

LAPORAN SKRIPSI PERANCANGAN
SISTEM APLIKASI
PASAR ONLINE (E-MARKETPLACE) OUT OF THE
BOX BERBASIS WEB



diajukan oleh

Ryan H. Firdaus

NIM: 2010230030

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS DARMA PERSADA

2015



LEMBAR KONSULTASI
DENGAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS DARMA PERSADA

Nama	:	S O D I K I N
NIM	:	2010230030
Judul	:	PERANCANGAN SISTEM APLIKASI MARKETPLACE OUT OF THE BOX BERBASIS WEB
Dosen Pembimbing	:	Adam Arif Budiman, ST. M.Kom

No	Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf Dosen
1.		Proposal	
2.		Acc. Proposal	
3.		BAB I	
4.		Revisi BAB I, BAB II	
5.		BAB III	
6.		Revisi BAB III	
7.		Program, BAB IV dan BAB V	
8		Laporan BAB I – Daftar Pustaka	

Mahasiswa diatas telah melakukan bimbingan dengan jumlah materi yang telah mencukupi untuk disidangkan/ seminarkan.

Jakarta, Agustus 2015
Dosen Pembimbing

Adam Arif Budiman, ST. M.Kom

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik serta hidayah-Nya sehingga Laporan Skripsi yang berjudul **"PERANCANGAN SISTEM APLIKASI MARKETPLACE OUT OF THE BOX BERBASIS WEB"** dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu tanpa adanya halangan yang berarti.

Penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak, oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Ir. Agus Sun Sugiharto, MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Darma Persada.
2. Bapak Adam Arif Budiman, ST. M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Darma Persada dan selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan dorongan untuk menyelesaikan program dan Laporan Skripsi ini.
3. Pak Adi, Pak Agus, Ibu Putri, Bang Denny, Mba Lely dan Shifa selaku Karyawan dari PT. Davka Nike Indonesia yang selalu memberi masukan tentang aplikasi yang saya buat dan selalu mendukung saya.
4. Orang Tua tercinta yang selalu memberikan do'a, semangat, dukungan, dan motivasi selama melakukan studi.
5. Hanny Eka Gysta, Mutiara Dewi Anggraeni, Margareta, Novita Putri, Sodikin, Fami, Ishak Firdaus, Franry dan teman-teman di Unsada Photography Club yang selalu memberikan keceriaan dan semangatnya.

6. Ardi, Fahrul, Junaidi, Mahmud, Ashari, Nandar dan semua teman-teman TIF 2010 yang selalu setia memberikan dukungan dan semangat dalam menjalankan perkuliahan sehari-hari.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang terlibat dalam penyusunan Laporan Skripsi ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Jakarta, Agustus 2014

Penulis

ABSTRAK

Marketplace online adalah salah satu layanan *e-commerce* yang menjadi tempat bertemunya antara penjual dan pembeli secara *online* untuk melakukan proses transaksi jual beli. Selama ini proses jual beli di beberapa marketplace di Indonesia tidak dikelola langsung oleh pihak *marketplace* sehingga mengakibatkan besarnya peluang transaksi menjadi tidak aman. Kelemahan lainnya sistem tidak dapat menangani pengembalian uang jika ternyata penjual tidak mengirimkan barang yang dipesan oleh pembeli. *Marketplace* yang dimaksud diantaranya : Bejубel, Toko Bagus, Berniaga.com dan Pasar Dino. Pada “*Aplikasi Jual Beli Marketplace Online*” ini sistem mempunyai kemampuan untuk menangani transaksi, dimana transaksi diawasi langsung oleh pihak *marketplace* sehingga transaksi bisa lebih terorganisir. Ada beberapa fitur yang dimiliki oleh aplikasi ini yaitu, untuk pembeli : *shopping cart system*, multi transaksi, pengelolaan data transaksi, fasilitas *refunds*. Untuk penjual : pengelolaan produk, pengelolaan transaksi, statistik transaksi, fasilitas *payout*. Untuk pihak marketplace : moderasi produk, pengelolaan pendaftaran penjual, pengelolaan transaksi, pengelolaan *refunds*, pengelolaan *payout*, pengelolaan halaman web, statistik web. Proyek akhir ini dibangun menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* dan UML sebagai alat bantu perancangan sistem. Aplikasi ini diimplementasikan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Codeigniter serta database MySQL serta software pendukung lainnya.

Kata Kunci : *Marketplace, commerce, aplikasi, website, PHP.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	4
1.7 Sistematik Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Internet	8
2.1.1 Aplikasi Internet	8
2.2 E-Marketplace	11
2.2.1 Commodity Exchanges	12
2.2.2 Value-Added Service	12
2.2.3 Knowledge Networks	13
2.2.4 Value Trust Networks.....	14
2.3 Website.....	14
2.3.1 Kelebihan Aplikasi Web.....	16
2.4 PHP	17
2.5 Javascript.....	18
2.6 CSS.....	19
2.7 MySQL	20
2.8 AJAX	21
2.8.1 Sejarah Ajax	21
2.8.2 Konsep AJAX.....	22
2.9 jQuery.....	23
2.9.1 Sejarah jQuery	23
2.9.2 Kelebihan jQuery.....	24
2.10 E-Commerce	25
2.10.1 E-Commerce dan E-bisnis	26
2.10.2 Model Bisnis E-Commerce	26
2.10.3 Intraksi B Comemrce.....	27
2.10.4 Business To Business (B2B) E-Commerce	27
2.10.5 B2B Marketplace.....	27
2.10.6 B2C Model	29
2.10.7 Konsumen To Konsumen	31
2.10.7.1 Pentingnya C2C E-Commerce.....	31
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM	32
3.1 Analisis Proses Bisnis	32
3.1.1 Identifikasi Permasalahan.....	32

3.1.2 Solusi Pemecahan Masalah	33
3.2 Perancangan Sistem	34
3.2.1 Perancangan UML	34
3.2.1.1 Use Case Diagram	34
3.2.1.2 Activity Diagram	37
3.2.1.3 Sequence Diagram	42
3.2.1.4 Deployment Diagram	44
3.3 Rancangan Program	44
3.3.1 Rancangan Menu	44
3.3.2 Rancangan Halaman	46
3.3.2.1 Login Pembeli dan Seller	46
3.3.2.2 Halaman Buyer	46
3.3.2.3 Halaman Men, Women, Equipment	47
3.3.2.4 Home Seller	48
3.3.2.5 Halaman Produk	48
3.3.2.6 Manu Tambah Produk	49
3.3.2.7 Halaman Order	49
3.3.2.8 Halaman Checkout	50
3.3.2.9 Halaman Detail Produk	50
3.3.2.10 Halaman Checkout View	51
3.3.2.11 Halaman Register Buyer	51
3.4 Rancangan Database	52
3.4.1 Struktur File	52
3.5 Perancangan Database dan Diagram Relasi	59
BAB IV IMPLEMENTASI	60
4.1 Spesifikasi Perangkat	60
4.2 Implementasi	61
4.2.1 Halaman Login	61
4.2.2 Halaman Buyer	62
4.2.3 Kategori Produk	63
4.2.4 Detail Produk	63
4.2.5 List Barang	64
4.2.6 Halaman Form Checkout	65
4.2.7 Home Seller	66
4.2.8 Edit Profil Seller	66
4.2.9 Halaman Produk	67
4.2.10 Tambah Produk	68
4.2.11 Edit Produk	68
4.2.12 Halaman Order	69
4.3 Pengujian	69
4.3.1 Rancangan Pengujian	70
4.4 Hasil Kuesioner	73
4.4.1 Hasil Pengujian	75
BAB V PENUTUP	76
5.1 Kesimpulan	76
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Metodologi Waterfall	4
Gambar 2.1 Model aplikasi web tradisional dan AJAX	23
Gambar 2.2 Bisnis Model E-commerce.....	26
Gambar 3.1 Use Case Diagram Penjual.....	34
Gambar 3.2 Use Case Diagram Pembeli.....	36
Gambar 3.3 Activity Diagram login.....	37
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu produk	38
Gambar 3.5 Activity Diagram Menu produk	39
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Download.....	40
Gambar 3.7 Activity Diagram Proses Order.....	41
Gambar 3.8 Sequence Diagram Login	42
Gambar 3.9 Sequence Diagram Penjual.....	42
Gambar 3.10 Sequence Diagram Pembeli	43
Gambar 3.11 Deployment Diagram	44
Gambar 3.12 Halaman Utama Pembeli.....	44
Gambar 3.13 Halaman Utama Penjual.....	45
Gambar 3.14 Halaman Login.....	46
Gambar 3.15 Halaman Home Buyer.....	47
Gambar 3.16 Halaman Men Women Equipment	47
Gambar 3.17 Halaman Login Seller.....	48
Gambar 3.18 Halaman Produk.....	48
Gambar 3.19 Menu tambah produk	49
Gambar 3.20 Halaman Order	49
Gambar 3.21 Halaman Checkout	50

Gambar 3.22 Halaman detail produk	50
Gambar 3.23 Halaman Checkout View	51
Gambar 3.24 Halaman register Buyer.....	51
Gambar 3.25 Relasi database	59
Gambar 4.1 Halaman Login.....	61
Gambar 4.2 Home Buyer	62
Gambar 4.3 Kategori Produk	63
Gambar 4.4 Detail Produk.....	64
Gambar 4.5 List barang.....	64
Gambar 4.6 Halaman Form Checkout	65
Gambar 4.7 Home Seller.....	66
Gambar 4.8 Edit Profil Seller.....	67
Gambar 4.9 Halaman Produk.....	67
Gambar 4.10 Tambah Produk	68
Gambar 4.11 Edit Produk.....	69
Gambar 4.12 Halaman Order	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Login	52
Tabel 3.2 Detail Buyer	53
Tabel 3.3 Detail Seller	53
Tabel 3.4 Kategori	54
Tabel 3.5 Barang	55
Tabel 3.6 Penjualan	55
Tabel 3.7 Peroduk	56
Table 3.8 Transaksi	56
Tabel 3.9 Transaksi Detail	57
Table 3.10 Alamat	58
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Black Box	70
Tabel 4.2 Pengujian Login Buyer	70
Tabel 4.3 Pengujian Seller	71
Tabel 4.4 Pengujian Proses Pembelian	71
Tabel 4.5 Pengujian Proses Pengisian Data Checkout	72
Tabel 4.6 Pengujian Pengisian Tambah Barang Seller	72
Tabel 4.7 Hasil Kuesioner	73