

**PEMBUATAN
ONLINE MARKETPLACE FOR
BOARDGAME**



Oleh:

CHARLES CIPUTRA W

219310433

MUHAMMAD AMIN ABDULLAH

219310439

NOVANDA KENSELA PUTRA

219310440

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
PROGRAM STUDI INFORMATIKA PROFESIONAL
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI TERPADU SURABAYA
2022**

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya, buku dengan judul “Online Marketplace For Boardgame” dapat tersusun dengan baik dan selesai tepat pada waktunya. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat bermanfaat bagi pembacanya. Buku ini disusun untuk kelancaran mata kuliah Software Engineering Project.

Penyusunan buku “Online Marketplace For Boardgame” tidak akan selesai tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis juga ingin berterima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penulisan buku ini. Penulisan dalam buku ini masih mempunyai banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Apabila terdapat kesalahan pada buku ini, penulis memohon maaf sebesar-besarnya. Oleh karena itu, segala macam bentuk kritik dan saran dari pembaca sangat diterima demi penyempurnaan buku. Akhir kata, atas perhatian para pembaca, penulis mengucapkan terima kasih.

Surabaya, Maret 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.1 Latar Belakang.....	7
1.2 Tujuan	8
1.3 Masalah dan Keterbatasan Sistem Sekarang .	Error! Bookmark not defined.
1.4 Penjadwalan dan Distribusi Kerja.....	8
BAB II ANALISA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Profil	Error! Bookmark not defined.
2.2 Deskripsi Cara Kerja Sistem Lama.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Deskripsi Sistem Baru	Error! Bookmark not defined.
2.4 Spesifikasi Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Upload, Update, Delete Product.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Get Order	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Take Order	Error! Bookmark not defined.
2.4.4 Report Transaksi.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Teori Dasar	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Framework Laravel.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 API.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III DESAIN SISTEM	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Arsitektural	Error! Bookmark not defined.
3.2 Data Modeling	Error! Bookmark not defined.
3.3 Desain Database.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Desain Tabel	Error! Bookmark not defined.
3.5 Desain Interface	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Tampilan Halaman Awal.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Tampilan Fitur Pengelolaan Barang	Error! Bookmark not defined.

	3.5.3 Tampilan Fitur Pengelolaan Pesanan	Error! Bookmark not defined.
	3.5.4 Tampilan Halaman Laporan	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	UJI COBA	Error! Bookmark not defined.
	4.1 Fitur Upload Produk	Error! Bookmark not defined.
	4.2 Fitur Update Produk.....	Error! Bookmark not defined.
	4.3 Fitur Delete Produk.....	Error! Bookmark not defined.
	4.4 Fitur Get Orders	Error! Bookmark not defined.
	4.5 Fitur Take Order	Error! Bookmark not defined.
	4.6 Fitur Report Transaksi	Error! Bookmark not defined.
BAB V	PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
	5.1 Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN A	A-1
LAMPIRAN B	B-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Gantt Chart Website Integrasi Marketplace iFurnHolic	9
Gambar 2. 1 Model MVC	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Sitemap Website Integrasi Marketplace iFurnHolic	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Gambar Context Diagram Sistem	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 DFD Level 0 Sistem	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 4 Conceptual Data Model Sistem	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 5 Physical Data Model Sistem	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 6 Tampilan Halaman Awal Website	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 7 Tampilan Hapus Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 8 Tampilan Halaman Pengelolaan Barang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 9 Tampilan Detail Marketplace	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 10 Tampilan Input CSV	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 11 Tampilan Data Barang yang akan Dimasukkan ...	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Pengelolaan Pesanan	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 13 Gambar Tampilan Halaman Laporan	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Struktur Tabel Order	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Struktur Tabel Detail Order	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Uji Coba Upload Produk.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Uji Coba Update Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Uji Coba Delete Produk	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Uji Coba Get Orders	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Uji Coba Take Order	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Uji Coba Report Transaksi.....	Error! Bookmark not defined.

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan ini akan menjelaskan mengenai hal-hal dasar dari pembuatan website online marketplace for boardgame. Hal-hal dasar tersebut meliputi latar belakang dan tujuan dari pembuatan website ini. Bab ini juga akan menjelaskan mengenai masalah dan keterbatasan dari sistem sekarang. Selain itu, bab ini juga akan menjelaskan tentang penjadwalan dan distribusi kerja dimana akan terdapat Gantt Chart, yaitu penjadwalan untuk pembuatan website, serta penjelasan penanggung jawab yang terlibat dalam tiap task dan sub-task.

1.1 Latar Belakang

Di era zaman globalisasi ini kemajuan Teknologi Informasi sangatlah pesat, informasi dapat diketahui dengan mudah seiring perkembangan zaman. Dalam perkembangan teknologi saat ini memulai bisnis tidak semudah apa yang dibayangkan.

Saat ini berbisnis atau memulai bisnis menggunakan website semakin berkembang pesat, bahkan banyak toko yang sudah sukses dalam mengembangkan bisnisnya. Beberapa contoh toko yang sukses menjalankan bisnisnya dengan berdagang di website adalah Zara, Zalora, Bukalapak, Tokopedia, Shopee, dan masih banyak lagi. Jaman sekarang website tidak hanya digunakan oleh toko – toko besar saja, toko berskala kecil pun bisa menggunakannya karena biaya pembuatan dan maintenance yang semakin terjangkau. Website juga menjadi media promosi yang hemat sekaligus menampilkan profesionalitas. Seiring berkembang nya jaman, tidak hanya permainan video game yang selalu berkembang. Permainan papan (board game) juga selalu berkembang dan memiliki banyak variasi. Ada banyak sekali pilihan board game yang ada, sehingga para pemain (customer) bisa memilih board game dengan genre yang cocok dengan gaya permainan masing - masing. Banyak juga board game yang beredar di pasaran, namun biasanya toko – toko yang ada tidak

mengategorikan board game nya. Maka dari itu diputuskan untuk membuat sebuah website marketplace untuk berjualan Board Game dengan fitur – fitur yang akan memudahkan customer dalam mencari dan membeli Board Game yang pasar inginkan.

1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan website online marketplace for boardgame adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan website yang memudahkan pencarian permainan papan (board game) yang sesuai dengan keinginan customer.
2. Memudahkan pihak pembeli untuk membeli berbagai macam permainan papan (board game) yang tidak tersedia di toko fisik (konvensional).

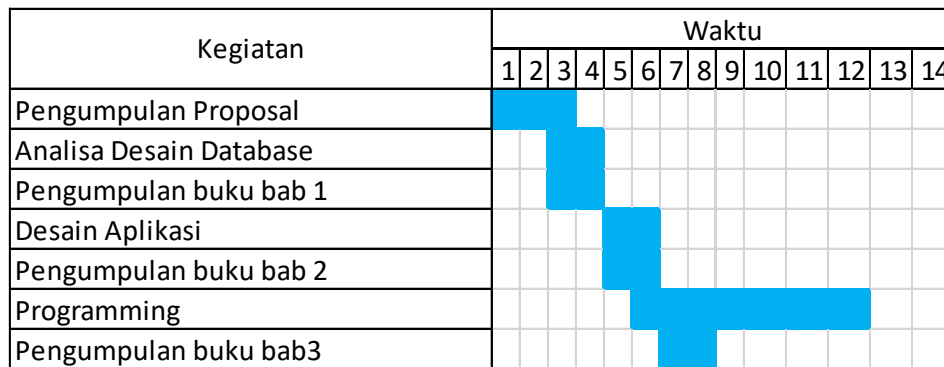
1.3 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari aplikasi ini :

1. Sistem sementara hanya menggunakan jaringan local.
2. Website dibuat menggunakan framework Laravel 8.
3. Website ini nantinya akan bisa di akses dari berbagai jenis browser seperti Chrome, Firefox, Opera, dan lain – lain.

1.4 Penjadwalan dan Distribusi Kerja

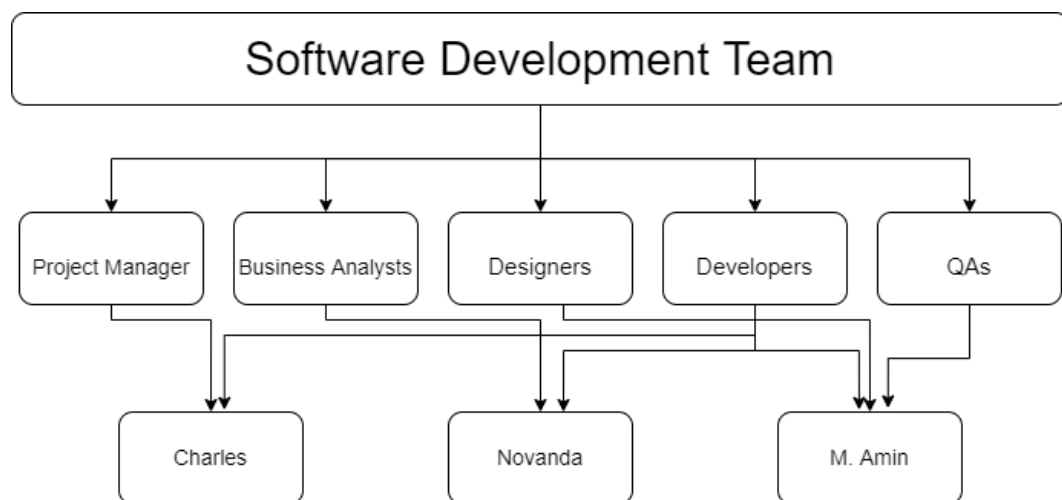
Dalam pembuatan website online marketplace for boardgame dibutuhkan perencanaan dan pembagian waktu serta tugas yang dikerjakan agar pembuatan website dapat berjalan dengan lancar dan tepat waktu. Untuk membantu memperlancar dalam pembuatan jadwal tersebut, digunakan Gantt Chart. Berikut merupakan Gantt Chart yang dibuat untuk penjadwalan pengerjaan website:



Gambar 1. 1
Gantt Chart Website Online Marketplace For Board Game

Gantt Chart pada Gambar 1.1 menjelaskan mengenai pembagian aktifitas yang dilakukan dalam pembuatan website online marketplace for boardgame ini. Pada Gantt Chart dijelaskan mengenai task dimana masing-masing task memiliki sub-task yang berfungsi sebagai *milestone*. Masing-masing task dan sub-task juga dilengkapi dengan informasi nama penanggung jawab yang mengerjakan kegiatan tersebut.

1.5 Software Development Team



Gambar 1. 2
Bagan Software Development Team Online Marketplace For Board Game

1. Project Manager

Tugas Project Manager pada proses pembuatan Website Online Marketplace for Boardgame ini adalah :

- Membuat planning pada project
- Mengalokasikan pekerjaan pada setiap anggota
- Membentuk komunikasi kelompok yang efektif

2. Business Analysts

Tugas Business Analysts pada proses pembuatan Website Online Marketplace for Boardgame ini adalah :

- Mengidentifikasi kebutuhan bisnis
- Membuat analisis bisnis terperinci, menetapkan persyaratan bisnis, menarik garis besar masalah, dan mendiskusikan solusi untuk perubahan operasional maupun teknis
- Bekerja sama dengan project manager dan mengkomunikasikan kemajuan proyek pada stakeholder
- Melacak dan memvalidasi solusi dan mengukur perubahan nilai pada organisasi untuk penyempurnaan lebih lanjut

3. Designer

- Mendesain UX dan UI dari website online marketplace for boardgame.

4. Developers

- Mengerjakan program back-end dan front-end dari website online marketplace for boardgame

5. QAs (Quality Assurance)

- Melakukan testing program
- Menafsirkan kegagalan – kegagalan yang akan terjadi dalam project.

Fitur yang dibuat :

1. Novanda :
 - a. Add to cart produk
2. M. Amin :
 - a. Refund dana
3. Charles :
 - a. Cetak report

1.6 Sistematika Pembahasan

1. BAB I – Pendahuluan

Dalam bab ini dijelaskan tentang tujuan, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan buku Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya.

2. BAB II – Analisa Sistem

Dalam bab ini dijelaskan Teknik atau metode pemecahan masalah dengan cara menguraikan system ke dalam komponen – komponen pembentuknya untuk mengetahui bagaimana komponen – komponen tersebut bekerja dan saling berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan system.

3. BAB III – Analisa Desain

Dalam bab ini dijelaskan dan diuraikan tentang Marketplace yang berbasis web. Lebih di-spesifikan pada bagaimana pembuatan desain dan kegunaan desain itu pada website yang dibuat nanti.

4. BAB IV – User Manual

Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana cara menggunakan Website Online Marketplace for Boardgame. Petunjuk akan diberikan berupa instruksi – instruksi yang jelas dan berurutan.

5. BAB V – Penutup

Bab ini berisikan dari kesimpulan dan saran (jika ada). Kesimpulan merupakan jawaban atas permasalahan yang dirumuskan dalam latar belakang serta relevansinya dengan tujuan. Isinya harus didasarkan pada pembahasan babbbab utama. Semua hasil yang ditemukan dalam bab utama dikemukakan pada bagian ini

6. Catatan Kegiatan Kelompok

Kegiatan kelompok berjalan dengan lancar karena komunikasi dan kerja sama yang dibangun berjalan dengan baik.