

## **SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL PADA MARKETPLACE GAME**

**STEAM BERBASIS C2C ( CUSTOMER TO CUSTOMER )**



**PULUNG NUGROHO ADI**

Nomor Mahasiswa : 155410025

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA**

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

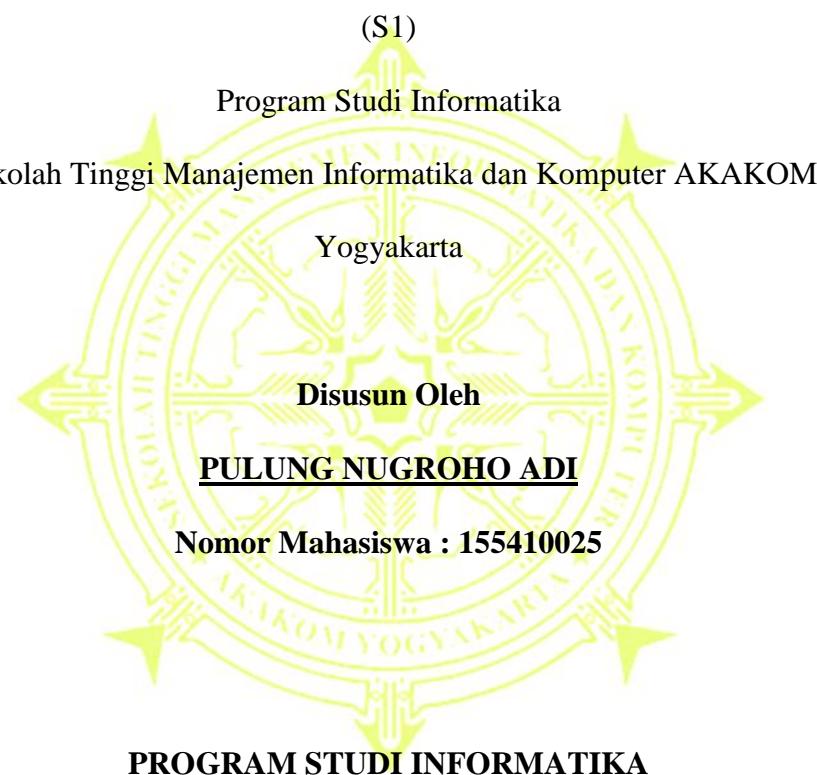
**AKAKOM YOGYAKARTA**

**2021**

## **SKRIPSI**

# **IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL PADA MARKETPLACE GAME STEAM BERBASIS C2C ( CUSTOMER TO CUSTOMER )**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**AKAKOM**

**YOGYAKARTA**

**2021**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Judul : IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL PADA  
MARKETPLACE GAME STEAM BERBASIS C2C ( CUSTOMER TO  
CUSTOMER )

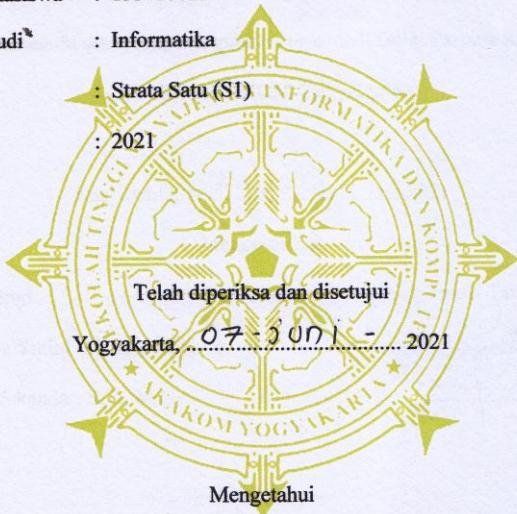
Nama : Pulung Nugroho Adi

Nomor Mahasiswa : 155410025

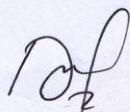
Program Studi : Informatika

Jenjang

Tahun



Dosen Pembimbing,



Indra Yatini S.Kom., M.Kom.

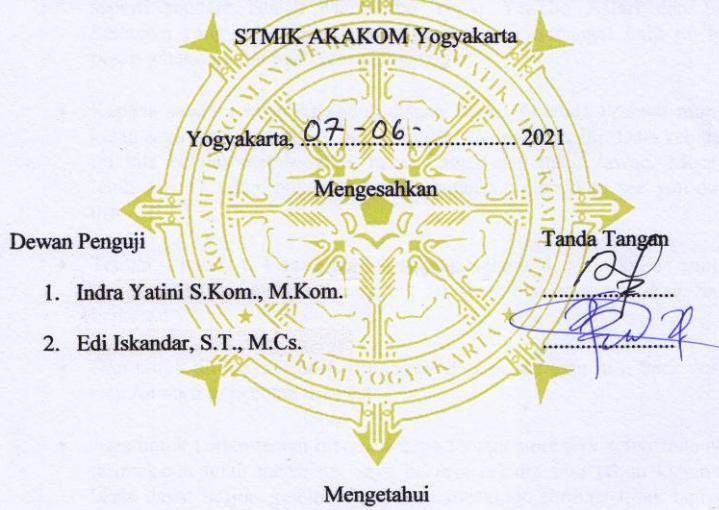
**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL PADA MARKETPLACE GAME STEAM  
BERBASIS C2C ( CUSTOMER TO CUSTOMER )**

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Skripsi dan dinyatakan diterima

untuk memenuhi sebagai syarat guna memperoleh Gelar Sarjana Komputer



Ketua Program Studi Informatika



## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Orang tua saya yang utama adalah bapak Mugiarso dan ibu Indah Fariash yang telah membina saya selama berapa puluh tahun mengajari saya bagaimana pelajaran hidup yang tidak akan saya dapatkan di sekolah ataupun di bangku kuliah lewat asam manisnya kehidupan saya belajar dan saya mengerti pelajaran di waktu sekolah dan kuliah belum ada apa-apa nya sama sekali untuk memahami apa arti kehidupan ini
- Kepada Calon Istri Saya Danti Fiarti Insyallah amin dan semoga cepat tercapai mahar nya ya guys : )
- Kepada sahabat saya yang dulu nya tidak pernah dekat dan sekarang bagi seperti saudara adalah Marcellino Tegar Yericho Astari dan Endra Setiawan yang tidak lelah lelah nya memberi semangat baik itu lewat pesan whatssap maupun secara langsung
- Kepada saudara saya yang jauh disana Azizil Amanda Prahesa mungkin kalau saya ceritakan bisa lebih tebal dari skripsi saya ini. Dari kehidupan ini kita belajar membedakan mana kawan dan mana lawan. Mengenal lebih dari 12 tahun bukanlah persahabatan yang singkat. see you on top bro !!!!!
- Teman – teman ti 1 yang pernah sekelas selama 4 tahun kalian sungguh luar biasa kawan outbound camping dsb tidak bisa saya ceritakan. Sangat berkesan
- Dan untuk diri saya sendiri life is not a game we can't turn back we just step forward to become the best
- Juga untuk teman-teman Matahari Departement Store 563 Activezone Shoes terimakasih telah menerima saya bekerja selama satu tahun kalian luar biasa dapat berjuang selama pandemi meskipun formasi tidak lagi utuh seperti sedia kala
- Kepada Bpk. Sutaji selaku atasan saya yang saat ini menjabat sebagai *Sales Executive* regional Jateng di PT. Polyfilatex bersama beliau berjuang melewati masa-masa sulit di masa pandemi corona yang entah kapan usai nya



## **MOTTO**

Indonesia tidak kekurangan orang yang pintar tapi kekurangan orang yang jujur

(Netizen Indonesia)

Jadilah versi terbaik dirimu buatlah hari esok adalah hari terakhir mu

(Penulis)

## **INTISARI**

Maraknya microtransaksi pada awal tahun 2020 membuat tercipta nya penelitian ini karena penjual lokal terkena dampak terhadap nilai harga jual dollar yang nilai nya tidak stabil maka dari itu lewat website ini penjual dapat menjual harga dengan mengikuti nilai tukar rupiah dan harga tetap dapat stabil

Menggunakan teknologi laravel 5 menggunakan model,view,controller diharapkan dapat tercipta website yang ringan dan cepat dalam melayani pengguna yang berjumlah ratusan atau bahkan jutaan transaksi permenit mungkin aplikasi ini belum sempurna tapi diharapkan kedepan nya dapat di aplikasikan menjadi situs yang dapat menghandle transaksi in game terbanyak

Website yang dapat menampilkan item secara mendetail dan sistem chat antara penjual dan pembeli dan menggunakan sistem rekening bersama ( rekber ) jadi aman dari penipuan yang sedang marak juga dimana item sudah di bayar tapi item tidak segera dikirim lewat situs ini dapat meminimalisir hal seperti itu

Kata Kunci: *Laravel, Steam, Market.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat kehendaknya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL PADA MARKETPLACE GAME STEAM BERBASIS C2C ” sehingga penulis dapat memenuhi salah satu syarat untuk lulus dari program studi Teknik Informatika STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan atas bantuan dari berbagai pihak. Maka dengan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M, M.T. selaku ketua umum STMIK AKAKOM YOGYAKARTA
2. Ibu Dini Fakta Sari S.T, M.T. selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AKAKOM YOGYAKARTA
3. Ibu Indra Yatini B, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa membimbing dan memberikan arahan kepada penulis dalam mengegerjakan skripsi ini hingga selesai dan tidak henti henti nya sabar terhadap penulis
4. Dr. Bambang PDP, S.Kom., S.E., MMSI.. selaku dosen narasumber skripsi yang senantiasa memberi masukan baik itu melalui proses dan design
5. Edi Iskandar, S.T., M.Cs. selaku dosen narasumber yang senantiasa mengkritisi dan memberi masukkan kepada penulis.
6. Sahabat sekaligus mentor di kampus STMIK AKAKOM Endra Setiawan S.Kom dan Marcellino Tegar Yericho Astari S.Kom yang selalu memberi masukan dan saran terhadap penelitian saya ini.
7. Teman Teman Dari TI 1 2015 yang selalu memberi kritik dan saran yang sangat membangun pada penelitian ini dan penulis mengucapkan terimakasih sebesar – besar nya

Saya menyadari bahwa dalam penyusunan karya tulis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangatlah diharapkan guna menambah wawasan dan pengembangan ilmu yang telah saya peroleh selama ini. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 03 Maret 2021

Pulung Nugroho Adi

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PERSEMBERAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
INTISARI .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
 <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	 13
1.1 Latar Belakang Masalah .....	13
1.2 Rumusan Masalah .....	14
1.3 Ruang Lingkup.....	14
1.4 Tujuan Penelitian .....	15
1.5 Manfaat Penelitian .....	15
1.6 Sistematika Penulisan .....	16
 <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI.....</b>	 18
2.1 Tinjauan Pustaka .....	19
2.2 Dasar Teori.....	21
2.2.1 Marketplace.....	19
2.2.2 Framework Laravel .....	22
2.2.3 Bootstrap .....	23

2.2.4 MySQL .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>25</b>
3.1 Bahan/Data .....	25
3.2 Peralatan .....	26
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak .....	26
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras .....	27
3.3 Prosedur Pengumpulan Data .....	27
3.4 Analisis dan Rancangan Sistem .....	28

3.4.1 Kebutuhan Fungsional Sistem .....	28
3.4.2 Perancangan Sistem .....	29
3.4.3 Use Case Diagram.....	30
3.4.4 Sequence Diagram .....	31
3.4.5 Class Diagram .....	33
3.4.6 Activity Diagram .....	22
3.4.7 Rancangan Data .....	25
3.4.8 Rancangan Antar Muka .....	43
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM .....</b>	<b>50</b>
4.5.1 Instalasi, pengaturan Dasar Framework dan Basis Data.....	50
4.5.2 Penerapan Login Multi User.....	52
4.5.3 Transaksi Pemesanan Item Oleh Pembeli.....	53
4.5.4 Informasi Transaksi Pemesanan.....	54
4.5.5 Transaksi Pemesanan Item Oleh Penjual.....	54
4.5.7 Manajemen Barang Oleh Penjual.....	55
4.5.6 Manajemen Transaksi Oleh Admin.....	56
4.5.7 Pembahasan Sistem.....	56
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>58</b>
Kesimpulan.....	57
Saran.....	59
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Use Case Diagram.....	31
Gambar 3.2 Sequence diagram Registrasi Akun, Menerima Akun Penjual, dan Validasi Login.....	33
Gambar 3.3 Sequence Diagram Upload Barang.....	34
Gambar 3.4 Sequence Diagram Pencarian Barang.....	35
Gambar 3.5 Sequence Diagram Cetak Data Barang, Data Penjual, dan Ubah Status Upload Barang.....	36
Gambar 3.6 Squence Mengirim Barang Ke Pembeli & Pembayaran.....	37
Gambar 3.7 Class Diagram.....	36
Gambar 3.8 Activity Diagram Registrasi Penjual dan Menerima Akun.....	40
Gambar 3.9 Activity Kirim Barang & Terima Barang.....	40
Gambar 3.10 Activity Diagram Pencarian Barang.....	41
Gambar 3.11 Activity Simpan Data Barang.....	42
Gambar 3.11 Relasi Tabel.....	29
Gambar 3.11 Rancangan halaman Utama.....	44
Gambar 3.12 Rancangan halaman Registrasi.....	45
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Upload Barang.....	45
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Barang Yang Di Jual.....	46
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Detail Barang.....	47
Gambar 3.16 Rancangan Halaman Login.....	47
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Profil Penjual.....	48

Gambar 3.18 Rancangan Halaman Admin.....	49
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Ganti Tampilan Depan.....	48
Gambar 4.2 Script Login Multi Level.....	51
Gambar 4.3 Script Transaksi Pemesanan Item Oleh Pembeli.....	53
Gambar 4.4 Script Keranjang Belanja Pembeli.....	53
Gambar 4.5 Script Informasi Transaksi Pemesanan.....	54
Gambar 4.6 Script Transaksi Pemesanan Item Oleh Penjual.....	54
Gambar 4.7 Script Manajemen Barang Oleh Penjual.....	55
Gambar 4.8 Script Manajemen Transaksi Oleh Admin.....	56

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 Tabel Tinjauan Pustaka.....	16
Tabel 3.1 Tabel KebutuhanFungsional Sistem.....	28