



**RANCANG BANGUN E-MARKETPLACE UNTUK
ESKALASI PENJUALAN IKAN CUPANG DI TENGAH
PANDEMI COVID-19**

SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi persyaratan penyelesaian program S-1
Bidang Ilmu Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Widya Kartika

Oleh
Raynald Ryo Liaunardy
311.18.015

PEMBIMBING
Yulius Haris, S.Kom., MBA., M.Kom.
311/17.85/08.09/942

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS WIDYA KARTIKA**

**SURABAYA
2022**

KATA PENGANTAR

Penulis panjatkan segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, maka penulisan dengan judul: “Rancang Bangun E-Marketplace Untuk Eskalasi Penjualan Ikan Cupang di Tengah Pandemi Covid-19” dapat terselesaikan dengan baik.

Penulisan ini diajukan untuk memenuhi syarat akademik dalam menyelesaikan Program Strata 1 Sarjana Teknik Informatika. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan ini masih terdapat banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki.

Atas segala kekurangan dalam penulisan ini, penulis sangat mengharapkan adanya masukan berupa kritik dan saran yang bersifat membangun dan mengarahkan pada penyempurnaan penulisan ini.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan serta dukungan. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Terima kasih sebesar-sebesarnya kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan perlindungan-Nya penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Yulius Hari, S.Kom., MBA., M.Kom. selaku dosen pembimbing I saya yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk membimbing mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Drs. Darmanto, M.Sc. selaku dosen pembimbing II saya yang telah sabar meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Orang terdekat saya yang selalu mendukung saya dalam proses mengerjakan skripsi.

Akhir kata penulis berharap semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Apabila para pembaca menemukan kesalahan atau kekurangan dalam laporan ini baik dari segi bahasa maupun penulisan, penulis meminta maaf akan kesalahan maupun kekurangan tersebut.

Surabaya, 09 Februari 2022



Raynald Ryo Liaunardy



ABSTRAK

Raynald Ryo Liaunardy:

Skripsi

Rancang Bangun E-Marketplace Untuk Eskalasi Penjualan Ikan Cupang di Tengah Pandemi Covid-19

Abstrak — tujuan dari penulisan ini adalah membuat e-marketplace untuk mempermudah pemasaran dan penjualan ikan cupang di tengah pandemic covid-19 memanfaatkan internet. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah waterfall. Hasil dari penulisan ini adalah sistem informasi yang akan memberikan informasi mengenai ketersediaan barang, lelang produk, transaksi penjualan, status barang yang dipesan, dan pengiriman barang. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu para pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan produk yang ditawarkan oleh penjual dan dapat meningkatkan serta memperluas pemasaran UMKM ikan cupang.

Kata Kunci : *E-Marketplace*, ikan cupang, lelang, *waterfall*, covid-19

ABSTRACT

Raynald Ryo Liaunardy:

Thesis

Design and Build an E-Marketplace for Escalating Betta Fish Sales Amid the Covid-19 Pandemic

Abstract — the purpose of this paper is to create an e-marketplace to facilitate the marketing and sales of betta fish in the midst of the covid-19 pandemic using the internet. The system development method used is the waterfall. The result of this paper is an information system that will provide information about the availability of goods, product auctions, sales transactions, the status of the goods ordered, and delivery of goods. With this application, it is hoped that it can help customers to get information about the availability of products offered by sellers and can increase and expand the marketing of betta fish SMEs.

Keywords: E-Marketplace, betta fish, auction, waterfall, covid-19

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Surat Pernyataan Orisinalitas & Persetujuan Publikasi Akademik	ii
Berita Acara Pengesahan Sidang Akhir Skripsi / Tugas akhir	iii
Persetujuan Sidang Akhir Skripsi / Tugas Akhir	iv
Kata Pengantar	v
Abstrak	vii
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Lampiran	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metodologi Penelitian	3
1.6.1 Pengumpulan Data	3
1.6.2 Metode pengembangan Sistem	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pengertian Ikan Cupang	6
2.2 Pengertian <i>E-Marketplace</i>	6
2.3 Penjualan Ikan Cupang di <i>E-Marketplace</i>	7
2.4 Pengertian Internet	8
2.5 Pengertian MySQL	8
2.6 Pengertian Web Server	9
2.7 Pengertian Apache	9
2.8 Pengertian XAMPP	10
2.9 Pengertian <i>User Interface</i>	11
2.10 Pengertian Wordpress	11
2.11 Sistem <i>Waterfall</i>	12
2.12 Pengertian <i>Unified Modeling Language</i>	13
2.12.1 <i>Use Case Diagram</i>	13
2.12.2 <i>Activity Diagram</i>	14
2.12.3 <i>Class Diagram</i>	16
2.12.4 <i>Sequence Diagram</i>	17
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian	20
3.1.1 Waktu Penelitian	20
3.1.2 Tempat Penelitian	20
3.2 Kebutuhan <i>Hardware</i> dan <i>Software</i>	20
3.3 Rancangan Penelitian	21

3.4 Metode Pengumpulan Data	21
3.5 Metode Pengembangan Sistem	22
3.6 Perancangan Sistem	23
3.6.1 <i>Use Case Diagram</i>	24
3.6.2 <i>Activity Diagram</i>	25
3.6.3 <i>Sequence Diagram</i>	31
3.6.4 <i>Class Diagram</i>	34
3.7 Rancangan Tabel Database Sistem	34
3.7.1 Tabel Pembeli	35
3.7.2 Tabel Penjual	35
3.7.3 Tabel Produk	36
3.7.4 Tabel Toko	36
3.7.5 Tabel Kategori	37
3.7.6 Tabel Pemesanan	37
3.7.7 Tabel Pembayaran	38
3.7.8 Tabel Pengiriman	38
3.7.9 Tabel Konfirmasi	39
3.8 Rancangan Tampilan Sistem	39
3.8.1 Desain UI Beranda	39
3.8.2 Desain UI Beranda Penjual	40
3.8.3 Desain UI Keranjang	41
3.8.4 Desain UI Registrasi	41
3.8.5 Desain UI <i>Login</i>	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Implementasi	43
4.1.1 Tampilan UI Beranda	43
4.1.2 Tampilan UI <i>Login</i> dan Register	44
4.1.3 Tampilan UI Toko (Produk)	44
4.1.4 Tampilan UI Lelang	45
4.1.5 Tampilan UI Detail Produk	45
4.1.6 Tampilan UI Detail Lelang	46
4.1.7 Tampilan UI Input Lelang	46
4.1.8 Tampilan UI Beranda Penjual	47
4.1.9 Tampilan UI CRUD Produk	47
4.1.10 Tampilan UI Checkout	48
4.2 Survey Implementasi	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan	51
5.2 Saran	51
Daftar Pustaka	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 2.2 Simbol <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 2.3 Simbol <i>Class Diagram</i>	17
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 3.1 Rancangan Tabel Pembeli	35
Tabel 3.2 Rancangan Tabel Penjual	35
Tabel 3.3 Rancangan Tabel Produk	36
Tabel 3.4 Rancangan Tabel Toko	36
Tabel 3.5 Rancangan Tabel Kategori	37
Tabel 3.6 Rancangan Tabel Pemesanan	37
Tabel 3.7 Rancangan Tabel Pembayaran	38
Tabel 3.8 Rancangan Tabel Pengiriman	38
Tabel 3.9 Rancangan Tabel Konfirmasi	39
Tabel 4.1 Survey Implementasi	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir Tahapan Penelitian	21
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	24
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Registrasi Akun User	25
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Cari Produk	26
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Order Produk	27
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Proses Pesanan	28
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> Lelang Admin	29
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> Lelang Pembeli	30
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram</i> Registrasi Akun User	31
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Cari Produk	31
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Order Produk	32
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> Proses Pesanan	32
Gambar 3.13 <i>Sequence Diagram</i> Lelang Admin	33
Gambar 3.14 <i>Sequence Diagram</i> Lelang Pembeli	33
Gambar 3.15 <i>Class Diagram</i>	34
Gambar 3.16 Rancangan Menu Beranda	40
Gambar 3.17 Rancangan Menu Beranda Penjual	40
Gambar 3.18 Rancangan Menu Keranjang	41
Gambar 3.19 Rancangan Menu Registrasi	41
Gambar 3.20 Rancangan Menu <i>Login</i>	42
Gambar 4.1 Tampilan UI Beranda	43
Gambar 4.2 Tampilan UI <i>Login</i> dan Register	44
Gambar 4.3 Tampilan UI Toko (Produk)	44
Gambar 4.4 Tampilan UI Lelang	45
Gambar 4.5 Tampilan UI Detail Produk	45
Gambar 4.6 Tampilan UI Detail Lelang	46
Gambar 4.7 Tampilan UI Input Lelang	46
Gambar 4.8 Tampilan UI Beranda Penjual	47
Gambar 4.9 Tampilan UI CRUD Produk	47
Gambar 4.10 Tampilan UI Checkout	48

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup	55
Draft Artikel Ilmiah	56
Lembar Konsultasi Bimbingan Skripsi / Tugas Akhir	65
Hasil Survey Implementasi	67

