

HALAMAN PENGESAHAN

**APLIKASI PERANCANGAN E-MARKETPLACE DESAIN GRAFIS
BERBASIS WEB**

JUNAEDI
NIM. 217280005

Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal
22 Agustus 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom (Ketua)

(.....)

Andi Wafiah, S.Kom., M.Kom (Sekretaris)

(.....)

Hj. A. Irmayani P, S.T., M.T (Anggota)

(.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom (Anggota)

(.....)

Mengetahui:

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

(.....)

Marlina, S.Kom., M.Kom.
NBM. 1162 680

Dekan
Fakultas Teknik

(.....)

Muhammad Baris, S.T., M.T.
NBM 959 773

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Junaedi
Nim : 217 280 005
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare
Judul Skripsi : Aplikasi Perancangan E-Marketplace Desain Grafis Berbasis Web.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar hasil karya saya sendiri bukan merupakan pengambil alihahan tukisan atau pemikiran orang lain. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat di buktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Parepare, 29 Agustus 2024
Yang menyatakan,



Junaedi
Nim. 217 280 005

AHALAMAN INSPIRASI

يُسْرًا أَلْعُسْرِ مَعَ فَإِنَّ

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. (QS. Al-Insyirah:5)

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah, segala puji syukur terlimpah kepada Tuhan kita, Allah SWT yang atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan kuliah sekaligus tugas akhir sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi Program Strata 1 (Satu) pada Universitas Muhammadiyah Parepare (UMPAR). Tak lupa Shalawat serta salam selalu tercurah untuk nabi kita, Muhammad SAW semoga kita mendapatkan syafa'atnya kelak.

Adapun judul pada skripsi ini yaitu “**Aplikasi Perancangan E-Marketplace Desain Grafis Berbasis Web**”. Keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun meskipun demikian, penulis berharap skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi bagi pembaca pada umumnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan dukungan baik secara materil maupun moral serta dukungan bantuan pikiran dan ilmu pengetahuan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dimana kesempatan ini penulis dapat mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua Orang Tua tercinta yang tak pernah lelah memberikan motivasi, kasih sayang yang tulus dan ikhlas serta memanjatkan doa kepada Allah SWT untuk saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Marlina, S.Kom., M. Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare.
3. Pak Wahyuddin, S.Kom., M. Kom. selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare.
4. Bapak Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Andi Wafiah, S. Kom, M. Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu, bimbingan, serta saran pada setiap permasalahan sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh rekan-rekan seangkatan khususnya Informatika Angkatan 2017, rekan senasib dan sepenanggungan yang selalu memberikan bantuan dan motivasi selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu penulis dan menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan pengetahuan baik bagi penulis sendiri maupun bagi pembaca pada umumnya. Amin.

Parepare, 10 Agustus 2024

Junaedi
NIM. 217 280 005

ABSTRAK

JUNAEDI. *APLIKASI PERANCANGAN E-Marketplace DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB* (dibimbing oleh Wahyuddin dan Andi Wafiah).

Di Indonesia desain grafis sangat diminati di kalangan masyarakat yang membuat dan menikmati seni jenis ini, seperti para desainer grafis, orang-orang yang bergerak di dalam dunia *Editor, Layouter, Art Director, Fotografer, Animator*; maupun orang-orang yang menikmati adanya desain tersebut, seperti para kostumer yang tertarik untuk membeli suatu jasa, karena mereka tertarik dengan desain grafis yang ditampilkan oleh desainer tersebut. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah merancang e-marketplace desain grafis berbasis web sehingga memudahkan setiap produsen dan konsumen dalam melakukan transaksi jual beli secara online. Metode pengembangan yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD) dengan tahapan perencanaan kebutuhan, lokakarya desain RAD, dan implementasi. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan pengembangan aplikasi yang cepat dan fleksibel, sesuai dengan kebutuhan pasar yang dinamis. Pengembangan lanjutan. *E-marketplace* Desain Grafis ini diharapkan bisa mengatasi permasalahan yang ada dalam bisnis desain grafis, serta menumbuhkan niat para creator-creator Indonesia khususnya daerah parepare untuk kembali berkarya dan mendapatkan hasil dari jasa yang ditawarkan tersebut.

Kata kunci: E-marketplace, Desain Grafis,

ABSTRACT

JUNAEDI. WEB-BASED GRAPHIC DESIGN E-Marketplace DESIGN APPLICATION (supervised by Wahyuddin and Andi Wafiah).

In Indonesia, graphic design is very popular among people who create and enjoy this type of art, such as graphic designers, people who work in the world of Editors, Layouters, Art Directors, Photographers, Animators, and people who enjoy these designs. , such as customers who are interested in purchasing a service, because they are interested in the graphic design displayed by the designer. The aim of this research is to design a web-based graphic design e-marketplace so that it makes it easier for every producer and consumer to carry out buying and selling transactions online. The development method used is Rapid Application Development (RAD) with requirements planning stages, RAD design workshops, and implementation. This approach was chosen because it allows fast and flexible application development, in line with dynamic market needs. Continued development. It is hoped that this Graphic Design e-marketplace can overcome the problems that exist in the graphic design business, as well as foster the intention of Indonesian creators, especially in the Parepare area, to return to work and get results from the services offered.

Keywords: E-marketplace Graphic Design

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN INSPIRASI	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	2
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
A. Tinjauan teori	4
B. Sekilas Tentang Aplikasi Yang Digunakan	9
C. Perancangan basis data	16
D. Tahap-tahap Perancangan Sistem	19

E. Penelitian Terdahulu	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
A. Waktu Dan Lokasi Penelitian	33
B. Jenis Penelitian	33
C. Metode Pengumpulan Data	33
D. Alat Dan Bahan Penelitian	34
E. Desain Sistem	35
BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL	38
A. Analisis Aliran Data UML	38
B. <i>Sequence</i> Diagram	54
C. Detail Sistem	62
D. Pengujian Sistem	71
BAB V PENUTUP	133
A. Kesimpulan	133
B. Saran	134
DAFTAR PUSTAKA	136

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Flowchart</i>	20
Tabel 2. 2 Simbol <i>Entity Relationship</i> Diagram	21
Tabel 2. 3 Simbol <i>Use Case</i> Diagram	25
Tabel 2. 4 Simbol <i>Class</i> Diagram	26
Tabel 2. 5 Simbol <i>Sequence</i> Diagram	27
Tabel 2. 6 Simbol <i>StateChart</i> Diagram	27
Tabel 2. 7 Simbol <i>Actifity</i> Diagram	28
Tabel 4. 1 <i>Black box testing</i> kesalahan <i>Username</i> dan <i>password</i>	71
Tabel 4. 2 <i>Black box testing</i> <i>login</i> berhasil	72
Tabel 4. 3 <i>Black box testing</i> <i>Register</i> berhasil	72
Tabel 4. 4 <i>Black box testing</i> <i>dashboard</i> utama	73
Tabel 4. 5 <i>Blackbox testing</i> halaman awal	73
Tabel 4. 6 <i>Black box testing</i> tambah	74
Tabel 4. 7 <i>Black box testing</i> <i>Users</i>	74
Tabel 4. 8 <i>Black box testing</i> hapus <i>User</i>	75
Tabel 4. 9 <i>Black box testing</i> tambah jasa	75
Tabel 4. 10 <i>Black box testing</i> edit jasa	76
Tabel 4. 11 <i>Black box testing</i> jasa	76
Tabel 4. 12 <i>Black box testing</i> hapus jasa	77
Tabel 4. 13 <i>Black box testing</i> tawar harga	77
Tabel 4. 14 <i>Black box testing</i> terima tawaran harga	78
Tabel 4. 15 <i>Black box testing</i> tambah jasa ke keranjang	78

Tabel 4. 16 Blackbox testing keranjang	79
Tabel 4. 17 <i>Blackbox testing</i> buat orderan	79
Tabel 4. 18 <i>Blackbox testing</i> hapus keranjang	80
Tabel 4. 19 <i>Blackbox testing</i> orderan	80
Tabel 4. 20 <i>Blackbox testing</i> buat pembayaran	81
Tabel 4. 21 <i>Blackbox</i> terima pembayaran	81
Tabel 4. 22 <i>Blackbox testing</i> tambah metode pembayaran	82
Tabel 4. 23 <i>Blackbox testing</i> edit metode pembayaran	83
Tabel 4. 24 <i>Blackbox testing</i> hapus	83
Tabel 4. 25 <i>Blackbox testing</i> konfirmasi pesanan	84
Tabel 4. 26 Grafik matriks kesalahan <i>email</i> dan <i>password</i>	86
Tabel 4. 27 Grafik matriks <i>login</i> berhasil	88
Tabel 4. 28 Grafik matriks <i>Register</i> berhasil	90
Tabel 4. 28 Grafik matriks halaman <i>dashboard</i> utama	92
Tabel 4. 29 Grafik matriks halaman <i>Users</i>	94
Tabel 4. 30 Grafik matriks tambah <i>User</i>	96
Tabel 4. 32 Grafik matriks hapus <i>User</i>	98
Tabel 4. 33 Grafik matriks halaman jasa	100
Tabel 4. 34 Grafik matriks jasa	102
Tabel 4. 35 Grafik matriks edit jasa	104
Tabel 4. 36 Grafik matriks hapus jasa	106
Tabel 4. 37 Grafik matriks halaman informasi jasa	108
Tabel 4. 38 Grafik matriks tawar harga	110

Tabel 4. 39 Grafik matriks terima tawaran	112
Tabel 4. 40 Grafik matriks tambah keranjang	114
Tabel 4. 41 Grafik matriks halaman hapus keranjang	116
Tabel 4. 42 Grafik matriks halaman tambah orderan	118
Tabel 4. 43 Grafik matriks halaman buat pembayaran	120
Tabel 4. 44 Grafik matriks halaman terima pembayaran	122
Tabel 4. 45 Grafik matriks halaman tambah metode pembayaran	124
Tabel 4. 46 Grafik matriks metode pembayaran	126
Tabel 4. 47 Grafik matriks halaman edit metode pembayaran	128
Tabel 4. 48 Grafik matriks hapus edit metode pembayaran	130
Tabel 4. 49 Grafik matriks konfirmasi orderan	132

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>CodeIgniter</i>	16
Gambar 3. 1 <i>Activity plan</i> diagram	35
Gambar 4. 1 <i>Activity</i> diagram <i>login</i>	38
Gambar 4. 2 <i>Activity</i> diagram <i>Register</i>	39
Gambar 4. 3 <i>Activity</i> diagram tambah pengguna	40
Gambar 4. 4 <i>Activity</i> diagram hapus pengguna	41
Gambar 4. 5 <i>Activity</i> diagram tambah jasa	42
Gambar 4. 6 <i>Activity</i> diagram edit jasa	43
Gambar 4. 7 <i>Activity</i> diagram hapus jasa	44
Gambar 4. 8 <i>Activity</i> diagram verifikasi tawaran	45
Gambar 4. 9 <i>Activity</i> diagram verifikasi pembayaran	46
Gambar 4. 10 <i>Activity</i> diagram tambah metode pembayaran	47
Gambar 4. 11 <i>Activity</i> diagram edit metode pembayaran	48
Gambar 4. 12 <i>Activity</i> diagram hapus metode pembayaran	49
Gambar 4. 13 <i>Activity</i> diagram lihat jasa secara detail	50
Gambar 4. 14 <i>Activity</i> diagram tawar harga	50
Gambar 4. 15 <i>Activity</i> diagram tambahkan ke keranjang	51
Gambar 4. 16 <i>Acrivity</i> diagram hapus keranjang	52
Gambar 4. 17 <i>Activity</i> diagram order	53
Gambar 4. 18 <i>Activity</i> diagram pembayaran	53
Gambar 4. 19 Konfirmasi pesanan	54
Gambar 4. 20 <i>Sequence</i> diagram <i>login</i>	55

Gambar 4. 21 <i>Sequence</i> diagram <i>Register</i>	55
Gambar 4. 22 <i>Sequence</i> diagram tambah <i>User</i>	56
Gambar 4. 23 <i>Sequence</i> diagram hapus <i>User</i>	56
Gambar 4. 24 <i>Sequence</i> diagram tambah jasa	57
Gambar 4. 25 <i>Sequence</i> diagram edit jasa	57
Gambar 4. 26 <i>Sequence</i> diagram hapus jasa	57
Gambar 4. 27 <i>Sequence</i> diagram konfirmasi tawaran	58
Gambar 4. 28 <i>Sequence</i> diagram konfirmasi pembayaran	58
Gambar 4. 29 <i>Sequence</i> diagram tambah metode pembayaran	58
Gambar 4. 30 <i>Sequence</i> diagram edit metode pembayaran	59
Gambar 4. 31 <i>Sequence</i> hapus metode pembayaran	59
Gambar 4. 32 <i>Sequence</i> diagram tambah jasa ke keranjang	59
Gambar 4. 33 <i>Sequence</i> diagram tawar harga jasa	60
Gambar 4. 34 <i>Sequence</i> diagram buat orderan	60
Gambar 4. 35 <i>Sequence</i> diagram hapus keranjang	60
Gambar 4. 36 <i>Sequence</i> diagram buat pembayaran	61
Gambar 4. 37 <i>Sequence</i> diagram konfirmasi pesanan	61
Gambar 4. 38 Halaman <i>welcome</i>	62
Gambar 4. 39 Halaman <i>login</i>	62
Gambar 4. 40 Halaman <i>Register</i>	63
Gambar 4. 41 Halaman <i>dashboard</i> utama	63
Gambar 4. 42 Halaman tambah <i>User</i>	64
Gambar 4. 43 Halaman <i>Users</i>	64

Gambar 4. 44 Halaman tambah jasa	65
Gambar 4. 45 Halaman edit jasa	65
Gambar 4. 46 Halaman jasa	66
Gambar 4. 47 Halaman tambah metode pembayaran	66
Gambar 4. 48 Halaman metode pembayaran	67
Gambar 4. 49 Halaman edit metode pembayaran	67
Gambar 4. 50 Halaman informasi jasa	68
Gambar 4. 51 Halaman daftar tawaran harga	68
Gambar 4. 52 Halaman keranjang	69
Gambar 4. 53 Halaman order	69
Gambar 4. 54 Halaman terima pembayaran	70
Gambar 4. 55 Halaman konfirmasi pesanan	71
Gambar 4. 57 <i>Flowchart</i> kesalahan Email dan password	84
Gambar 4. 58 <i>Flowgraph</i> kesalahan Email dan <i>password</i>	85
Gambar 4. 59 <i>Flowchart</i> login berhasil	86
Gambar 4. 60 <i>Flowgraph</i> login berhasil	87
Gambar 4. 61 <i>Flowchart</i> Register	88
Gambar 4. 62 <i>Flowgraph</i>	89
Gambar 4. 63 <i>Flowchart</i> halaman <i>dashboard</i> utama	90
Gambar 4. 64 <i>Flowgraph</i> <i>dashboard</i> utama	91
Gambar 4. 65 <i>Flowchart</i> halaman <i>User</i>	92
Gambar 4. 66 <i>Flowgraph</i> halaman <i>Users</i>	93
Gambar 4. 67 <i>Flowchart</i> tambah <i>User</i>	94

Gambar 4. 68 <i>Flowgraph</i> tambah <i>User</i>	95
Gambar 4. 69 <i>Flowchart</i> hapus <i>User</i>	96
Gambar 4. 70 <i>Flowgraph</i> hapus <i>User</i>	97
Gambar 4. 71 <i>Flowchart</i> halaman tambah jasa	98
Gambar 4. 72 <i>Flowgraph</i> halaman tambah jasa	99
Gambar 4. 73 <i>Flowchart</i> jasa	100
Gambar 4. 74 <i>Flowgraph</i> jasa	101
Gambar 4. 75 <i>Flowchart</i> edit jasa	102
Gambar 4. 76 <i>Flowgraph</i> edit jasa	103
Gambar 4. 77 <i>Flowchart</i> hapus jasa	104
Gambar 4. 78 <i>Flowgraph</i> hapus jasa	105
Gambar 4. 79 <i>Flowchart</i> halaman informasi jasa	106
Gambar 4. 80 <i>Flowgraph</i> halaman informasi jasa	107
Gambar 4. 81 <i>Flowchart</i> tawar harga	108
Gambar 4. 82 <i>Flowgraph</i> tawar harga	109
Gambar 4. 83 <i>Flowchart</i> verifikasi tawaran	110
Gambar 4. 84 <i>Flowgraph</i> terima tawaran	111
Gambar 4. 85 <i>Flowchart</i> tambah keranjang	112
Gambar 4. 86 <i>Flowgraph</i> tambah keranjang	113
Gambar 4. 87 <i>Flowchart</i> halaman hapus keranjang	114
Gambar 4. 88 <i>Flowgraph</i> halaman hapus keranjang	115
Gambar 4. 89 <i>Flowchart</i> halaman tambah orderan	116
Gambar 4. 90 <i>Flowgraph</i> halaman tambah orderan	117

Gambar 4. 91 <i>Flowchart</i> halaman buat pembayaran	118
Gambar 4. 92 <i>Flowgraph</i> halaman buat pembayaran	119
Gambar 4. 93 <i>Flowchart</i> halaman terima pembayaran	120
Gambar 4. 94 <i>Flowgraph</i> halaman terima pembayaran	121
Gambar 4. 95 <i>Flowchart</i> halaman tambah metode pembayaran	122
Gambar 4. 96 <i>Flowgraph</i> halaman tambah metode pembayaran	123
Gambar 4. 97 <i>Flowchart</i> metode pembayaran	124
Gambar 4. 98 <i>Flowgraph</i> metode pembayaran	125
Gambar 4. 99 <i>Flowchart</i> halaman edit metode pembayaran	126
Gambar 4. 100 <i>Flowgraph</i> halaman edit metode pembayaran	127
Gambar 4. 101 <i>Flowchart</i> halaman hapus metode pembayaran	128
Gambar 4. 102 <i>Flowgraph</i> halaman hapus metode pembayaran	129
Gambar 4. 103 <i>Flowchart</i> halaman konfirmasi orderan	130
Gambar 4. 104 <i>Flowgraph</i> halaman konfirmasi orderan	131

