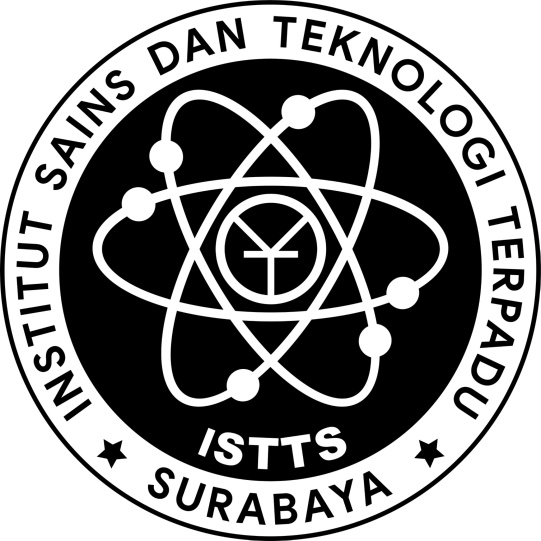
PEMBUATAN

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 kami panjatkan 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 1](#_Toc88635771)

[1.1 Latar Belakang 1](#_Toc88635772)

[1.2 Tujuan 2](#_Toc88635773)

[1.3 Masalah dan Keterbatasan Sistem Sekarang **Error! Bookmark not defined.**](#_Toc88635774)

[1.4 Penjadwalan dan Distribusi Kerja 2](#_Toc88635775)

[BAB II ANALISA 6](#_Toc88635776)

[2.1 Profil 6](#_Toc88635777)

[2.2 Deskripsi Cara Kerja Sistem Lama 7](#_Toc88635778)

[2.3 Deskripsi Sistem Baru 8](#_Toc88635779)

[2.4 Spesifikasi Kebutuhan 8](#_Toc88635780)

[2.4.1 Upload, Update, Delete Product 8](#_Toc88635781)

[2.4.2 Get Order 9](#_Toc88635782)

[2.4.3 Take Order 9](#_Toc88635783)

[2.4.4 Report Transaksi 9](#_Toc88635784)

[2.5 Teori Dasar 9](#_Toc88635785)

[2.5.1 Framework Laravel 9](#_Toc88635786)

[2.5.2 API 11](#_Toc88635787)

[BAB III DESAIN SISTEM 12](#_Toc88635788)

[3.1 Desain Arsitektural 12](#_Toc88635789)

[3.2 Data Modeling 13](#_Toc88635790)

[3.3 Desain Database 15](#_Toc88635791)

[3.4 Desain Tabel 17](#_Toc88635792)

[3.5 Desain Interface 19](#_Toc88635793)

[3.5.1 Tampilan Halaman Awal 19](#_Toc88635794)

[3.5.2 Tampilan Fitur Pengelolaan Barang 22](#_Toc88635795)

[3.5.3 Tampilan Fitur Pengelolaan Pesanan 25](#_Toc88635796)

[3.5.4 Tampilan Halaman Laporan 26](#_Toc88635797)

[BAB IV UJI COBA 28](#_Toc88635798)

[4.1 Fitur Upload Produk 28](#_Toc88635799)

[4.2 Fitur Update Produk 29](#_Toc88635800)

[4.3 Fitur Delete Produk 29](#_Toc88635801)

[4.4 Fitur Get Orders 30](#_Toc88635802)

[4.5 Fitur Take Order 31](#_Toc88635803)

[4.6 Fitur Report Transaksi 31](#_Toc88635804)

[BAB V PENUTUP 33](#_Toc88635805)

[5.1 Kesimpulan 33](#_Toc88635806)

LAMPIRAN A A-1

LAMPIRAN B B-1

**DAFTAR GAMBAR**

[Gambar 1. 1 Gantt Chart Website Integrasi Marketplace iFurnHolic 3](#_Toc87552743)

[Gambar 2. 1 Model MVC 10](#_Toc87552804)

[Gambar 3. 1 Sitemap Website Integrasi Marketplace iFurnHolic 12](#_Toc87552831)

[Gambar 3. 2 Gambar Context Diagram Sistem 14](#_Toc87552832)

[Gambar 3. 3 DFD Level 0 Sistem 15](#_Toc87552833)

[Gambar 3. 4 Conceptual Data Model Sistem 16](#_Toc87552834)

[Gambar 3. 5 Physical Data Model Sistem 17](#_Toc87552835)

[Gambar 3. 6 Tampilan Halaman Awal Website 20](#_Toc87552836)

[Gambar 3. 7 Tampilan Hapus Barang 21](#_Toc87552837)

[Gambar 3. 8 Tampilan Halaman Pengelolaan Barang 22](#_Toc87552838)

[Gambar 3. 9 Tampilan Detail Marketplace 23](#_Toc87552839)

[Gambar 3. 10 Tampilan Input CSV 24](#_Toc87552840)

[Gambar 3. 11 Tampilan Data Barang yang akan Dimasukkan 25](#_Toc87552841)

[Gambar 3. 12 Tampilan Halaman Pengelolaan Pesanan 26](#_Toc87552842)

[Gambar 3. 13 Gambar Tampilan Halaman Laporan 27](#_Toc87552843)

**DAFTAR TABEL**

[Tabel 3. 1 Struktur Tabel Order 18](#_Toc87552488)

[Tabel 3. 2 Struktur Tabel Detail Order 18](#_Toc87552489)

[Tabel 4. 1 Uji Coba Upload Produk 28](#_Toc88416099)

[Tabel 4. 2 Uji Coba Update Produk 29](#_Toc88416100)

[Tabel 4. 3 Uji Coba Delete Produk 30](#_Toc88416101)

[Tabel 4. 4 Uji Coba Get Orders 30](#_Toc88416102)

[Tabel 4. 5 Uji Coba Take Order 31](#_Toc88416103)

[Tabel 4. 6 Uji Coba Report Transaksi 32](#_Toc88416104)

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. Latar Belakang

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

Saat ini berbisnis atau memulai bisnis menggunakan website semakin berkembang pesat, bahkan banyak toko yang sudah sukses dalam mengembangkan bisnis mereka. 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 mereka. Banyak juga board game yang beredar di pasaran, namun biasanya toko – toko yang ada tidak mengkategorikan board game nya. Maka dari itu kami memutuskan untuk membuat sebuah website marketplace untuk berjualan Board Game dengan fitur – fitur yang akan memudahkan customer dalam mencari dan membeli Board Game yang mereka inginkan

1. 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).
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.
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:

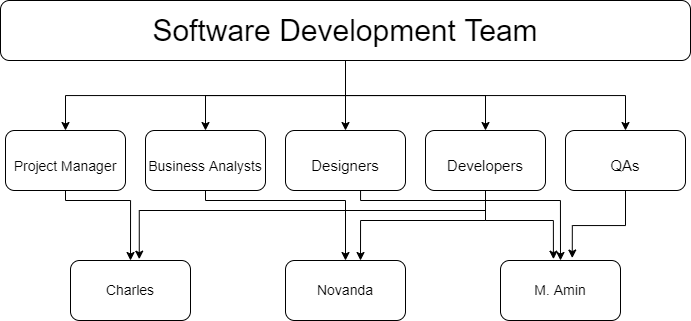


Gambar 1. 1

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. 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

1. 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

1. Designer
   * Mendesain UX dan UI dari website online marketplace for boardgame.
2. Developers
   * Mengerjakan program back-end dan front-end dari website online marketplace for boardgame
3. QAs (Quality Assurance)
   * Melakukan testing program
   * Menafsirkan kegagalan – kegagalan yang akan terjadi dalam project.
4. Sistematika Pembahasan
5. **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.

1. **BAB II – Analisa Sistem**

Dalam bab ini dijelaskan Teknik atau meotde 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.

1. **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.

1. **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.

1. **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 babbab utama. Semua hasil yang ditemukan dalam bab utama dikemukakan pada

bagian ini

1. **Catatan Kegiatan Kelompok**

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