

HALAMAN MOTTO

“Bila kaum muda yang telah belajar di sekolah dan menganggap dirinya tinggi dan pintar untuk melebur dengan masyarakat yang bekerja dengan cangkul dan hanya memiliki cita – cita yang sederhana, maka lebih baik pendidikan itu tidak diberikan sama sekali”

(Tan Malaka, Madilog)



HALAMAN PERSEMBAHAN

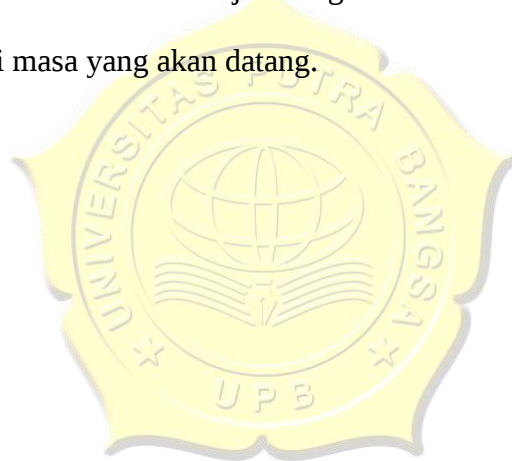
Dengan mengucapkan rasa syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang telah diberikan, penulis dapat menyelesaikan karya ilmiah ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai bentuk rasa terima kasih dan penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, doa, motivasi, dan bantuan selama proses penyusunan hingga tahap penyelesaian. Setiap dukungan dan perhatian yang diberikan menjadi sumber kekuatan bagi penulis dalam menghadapi berbagai proses dan tantangan selama perjalanan akademik ini. Dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, dan doa terbaik dalam setiap langkah penulis. Sebagai bentuk apresiasi dan rasa terima kasih yang mendalam, skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang senantiasa melimpahkan rahmat, nikmat, dan pertolongan-Nya kepada penulis. Berkat kehendak, izin, dan ridha-Nya, penulis diberikan kekuatan dan kemudahan sehingga proses penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan hingga akhir.
2. Kedua almarhum dan almarhumah orang tua tercinta, terima kasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan atas segala pengorbanan, kasih sayang, doa, dan perjuangan yang pernah diberikan kepada penulis.
3. Bapak Miftahul Huda, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing dan Bapak Ibu penguji, yang telah dengan penuh kesabaran membimbing, memberikan waktu, arahan, bimbingan, dan masukan yang membangun dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini. Segala ilmu, saran, dan dukungan yang diberikan menjadi hal yang sangat berarti bagi

penulis dalam menyelesaikan skripsi ini

4. Kepada teman-teman yang saya tidak bisa sebutkan satu persatu telah menemani dan membantu menyelesaikan tugas akhir skripsi saya ucapkan banyak terimakasih.

Akhir kata, dengan penuh rasa syukur, karya sederhana ini dipersembahkan sebagai bentuk terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, semangat, dan bantuan selama proses penyelesaian penelitian ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dan karya ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi langkah awal untuk terus belajar dan berkembang di masa yang akan datang.



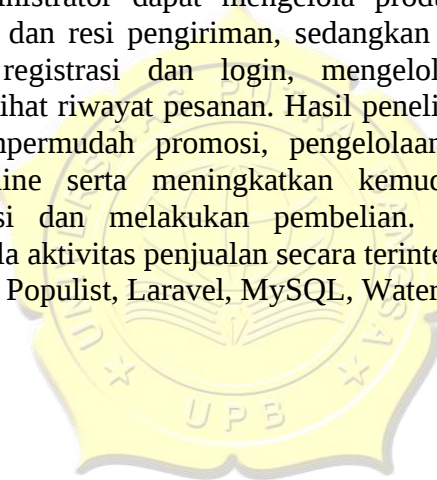
Kebumen, 30 Juli 2026

Aldi Indra Nugraha

ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi mendorong pelaku usaha memanfaatkan media digital sebagai sarana promosi dan penjualan. Populist merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan merchandise dan baju band yang sebelumnya masih mengandalkan media sosial, sehingga penyampaian informasi produk, pengelolaan data, dan proses transaksi belum optimal. Penelitian ini bertujuan merancang dan membangun website Populist sebagai katalog produk dan media promosi online yang memudahkan pelanggan memperoleh informasi serta melakukan pembelian secara daring. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Waterfall yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Website dikembangkan menggunakan framework Laravel dengan bahasa pemrograman PHP, basis data MySQL, serta integrasi Midtrans sebagai sistem pembayaran online. Sistem memiliki dua jenis pengguna, yaitu administrator dan pelanggan. Administrator dapat mengelola produk, kategori, pelanggan, pesanan, pembayaran, dan resi pengiriman, sedangkan pelanggan dapat melihat katalog, melakukan registrasi dan login, mengelola keranjang, checkout, pembayaran, serta melihat riwayat pesanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa website mampu mempermudah promosi, pengelolaan produk, dan transaksi penjualan secara online serta meningkatkan kemudahan pelanggan dalam memperoleh informasi dan melakukan pembelian. Sistem juga membantu administrator mengelola aktivitas penjualan secara terintegrasi.

Kata Kunci: Website, Populist, Laravel, MySQL, Waterfall, E-Commerce.



ABSTRACT

The advancement of information technology has encouraged businesses to utilize digital media as a means of product promotion and sales. Populist is a business engaged in selling merchandise and band clothing that previously relied on social media, resulting in less optimal product information delivery, data management, and transaction processes. This research aims to design and develop the Populist website as a product catalog and online promotional medium to facilitate customers in obtaining product information and making online purchases. The system development method used is the Waterfall method, which consists of requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The website was developed using the Laravel framework with PHP programming language, MySQL database, and integrated with Midtrans as an online payment system. The system has two types of users, namely administrators and customers. Administrators can manage products, categories, customers, orders, payments, and shipping receipts, while customers can browse the catalog, register and log in, manage their shopping cart, proceed to checkout and payment, and view order history. The results show that the website facilitates product promotion, product management, and online sales transactions, while making it easier for customers to access product information and complete purchases. The system also helps administrators manage sales activities in an integrated manner.

Keywords: Website, Populist, Laravel, MySQL, Waterfall, E-Commerce.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Website Populist Sebagai Penjualan Merchandise dan Media Promosi Online”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer pada Universitas Putra Bangsa.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian penelitian tidak terlepas dari bantuan, dukungan, bimbingan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Gunarso Wiwoho, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Putra Bangsa Kebumen.
2. Bapak Yulianto, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Putra Bangsa.
3. Bapak Awaludin Abid, S.Kom., M.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa Kebumen.
4. Bapak Miftahul Huda, S.Pd., M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran yang sangat berarti sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Komputer Universitas Putra Bangsa Kebumen yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman yang sangat berharga selama penulis menempuh masa perkuliahan.

6. Kedua Almarhum dan Almarhumah orang tua penulis yang senantiasa pernah memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral, serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah kehidupan penulis. dalam menyelesaikan penelitian ini.
7. Teman-teman seperjuangan, sahabat, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah memberikan dukungan, motivasi, bantuan, serta kebersamaan selama proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.

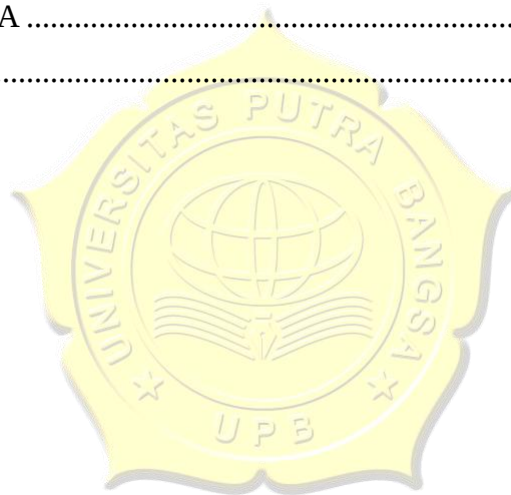


DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	1
HALAMAN JUDUL.....	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	3
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN	4
HALAMAN BEBAS PLAGIARISME	5
HALAMAN MOTTO	6
HALAMAN PERSEMBAHAN	7
ABSTRAK	i
ABSTRACT.....	ii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Tinjauan Teori.....	11
2.2 Penelitian Terdahulu	20
2.3 Kerangka Pemikiran	23
2.4 Keaslian Penelitian	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	27

3.1 Tahapan Penelitian.....	27
3.2 Objek dan Subjek Penelitian.....	31
3.3 Metode Penelitian	34
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	35
3.5 Perancangan Sistem	37
3.6 Alat dan Bahan.....	71
3.7 Prosedur Pengujian	73
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	80
4.1 Implementasi Antarmuka.....	80
4.1.1 Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin	80
4.1.2 Tampilan Halaman Dashboard Admin	85
4.1.3 Halaman Tampilan Produk Admin	87
4.1.4 Tampilan Halaman Customer Pada Admin	89
4.1.5 Tampilan Halaman <i>Carts</i> pada Admin	90
4.1.6 Tampilan Halaman Payment Pada Admin	92
4.1.7 Tampilan Halaman Beranda Pengguna.....	93
4.1.8 Tampilan Halaman <i>Login</i> Pengguna.....	95
4.1.9 Tampilan Halaman <i>Shop</i> Pengguna	96
4.1.10 Tampilan Halaman <i>Shopping Carts</i> Pengguna	98
4.1.11 Tampilan Halaman Checkout.....	99
4.1.12 Tampilan Halaman Menunggu Pembayaran.....	101
4.1.13 Tampilan Halaman Pembayaran Berhasil.....	102
4.1.14 Tampilan Halaman Nomor Resi.....	104
4.2 Implementasi Kode Program	105
4.2.1 Fungsi <i>Register</i>	105

4.2.2	Fungsi Login	107
4.2.3	Fungsi <i>User</i> dan <i>Logout</i>	109
4.2.4	Index Data Keranjang	110
4.2.5	Index Data Keranjang Pengguna.....	111
4.2.6	Fungsi Resolve Order.....	113
4.3	Pengujian Sistem.....	114
BAB V PENUTUP.....		121
5.1	Kesimpulan	121
5.2	Saran	122
DAFTAR PUSTAKA		123
LAMPIRAN.....		126



DAFTAR TABEL

Tabel II - 1 Penelitian Terdahulu	20
Tabel III - 1 Data Products.....	45
Tabel III - 2 Data Product Images.....	46
Tabel III - 3 Data Orders	46
Tabel III - 4 Data Order Items.....	47
Tabel III - 5 Data Users.....	48
Tabel III - 6 Data Categories.....	49
Tabel III - 7 Prosedur Pengujian Black Box Testing Pengguna	75
Tabel III - 8 Prosedur Pengujian Black Box Testing Admin	77
Tabel IV - 1 Pengujian Black Box Testing Pengguna	115
Tabel IV - 2 Pengujian Black Box Testing Admin	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar II - 1 Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar III - 1 Tahapan Metode R&D.....	27
Gambar III - 2 Tahapan Metode Waterfall	29
Gambar III - 3 Flowchart Pengunjung	39
Gambar III - 4 Flowchart Admin	41
Gambar III - 5 DFD Level 0	42
Gambar III - 6 DFD Level 1	43
Gambar III - 7 ERD.....	44
Gambar III - 8 Use Case Diagram.....	51
Gambar III - 9 Activity Diagram Admin	52
Gambar III - 10 Activity Diagram Pengguna.....	54
Gambar III - 11 Wireframe Login Admin.....	56
Gambar III - 12 Dashboard Admin	57
Gambar III - 13 Wireframe Produk Admin.....	58
Gambar III - 14 Wireframe Customer Admin.....	60
Gambar III - 15 Wireframe Carts Admin.....	61
Gambar III - 16 Wireframe Payment Admin	62
Gambar III - 17 Wireframe Login Pengguna.....	63
Gambar III - 18 Wireframe Shop Pengguna	64
Gambar III - 19 Wireframe Shopping Carts	66
Gambar III - 20 Wireframe Checkout.....	67
Gambar III - 21 Wireframe Menunggu Pembayaran	68
Gambar III - 22 Wireframe Resi	69
Gambar IV - 1 Data Products.....	81
Gambar IV - 2 Gambar Data Product Images	81
Gambar IV - 3 Gambar Data Orders	82
Gambar IV - 4 Gambar Data Order Items.....	83
Gambar IV - 5 Gambar Data Users.....	83
Gambar IV - 6 Gambar Data Categories.....	84
Gambar IV - 7. Halaman Login Admin	84

Gambar IV - 8. Halaman Dashboard Admin	86
Gambar IV - 9. Halaman Produk Admin	87
Gambar IV - 10. Halaman Customer Admin	89
Gambar IV - 11. Halaman Carts Admin	91
Gambar IV - 12. Halaman Payment Admin.....	92
Gambar IV - 13. Halaman Beranda.....	94
Gambar IV - 14. Halaman Login Pengguna.....	95
Gambar IV - 15. Tampilan Halaman Shop Pengguna.....	96
Gambar IV - 16. Tampilan Halaman Shopping Carts Pengguna	98
Gambar IV - 17. Halaman Checkout.....	100
Gambar IV - 18. Tampilan Halaman Menunggu Pembayaran	101
Gambar IV - 19 Tampilan Halaman Berhasil	103
Gambar IV - 20. Tampilan Halaman Resi	104
Gambar IV - 21. Fungsi Register	106
Gambar IV - 22. Fungsi Login.....	108
Gambar IV - 23. Fungsi User dan Logout.....	109
Gambar IV - 24. Index Data Keranjang	110
Gambar IV - 25. Index Data Keranjang Pengguna	112
Gambar IV - 26. Fungsi Resolve Order	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kartu Bimbingan Skripsi	126
Lampiran 2 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal.....	127
Lampiran 3 Kode Program Produk	128
Lampiran 4 Kode Program Register dan Login	129
Lampiran 5 Kode Program User	130

