Gambar 4. 42 Halaman Awal Website.....	53
Gambar 4. 43 Halaman Awal Website.....	53
Gambar 4. 44 Halaman Awal Website.....	54
Gambar 4. 45 Halaman Awal Website.....	54
Gambar 4. 46 Halaman Login Sebagai Pembeli	54
Gambar 4. 47 Halaman Daftar Sebagai Pembeli	55
Gambar 4. 48 Halaman Daftar Produk.....	55
Gambar 4. 49 Halaman Hasil Pencarian Produk.....	56
Gambar 4. 50 Halaman Detail Produk	56
Gambar 4. 51 Halaman Detail Produk Bagian Deskripsi	57
Gambar 4. 52 Halaman Keranjang Belanja Pembeli	57
Gambar 4. 53 Halaman Pembelian	58
Gambar 4. 54 Halaman Nota Pembelian.....	58
Gambar 4. 55 Halaman Riwayat Belanja.....	59
Gambar 4. 56 Halaman Konfirmasi Pembayaran	59

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel pelanggan	39
Tabel 4. 2 Tabel toko	39
Tabel 4. 3 Struktur tabel kategori.....	40
Tabel 4. 4 Tabel produk	40
Tabel 4. 5 Tabel pembelian produk.....	41
Tabel 4. 6 Struktur tabel pembelian	41
Tabel 4. 7 Struktur tabel pembayaran	42
Tabel 4. 8 Struktur tabel pengiriman.....	42
Tabel 4. 9 Struktur tabel admin.....	42
Tabel 4. 10 Testing Blackbox Login.....	60
Tabel 4. 11 Testing Blackbox Hapus Toko Dari Admin	60
Tabel 4. 12 Testing Blackbox Hapus Produk Dari Admin	60
Tabel 4. 13 Testing Blackbox Registrasi Pembeli	61
Tabel 4. 14 Testing Blackbox Registrasi Penjual	61
Tabel 4. 15 Testing Blackbox Tambah Produk.....	62
Tabel 4. 16 Testing Blackbox Mengubah Produk.....	63
Tabel 4. 17 Testing Blackbox Hapus Produk.....	63
Tabel 4. 18 Testing Blackbox Pembelian Produk.....	64
Tabel 4. 19 Testing Blackbox Konfirmasi Pembayaran Pembeli	64
Tabel 4. 20 UAT Skala Pembobotan Jawaban.....	65
Tabel 4. 21 Rumus Perhitungan Presentase	65
Tabel 4. 22 Skenario Pengujian.....	66
Tabel 4. 23 Tabel Pengujian UAT 1	66
Tabel 4. 24 Tabel Pengujian UAT 2	66
Tabel 4. 25 Tabel Pengujian UAT 3	67
Tabel 4. 26 Tabel Pengujian UAT 4	67
Tabel 4. 27 Tabel Pengujian UAT 5	68
Tabel 4. 28 Tabel Pengujian UAT 6	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Scan Lembar Konsultasi Skripsi.....	73
Lampiran 2 Bukti Penelitian	78
Lampiran 3 Screenshot Hasil Kuesioner.....	78

