

SKRIPSI

IMPLEMENTASI FRAMEWORK CODEIGNITER PADA MARKETPLACE REPTIL



MARCELINO TEGAR YERICHO .A

Nomor Mahasiswa : 155410013

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA
2019

SKRIPSI

IMPLEMENTASI FRAMEWORK CODEIGNITER PADA MARKETPLACE REPTIL

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AKAKOM
YOGYAKARTA
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN

JUDUL : IMPLEMENTASI FRAMEWORK CODEIGNITER
PADA MARKETPLACE REPTIL

NAMA IMP : MARCELINO TEGAR YERICHO ASTARI ADA

NIM : 155410013

JURUSAN : TEKNIK INFORMATIKA

SEMESTER : GENAP 2018/2019

Telah memenuhi syarat dan disetujui untuk diuji di hadapan dosen pengaji

pendadaran tugas akhir.

Yogyakarta, Juni 2019

Mengetahui

Dosen Pembimbing

Indra Yatini B, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

IMPLEMENTASI FRAMEWORK CODEIGNITER PADA MARKETPLACE REPTIL

Telah dipertahankan di depan dewan pengaji tugas akhir dan dinyatakan diterima
untuk memenuhi sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AKAKOM

Dewan Pengaji

Tanda Tangan

1. Indra Yatini B, S.Kom, M.Kom.
2. Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng.
3. Edi Iskandar, S.T., M.Cs.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik Informatika

12 JUL 2019



Dini Fakta Sari S.T., M.T.

HALAMAN PERSEMPAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

~

Kedua Orang Tua Saya Benyamin Agustinus dan Maria Priatmirahwati yang selalu memberikan saya semangat agar tak pantang menyerah dalam hal apapun, dan yang selalu menanamkan prinsip untuk tidak pernah takut mencoba. Dan yang selalu bekerja keras dengan segala kemampuan untuk menghantarkan saya ke jenjang sarjana

~ ~

Adik saya Simeon Bahtera yang selalu memberikan saya semangat.

~ ~ ~

Kedua Kakek dan Nenek saya yang tak henti - hentinya memberi semangat, nasihat, dan selalu mendoakan saya agar dapat menyelesaikan perkuliahan

~ ~ ~ ~

Kerabat, saudara yang tak henti-hentinya menanyakan kepada diriku, "kapan saya lulus" dan "kapan wisuda" ?.

~ ~ ~ ~ ~

Teman - teman saya yang selalu memberikan semangat, dan sabar mengajarkan saya coding serta logika.

~ ~ ~ ~ ~

Dan terakhir untuk diri saya yang sudah berusaha hingga menyelesaikan tugas mulia ini dengan amanah, semangat dan jujur.

HALAMAN MOTTO

I Walk Slowly, But I Never Walk Backward

(Abraham Lincoln)

Gagal bukan akhir dari segalanya, tetapi berhenti
mencoba adalah akhir dari segalanya

(Penulis)

INTISARI

Pada perkembangan jaman saat ini atau yang lebih dikenal dengan industri 4.0 proses jual beli sudah mulai banyak dilakukan di dunia maya atau yang lebih dikenal dengan *e-commerce*. Kemudian *e-commerce* terbagi menjadi dua yaitu online shop dan marketplace. Seiring dengan berjalannya konsep *e-commerce* marketplace, untuk kategori hewan sudah banyak diblokir oleh penyedia jasa marketplace ini, dikarenakan banyak yang berusaha untuk menjual hewan – hewan yang dilindungi oleh negara dan hewan langka. Hal tersebut membuat para penghobi hewan untuk dipelihara mulai kesulitan untuk menjual hewan yang mereka miliki dan pembeli kesulitan mencari hewan yang mereka inginkan khususnya di penghobi reptil.

Dengan adanya permasalahan tersebut maka dilakukan pengembangan aplikasi marketplace yang dapat menyediakan tempat untuk berjualan dan pembeli yang akan mencari reptil yang mereka inginkan dengan mudah serta dapat mereview. Kemudian di sisi lain aplikasi ini juga dapat memantau atau menfilter barang – barang yang di posting oleh penjual guna mencegah perdagangan hewan – hewan yang dilindungi dan langka.

Aplikasi ini berbasis *website* yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *php* yang diterapkan di Framework *CodeIgniter*, *Bootstrap* sebagai tampilan antarmukanya.

Kata kunci : *Marketplace, CodeIgniter, Reptil, Bootstrap, E-Commerce*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, berkat kehendaknya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “IMPLEMENTASI FRAMEWORK CODEIGNITER PADA MARKETPLACE REPTIL”. Sehingga penulis dapat memenuhi salah satu syarat untuk lulus dari program studi S1 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.
4. Danny Kriestanto, S.Kom., M.Eng. selaku dosen narasumber skripsi yang senantiasa mengkritisi dan memberi masukkan kepada penulis.
5. Edi Iskandar, S.T., M.Cs. selaku dosen narasumber yang senantiasa mengkritisi dan memberi masukkan kepada penulis.
6. Sahabatku Endra Setiawan dan Ahmad Khorib yang senantiasa membantu mengatasi masalah teknis dari salah fitur yang ada pada aplikasi penelitian ini.

7. Teman-teman yang selalu mensupport dan memberikan semangat pada penulis untuk terus berusaha.

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, 24 Juni 2019

Marcelino Tegar Yericho Astari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN INTISARI	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	1x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
1 BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Ruang Lingkup.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Marketplace.....	8
2.2.2 Framework Codeigniter	8
2.2.3 Bootstrap	10
2.2.4 MySQL	10
3 BAB III METODE PENELITIAN	11
3.1 Bahan/Data.....	11
3.2 Peralatan.....	12
3.2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	13
3.2.2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	13
3.3 Prosedur Pengumpulan Data.....	13
3.4 Analisis dan Rancangan Sistem	14

3.4.1	Kebutuhan Fungsional Sistem	14
3.4.2	Perancangan Sistem	16
3.4.3	Use Case Diagram.....	16
3.4.4	Sequence Diagram	18
3.4.5	Class Diagram.....	21
3.4.6	Activity Diagram	22
3.4.7	Rancangan Data	25
3.4.8	Rancangan Antar Muka	27
4	BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	34
4.1	Implementasi Sistem.....	34
4.1.1	Script Controller Daftar	34
4.1.2	Script Model Daftar	35
4.1.3	Script View Daftar	36
4.1.4	Script Controller Login	37
4.1.5	Script Model Login	38
4.1.6	Script View Login.....	39
4.1.7	Script Controller Barang	40
4.1.8	Script Model Barang	43
4.1.9	ScriptView Barang.....	45
4.1.10	ScriptView Tambah Barang.....	46
4.1.11	Script Ubah Barang.....	48
4.1.12	Script View Upload Gambar Barang	49
4.1.13	Script Controller Frontend	49
4.1.14	Script Model Frontend	50
4.1.15	Script View Home Frontend	51
4.1.16	Script View Reptil Frontend	52
4.1.17	Script View Artikel Frontend.....	53
4.1.18	Script View Tentang Frontend.....	53
4.2	Pembahasan Sistem	54
4.2.1	Halaman Home	54
4.2.2	Halaman Reptil.....	55
4.2.3	Halaman Tentang	56
4.2.4	Halaman Login	56
4.2.5	Halaman Registrasi Penjual	57

4.2.6	Halaman Dashboard Admin	58
4.2.7	Halaman Dashboard User.....	58
4.2.8	Halaman Upload Barang	59
4.2.9	Halaman Upload Artikel	60
4.2.10	Halaman Mengirim Pesan	60
5	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	62
5.1	Kesimpulan.....	62
5.2	Saran	63
	DAFTAR PUSTAKA	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Kerja Code Igniter.....	9
Gambar 3.1 Use case diagram.....	17
Gambar 3.2 Sequency Diagram registrasi akun, menerima akun penjual, dan validasi login	19
Gambar 3.3 Sequency diagram upload barang	20
Gambar 3.4 Sequency diagram pencarian barang.....	20
Gambar 3.5 Sequency diagram cetak data barang, data penjual, dan ubah status upload barang	21
Gambar 3.6 Class diagram	22
Gambar 3.7 Activity diagram registrasi penjual dan menerima akun	24
Gambar 3.8 Activity diagram upload dan edit barang	24
Gambar 3.9 Activity diagram pencarian barang	25
Gambar 3.10 Relasi Tabel.....	27
Gambar 3.11 Tampilan halaman utama	28
Gambar 3.12 Tampilan halaman registrasi	28
Gambar 3.13 Tampilan halaman upload barang	29
Gambar 3.14 Tampilan halaman barang yang dijual	29
Gambar 3.15 Tampilan halaman detail barang	30
Gambar 3.16 Tampilan halaman login	30
Gambar 3.17 Tampilan halaman profil penjual	31
Gambar 3.18 Tampilan halaman admin	32
Gambar 3.19 Tampilan halaman blog	32
Gambar 3.20 Tampilan halaman admin	33
Gambar 4.1 Script Controller Daftar.....	35
Gambar 4.2 Script Model Daftar.....	35
Gambar 4.3 Script View Daftar	37
Gambar 4.4 Script Controller Login	38
Gambar 4.5 Script Model Login	39
Gambar 4.6 Script View Login	40
Gambar 4.7 Script Controller Barang	41
Gambar 4.8 Script Model Barang	43
Gambar 4.9 Script View Barang	46
Gambar 4.10 Script View Tambah Barang	47
Gambar 4.11 Script View Ubah Barang	48
Gambar 4.12 Script View Upload Gambar Barang	49
Gambar 4.13 Script Controller Frontend	50
Gambar 4.14 Script Model Frontend	50
Gambar 4.15 Script View Home Frontend	51
Gambar 4.16 Script View Reptil Frontend	52
Gambar 4.17 Script View Artikel Frontend	53
Gambar 4.18 Script View Tentang Frontend	54
Gambar 4.19 Halaman Home.....	54

Gambar 4.20 Halaman Reptil.....	55
Gambar 4.21 Halaman Tentang	56
Gambar 4.22 Halaman Login	56
Gambar 4.23 Halaman Registrasi Penjual	57
Gambar 4.24 Halaman Dashboard Admin	58
Gambar 4.25 Halaman Dashboard User.....	58
Gambar 3.28 Halaman Upload Barang	59
Gambar 3.27 Halaman Upload Artikel	60
Gambar 3.28 Halaman Mengirim Pesan	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka.....	6
Tabel 3.1 Kebutuhan Fungsional Sistem	15