



MARKETPLACE UANG KUNO INDONESIA BERBASIS WEB
(Studi Kasus : Organisasi Kompak Sriwijaya Palembang)

SKRIPSI

INDAH YASTAMI
151410126

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2019



MARKETPLACE UANG KUNO INDONESIA BERBASIS WEB
(Studi Kasus : Organisasi Kompak Sriwijaya Palembang)

INDAH YASTAMI
151410126

**Skripsi ini diajukan sebagai syarat memperoleh gelar
Sarjana Komputer**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS BINA DARMA
PALEMBANG
2019**

HALAMAN PENGESAHAN

MARKETPLACE UANG KUNO INDONESIA BERBASIS WEB *(Studi Kasus : Organisasi Kompak Sriwijaya Palembang)*

**INDAH YASTAMI
151410126**

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

Palembang, Juli 2019
Program Studi Sistem Infromasi
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bina Darma
Dekan,

Pembimbing

Deni Erlansyah, M.M., M.Kom

Dedy Syamsuar, Ph.D

Universitas Bina Darma
Fakultas Ilmu Komputer

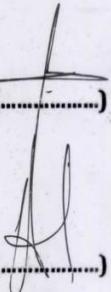
HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul "**Marketplace Uang Kuno Indonesia Berbasis Web**" Oleh
"Indah Yastami", telah dipertahankan didepan komisi penguji pada hari Rabu
tanggal 31 Juli 2019.

Komisi Penguji

1. Ketua : Deni Erlansyah, M.M., M.Kom

(.....)



2. Anggota : Evi Yulianingsih, M.Kom

(.....)

3. Anggota : Rahayu Amalia, M.Kom

(.....)

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

Universitas **Bina**
Darma 
Fakultas Ilmu Komputer

Dr. Edi Surya Negara, M.Kom

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Indah Yastami

Nim : 151410126

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana di Universitas Bina Darma atau diperguruan tinggi lain;
2. Skripsi ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri dengan arahan Tim Pembimbing;
3. Didalam Skripsi ini tidak terdapat karya dan pendapat yang telah dtulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dikutip dengan mencantumkan nama pengarang dan memasukkan ke dalam daftar rujukan;
4. Saya bersedia skripsi yang saya hasilkan ini di cek keasliannya menggunakan *web turnitin* serta di unggah ke internet, sehingga dapat diakses publik secara daring;
5. Surat pernyataan ini saya tulis dengan sungguh-sungguh dan apabila terbukti melakukan penyimpangan atau ketidakbenaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan perundang-udangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Palembang, Juli 2019

Yang membuat pernyataan



ABSTRACT

Advances in technology are increasingly looming rapidly make people vying to create a variety of creative and innovation. One technology that is currently being used is Marketpalce in marketing products and services via the Internet. Innovation does is combine marketing with technological progress and the development of web-based Marketplace numismatic world Indonesia. Numismatist is a term for people who collect old-fashioned paper money and coins are ancient. Hobby this one is quite unique compared to some of the hobby in general. A numismatist must have extensive knowledge in order to complete the collection. Numisnatik community began to grow along with the times. The numisnatist not only make buying and selling it, but collectors of ancient money that they began vying to invest with ancient money. Marketplace Money web-based Ancient Indonesia is built using the PHP programming language and MySQL database. In conducting the study authors used data collection methods as well as interviews and literature study using software development methods Extrem Programming.

Keywords :*Numismatic, Marketpalce, Old Money, Extreme Programming, Web*

ABSTRAK

Kemajuan teknologi yang semakin menjulang pesat membuat manusia berlomba-lomba dalam menciptakan berbagai kreasi dan inovasi. Salah satu teknologi yang saat ini sedang banyak digunakan adalah *Marketpalce* dalam pemasaran produk dan jasa melalui media internet. Inovasi yang dilakukan adalah menggabungkan kemajuan teknologi pemasaran dengan *Marketplace* berbasis web dan perkembangan dunia numismatik Indonesia. Numismatist adalah sebutan bagi orang yang mengoleksi uang kertas kuno dan uang koin kuno. Hobi yang satu ini terbilang cukup unik dibandingkan dengan beberapa hobi pada umumnya. Seorang numismatist harus memiliki pengetahuan yang luas agar dapat melengkapi koleksinya. Komunitas numisnatik mulai tumbuh seiring dengan perkembangan zaman. Para numisnatist tidak hanya melakukan transaksi jual beli saja, namun kolektor-kolektor uang kuno tersebut mereka mulai berlomba-lomba untuk berinvestasi dengan uang kuno. *Marketplace* Uang Kuno Indonesia berbasis web ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MySQL*. Dalam melakukan penelitian penulis menggunakan metode pengumpulan data wawancara dan studi kepustakaan serta menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming*.

Kata Kunci :*Numismatik, Marketpalce, Uang Kuno,Extreme Programming, Web*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas rahmat yang dilimpahkan Allah SWT karena berkat dan karunia-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik untuk memenuhi salah satu syarat mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Programs Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma.

Dalam penulisan skripsi ini, masih sangat membutuhkan kritik dan saran. Dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Pada kesempatan kali ini, penulis menghaturkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, pengarahan dan nasehat dalam penulisan skripsi penelitian ini, terutama kepada :

1. Dr. Sunda Ariana, M.Pd., M.M. selaku Rektor Universitas Bina Darma Palembang.
2. Dedy Syamsuar, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Dr. Edi Surya Negara, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Deni Erlansyah, M.M., M.Kom selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan nasehat dalam penulisan Skripsi ini.
5. Evi Yulianingsih, S.Kom., MM., M.Kom. dan Rahayu Amalia M.Kom sebagai penguji.
6. Ayah dan Ibu tercinta, kedua saudaraku Ira Wulan Sari dan Candra Wira Kencana , orang terdekatku Iqbal jt dan sahabat seperjuangan dirantau Haryani Harudin yang selalu memberikan dorongan dan masukan serta bantuan baik moril maupun materil yang tak ternilai harganya dan tak terlupakan. Dan juga untuk teman seperjuanganku Ayu Maulia yang sama-sama berjuang mengerjakan skripsi ini.p

7. Kepada seluruh dosen dan mahasiswa Universitas Bina Darma yang telah membantu atas terlaksananya skripsi tersebut.
8. Kepada teman-teman seperjuangan Program Studi Sistem Informasi angkatan 2015.
9. Kepada teman-teman Dsoul Accoustic yang telah membantu baik nasihat maupun materi
10. Kepada teman-teman BidariansChoir yang selalu memberikan dukungan dan bantuan yang tidak bisa saya lupakan.

Palembang, Juli 2019

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRACT	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1. Tujuan Penelitian	3
1.4.2. Manfaat Penelitian	4
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	5
1.5.2. Metode Pengembangan Aplikasi	5
1.5.3. Alat dan Bahan	6
1.6. Sistematika Penulisan	6
 BAB II LANDASAN TEORI.....	 8
2.1. Tinjauan Umum	8
2.1.1. Sejarah Singkat	8
2.1.2. Visi dan Misi	8
2.1.3. Struktur Organisasi Kompak Sriwijaya	9
2.1.3.1 Tugas-Tugas Dan Fungsi	10
2.2. Landasan Teori	11
2.2.1. <i>Website</i>	11
2.2.1.1 Jenis-Jenis <i>Website</i>	12
2.2.2. <i>E-commerce</i>	12
2.2.1.1 Jenis-Jenis <i>E-commerce</i>	15

2.2.1.2 Manfaat <i>E-commerce</i> Bagi Organisasi dan Konsumen	16
2.2.1.3 Faktor Keberhasilan <i>E-Commerce</i> dalam dunia bisnis	17
2.2.3. <i>E-Marketplace</i>	18
2.2.3.1 Kompone-Komponen <i>Marketplace</i>	19
2.2.3.2 Evolusi <i>Marketplace</i>	20
2.2.4. Numismatik	22
2.2.5. Metode <i>Extreme Progammimg</i>	23
2.2.5.1 Tujuan Xp.....	24
2.2.5.2 Keuntungan Metodologi <i>Extreme Programming</i>	24
2.2.7. <i>MySQL</i>	27
2.2.8. <i>Codeigniter</i>	27
2.2.8.1 Keunggulan <i>Codeigniter</i>	28
2.2.8.1 Istilah Pada <i>Codeigniter</i>	29
2.2.9. <i>Bootstrap</i>	29
2.2.10. <i>UML</i> (Unified Modeling Language)	30
2.2.11. <i>UML User Story</i>	35
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	36
3.1. <i>Planning</i> (Perencanaan)	36
3.2. <i>Design</i> (Perancangan/Desain)	36
3.3. <i>Coding</i> (Pengkodean)	37
3.4. Analisa Sistem yang Berjalan	37
3.5. Perancangan Sistem	38
3.5.1 <i>User Story</i>	38
3.5.2 <i>Usecae Diagram</i>	41
3.5.3 <i>Activity Diagram</i>	42
3.5.3.1 <i>Activity Diagram</i> Pengguna dan System.....	42
3.5.3.2 <i>Activity Diagram</i> Administrator dan System	44
3.5.3.3 <i>Activity Diagram</i> Superadmin dan System	45
3.5.3.4 Relasi Antar <i>Table</i>	45
3.5.4. Perancangan <i>Database</i>	47
3.5.5. Perancangan Struktur Halaman	51
3.5.5.1 Rancangan Halaman <i>Backend System</i>	51
3.5.5.2 Rancangan Halaman <i>Frontend System</i>	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1. Hasil	62
4.2. Pembahasan	64
4.2.1. Halaman <i>Log in Backend System</i>	64
4.2.2. Halaman <i>Dashboard</i> Administrator dan Superadmin ...	65
4.2.3. Halaman Produk Iklan <i>Backend System</i>	65
4.2.4. Halaman Sejarah <i>Backend System</i>	66
4.2.5. Halaman Kategori	67
4.2.6. Halaman Subkategori	69
4.2.7. Halaman Supersubkategori	70

4.2.8. Halaman <i>User</i>	71
4.2.9. Halaman Awal <i>Frontend System</i>	72
4.2.10. Halaman Katalog Iklan Uang Kuno.....	73
4.2.11. Halaman Deskripsi Iklan Uang Kuno	73
4.2.12. Halaman Profil Pengguna <i>Frontend System</i>	74
4.2.13. Halaman Register <i>Frontend System</i>	75
4.2.14. Halaman <i>Login frontend System</i>	76
4.2.15. Halaman <i>Edit</i> profil	77
4.2.16. Halaman Iklan Saya.....	78
4.2.18. Halaman Tambah Iklan Saya	79
4.2.19. Halaman Sejarah Uang Kuno.....	80
4.2.20. Halaman Deskrpsi Sejarah Uang Kuno	81

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan	82
5.2. Saran	83

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kode Program

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi Kompak Sriwijaya	9
Gambar 2.2. Diagram <i>UML</i>	31
Gambar 3.1. <i>Usecase Diagram Marketplace Uang Kuno</i>	41
Gambar 3.2. <i>Activity Diagram Pengguna dan Sistem</i>	42
Gambar 3.3. <i>Activity Diagram Administrator dan Sistem</i>	44
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram Superadmin dan Sistem</i>	45
Gambar 3.5. Relasi Antar Table	46
Gambar 3.6. Halaman <i>Log In Backend System</i>	51
Gambar 3.7. Halaman <i>Dasboard Backend System</i>	52
Gambar 3.8. Halaman <i>dasboard backend System</i>	52
Gambar 3.9. Halaman Sejarah <i>Backend System</i>	53
Gambar 3.10. Halaman Kategori <i>Backend System</i>	54
Gambar 3.11. Halaman Subkategori <i>Backend System</i>	54
Gambar 3.12. Halaman Supersubkategori <i>Backend System</i>	55
Gambar 3.13. Halaman Supersubkategori <i>Backend System</i>	56
Gambar 3.14. Halaman User Superadmin <i>Backend System</i>	56
Gambar 3.15. Halaman awal <i>frontend system</i>	57
Gambar 3.16. Halaman <i>Register frontend system</i>	58
Gambar 3.17. Halaman <i>log in pengguna frontend system</i>	58
Gambar 3.18. Halaman profil pengguna	59
Gambar 3.19. Halaman iklan saya	59
Gambar 3.20. Halaman Detail Iklan saya.....	60
Gambar 3.21. Halaman Sejarah <i>frontend System</i>	61
Gambar 3.22. Halaman Deskripsi Sejarah	61
Gambar 4.1. Halaman <i>Log in Backend System</i>	64
Gambar 4.2. Halaman <i>Dashboard Administrator dan Superadmin</i>	65
Gambar 4.3. Halaman Produk Iklan.....	66
Gambar 4.4. Halaman Data Sejarah.....	67
Gambar 4.5. Halaman Data Kategori	68
Gambar 4.6. Halaman Tambah Data Kategori.....	68
Gambar 4.7. Halaman Data Subkategori.....	69
Gambar 4.8. Halaman Tambah Data Subkategori	69
Gambar 4.9. Halaman Halaman Data Supersubkategori	70
Gambar 4.10. Halaman Tambah Data Supersubkategori	71
Gambar 4.11 Halaman Data User	71
Gambar 4.12. Halaman awal <i>frontend system</i>	72
Gambar 4.13. Halaman katalog iklan uang kuno	73

Gambar 4.14. Halaman dekripsi iklan uang kuno	74
Gambar 4.15. Halaman Profil Pengguna Frontend System	75
Gambar 4.16. Halaman Profil Pengguna Frontend System	76
Gambar 4.17. Halaman <i>Log in</i> Pengguna <i>Frontend System</i>	76
Gambar 4.18. Halaman <i>Edit Profil Pengguna Frontend System</i>	77
Gambar 4.19. Halaman Iklan Saya	78
Gambar 4.20. Halaman Tambah Halaman Iklan Saya	79
Gambar 4.21. Halaman Katalog Sejarah	80
Gambar 4.22. Halaman Deskripsi Sejarah	81

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol <i>Usecase</i> Diagram.....	32
Tabel 2.2. Simbol <i>Activity</i> Diagram.....	34
Tabel 3.1. <i>User Story</i>	38
Tabel 3.2. <i>User</i>	47
Tabel 3.3. <i>User Group</i>	48
Tabel 3.4. Produk Iklan.....	48
Tabel 3.5. Kategori.....	49
Tabel 3.6. Subkategori.....	49
Tabel 3.7. Supersubkategori.....	49
Tabel 3.8. Sejarah.....	50
Tabel 3.9. Komentar.....	50
Tabel 3.10. Login_Attempts.....	51