



**“Sistem Informasi Marketplace Pempek Pada Pasar 26 Ilir Berbasis Web
Menggunakan Metode E-CRM”**

SKRIPSI

Gusti Sudiatma Hasibuan

171410164

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS BINA DARMA

PALEMBANG

2022

HALAMAN PENGESAHAN

**Sistem informasi marketplace pempek pada pasar 26 ilir
berbasis web menggunakan metode E-CRM**

GUSTI SUDIATMA HASIBUAN

171410164

**Telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi**

Palembang, 19 September 2022
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,

Pembimbing

Fitri Purwaningtias, M.Kom.

Universitas Bina Darma
Fakultas Ilmu Komputer

Dr. Tata Sutabri, S.Kom., M.M.SI., M.K.M

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "Sistem informasi marketplace pempek pada pasar 26 ilir berbasis web menggunakan metode E-CRM" Oleh "Gusti Sudiatma Hasibuan", telah dipertahankan di depan komisi penguji pada hari Senin tanggal 19 September 2022.

Komisi Penguji

1. Ketua : Fitri Purwaningtias, M.Kom.

2. Anggota : Andri, S.Kom., M.CS

3. Anggota : Taqrim Ibadi, M.Kom

Mengetahui,
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Ketua,

Universitas

Fakultas Ilmu Komputer

Zaid Amin, M.Kom., Ph.D.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Gusti Sudiatma Hasibuan

Nim : 171410164

Dengan ini menyatakan bahwa;

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah di ajukan untuk mendapatkan gelar akademik(sarjana)di universitas Bina Darma atau perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan dan penelitian saya dengan arahan dari tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau di publikasikan orang lain, kecuali serta tertulis dengan jelas di kutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukan ke dalam daftar rujukan.
4. Saya bersedia tugas skripsi di cek ke aslian nya menggunakan plagiarism checker serta di unggah di internet, sehingga dapat di akses secara online atau darling.
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidak benaran dalam pernyataan ini makan saya bersedia nerima sangsi dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palembang,

Yang Membuat Pernyataan,



Gusti Sudiatma Hasibuan

171410164

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Tidak perlu menjelaskan tentang dirimu kepada siapapun, karena yang menyukaimu tidak butuh itu. Dan yang membencimu tidak akan percaya itu"

Persembahan:

- 1. Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas nikmat dan rahmat-nya, laporan ini dapat terselesaikan dengan baik.**
- 2. Kedua orang tua, pertama saya ucapkan trima kasih kepada bapak karena telah mendidik serta memberi harapan, mencoba untuk berjalan dan berlari meraih tujuan dengan mengukir tinta emas hingga mencapai sebuah mimpi tanpa batas. Serta mamak atau ibuk yang senantiasa memberikan semangat dalam mencapai apa yang saya impikan dengan segala semangat dan doa yang senantiasa ia panjatkan. Karena saya bisa melangkah sejauh ini peran yang sangat penting ialah dari kedua orang tua. Terima kasih bapak, terima kasih mamak berkatmu lah saya bisa mencapai apa yang saya ingin kan.**
- 3. Untuk kedua saudara saya, mereka juga menjadi hal yang sangat penting dalam kehidupan saya.**
- 4. Kini setelah masa perjuangan itu berlalu, aku bersyukur menjadi salah satu bimbinganmu. Sekali lagi kuucapkan terima kasih untuk semua kritikan dan saran yang telah kau berikan.**
- 5. Skripsi ini kupersembahkan untuk Muthia Seprinda F karena untuk saat ini ialah orang paling istimewa dalam hidupku. Ia termasuk bukan bagian keluarga saya, namun sejatinya akan saya jadikan keluarga. Kamu adalah sosok terbaik, yang tidak bisa tetap acuh pada masalah orang-orang yang membutuhkan bantuan. Betapa beruntungnya aku bertemu denganmu di jalan hidupku.**
- 6. Skripsi ini juga saya sembahkan untuk teman-temanku. Ucapan terima kasih kepada temanku, alles, topik dan tia yang telah menemani selama hampir empat tahun dan senantiasa memberikan motivasi untuk menjadi lebih baik.**
- 7. Almamater biruku tercinta fakultas ilmu komputer program studi sitem informasi, Universitas Bina Darma Palembang**

ABSTRACT

Currently, it is not difficult for people to buy and sell online through the marketplace. Marketplace is a solution for people to shop easily. One of the advantages in the marketplace is that payments can be made in a non-cash way. In this study, a marketplace will be developed which has a cashless payment function by combining an online payment provider with the E-CRM method. System testing with PHP programming language and MySQL database. This information system application provides added value, namely making the search and price process more effective and efficient because people do not need to come directly. On the other hand, the benefits for shop owners can broaden the scope of their shop's advertisements so that the wider community. the problem is how to build an E-marketplace website for web-based goods to be sold to accommodate sellers of website goods specifically for the Indonesian region.

Keywords: *information system, marketplace, e-commerce, pempek, ordering, search optimization*



ABSTRAK

Saat ini masyarakat tidak sulit untuk jual beli secara online melalui marketplace. Marketplace merupakan solusi bagi masyarakat untuk berbelanja dengan mudah. Salah satu keunggulan dalam marketplace antara lain pembayaran dapat dilakukan dengan cara tidak tunai. Dalam penelitian ini akan dikembangkan marketplace yang memiliki fungsi pembayaran tidak tunai dengan menggabungkan dalam penyedia pembayaran online dengan metode E-CRM. Pengujian sistem dengan Bahasa pemrograman PHP dan Database MySQL. Aplikasi sistem informasi ini memberi nilai tambah yaitu membuat proses pencarian dan harga lebih efektif dan efisien karena masyarakat tidak perlu datang langsung. Di sisi lain, keuntungan yang didapat bagi pemilik toko dapat memperluas daya cakupan iklan tokonya sehingga masyarakat luas. masalahnya adalah bagaimana cara membangun sebuah website E-marketplace untuk barang-barang ingin dijual yang berbasis web untuk menampung para penjual barang website khusus untuk wilayah Indonesia.

Kata Kunci: *sistem informasi, marketplace, e-commerce, pempek, pemesanan, Optimasi pencarian*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya jualah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Sistem Informasi Marketplace Pempek Pada Pasar 26 Ilir Berbasis Web Menggunakan Metode E-CRM”**. Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam hal penulisan skripsi ini. Oleh karena itu, untuk melengkapi kesempurnaan dari penulisan skripsi ini diharapkan bagi semua pihak agar dapat memberikan saran dan kritik yang bersifat membangun.

Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terimakasih sedala-dalamnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat, motivasi, serta doa dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma.
2. Dedy Syamsuar, S.Kom., M.I.T., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Zaid Amin, M.Kom., Ph.D. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Fitri Purwaningtias, M.Kom. selaku Pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.

Palembang,
Penulis

Gusti Sudiatma Hasibuan

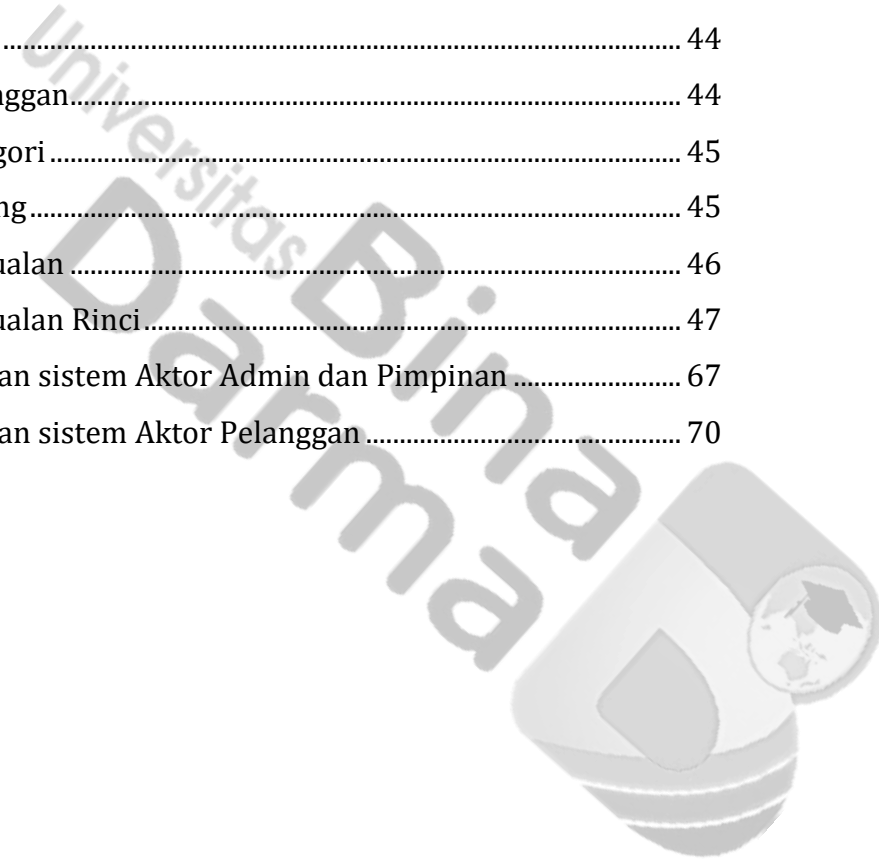
DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
DAFTAR ISI	vi
Abstract.....	vi
Abstrak.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Tujuan Penelitian	5
1.4.2 Manfaat Penelitian	6
1.5 Metodologi Penelitian.....	6
1.6 Sistematika Penulisan	9
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Landasan Toeri	8
2.1.1. Sistem Informasi	8
2.1.2. Marketplace	9
2.1.3. Customer Relationship Management (CRM)	9
2.1.4. Fase Customer Relationship Management (CRM)	10
2.1.5. Tujuan Utama Customer Relationship Management (CRM)	11
2.1.6. Elemen Pada Customer Relationship Management (CRM).....	11
2.2. Alat Pengembangan Aplikasi.....	12
2.2.2 MySQL.....	13
2.3. Pemodelan Sistem.....	15

2.4. Metode Pengembangan Sistem	19
2.5. Penelitian Sebelumnya	21
BAB III	23
ANALISIS DAN PERANCANGAN	23
3.1. (<i>Planning</i>) Perencanaan	23
3.1.1. Kebutuhan Fungsional	23
3.1.2. Kerangka CRM	23
3.1.3. Kerangka E-CRM berdasarkan SWOT	25
3.1.4. Kebutuhan Non Fungsional	26
3.1.5. Kebutuhan Perangkat Keras	26
3.1.6. Kebutuhan Perangkat Lunak	26
3.2. Design (Pemodelan)	27
3.2.1. Unified Modeling Language (UML)	27
3.2.2. Perancangan Antar Muka	30
BAB IV	46
HASIL DAN PEMBAHASAN	46
4.1. Hasil	46
4.1.1. Antarmuka Bagi Admin	46
4.1.2. Antarmuka Bagi Pelanggan	59
4.2. Pembahasan	64
4.2.1. Pengujian	64
BAB V	72
KESIMPULAN DAN SARAN	72
5.1. Kesimpulan	72
5.2. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	74

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 <i>Use case Diagram</i>	19
Tabel 2.2 <i>Activity Diagram</i>	20
Tabel 2.3. Simbol-simbol <i>Class Diagram</i>	21
Tabel 3.15 Tabel User	43
Tabel 3.16 Tabel Toko	44
Tabel 3.17 Tabel Pelanggan.....	44
Tabel 3.19 Tabel Kategori	45
Tabel 3.21 Tabel Barang.....	45
Tabel 3.22 Tabel Penjualan	46
Tabel 3.23 Tabel Penjualan Rinci.....	47
Tabel 4.1 Hasil Pengujian sistem Aktor Admin dan Pimpinan	67
Tabel 4.2 Hasil Pengujian sistem Aktor Pelanggan.....	70



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Model <i>Extreme Programming</i> 23	23
Gambar 3.1 <i>Use Case Diagram</i> Sistem.....	30
Gambar 3.2 <i>Activity Diagram</i> Admin	32
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Toko.....	33
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Pelanggan	33
Gambar 3.5 Tampilan <i>Halaman Home</i>	34
Gambar 3.7 Tampilan <i>Halaman Login</i>	34
Gambar 3.8 Tampilan <i>Halaman Akun Saya</i>	35
Gambar 3.9 Tampilan <i>Halaman Kantong Belanja</i>	35
Gambar 3.10 Tampilan <i>Halaman Transaksi Pembelian</i>	36
Gambar 3.11 Tampilan <i>Halaman Tracking Transaksi Pembelian</i>	37
Gambar 3.12 Tampilan <i>Halaman Login</i>	37
Gambar 3.13 Rancangan <i>Halaman Home</i>	38
Gambar 3.14 Rancangan <i>Halaman Toko</i>	38
Gambar 3.15 Rancangan <i>Halaman Pengelola Sistem</i>	39
Gambar 3.16 Tampilan <i>Halaman Login</i>	39
Gambar 3.17 Rancangan <i>Halaman Home</i>	40
Gambar 3.18 Rancangan <i>Halaman Kategori Produk</i>	40
Gambar 3.19 Rancangan <i>Halaman Merk Produk</i>	41
Gambar 3.20 Rancangan <i>Halaman Barang</i>	41
Gambar 3.21 Rancangan <i>Halaman Pelanggan</i>	42
Gambar 3.22 Rancangan <i>Halaman Transaksi</i>	42
Gambar 3.23 Rancangan <i>Halaman Laporan Barang</i>	43
Gambar 3.24 Rancangan <i>Halaman Laporan Penjualan</i>	43
Gambar 4.1 Halaman <i>Login</i>	48
Gambar 4.2 Halaman <i>Dashboard</i>	49
Gambar 4.3 Halaman <i>Kota</i>	51
Gambar 4.4 Halaman <i>Tambah Kota</i>	51
Gambar 4.5 Halaman <i>Tombol Aksi</i>	51

Gambar 4.6 Halaman Kategori.....	52
Gambar 4.7 Halaman Tambah Kategori	52
Gambar 4.8 Halaman Tombol Aksi.....	52
Gambar 4.9 Halaman Jenis.....	53
Gambar 4.10 Halaman Tambah Jenis	53
Gambar 4.11 Halaman Tombol Aksi	54
Gambar 4.12 Halaman Produk.....	54
Gambar 4.13 Halaman Tambah Produk.....	55
Gambar 4.14 Halaman Tombol Aksi.....	55
Gambar 4.15 Halaman FAQ.....	56
Gambar 4.16 Halaman Tambah FAQ	56
Gambar 4.17 Halaman Tombol Aksi.....	56
Gambar 4.18 Halaman Pelanggan.....	57
Gambar 4.19 Halaman Tombol Aksi	57
Gambar 4.20 Halaman Order Pemesanan	58
Gambar 4.21 Halaman Tombol Aksi	58
Gambar 4.22 Halaman Rincian Pemesanan.....	59
Gambar 4.23 Halaman Laporan Produk.....	59
Gambar 4.24 Halaman Order Pemesanan	59
Gambar 4.25 Halaman Cetak Laporan Penjualan	60
Gambar 4.26 Halaman User	60
Gambar 4.27 Halaman Tambah User.....	61
Gambar 4.28 Halaman Tombol Aksi.....	61
Gambar 4.29 Halaman <i>Registrasi</i>	62
Gambar 4.30 Halaman <i>Login</i>	62
Gambar 4.31 Halaman Akun Saya.....	63
Gambar 4.32 Halaman <i>Home</i>	63
Gambar 4.33 Halaman Produk.....	64
Gambar 4.34 Halaman FAQ.....	64
Gambar 4.35 Halaman Kantong Belanja	64
Gambar 4.36 HalamanTransaksi.....	65

Gambar 4.37Halaman Konfirmasi Bayar 65

Gambar 4.38Halaman Hubungi Kami

