

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
RANCANG BANGUN E-COMMERCE DENGAN FRAMEWORK
LARAVEL



Disusun oleh:
Febri Wulan Sari
NIM:402019618045

TEKNIK INFORMATIKA
SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS DARUSSALAM GONTOR
MANTINGAN
2022

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Rancang Bangun E-Commerce dengan Framework Laravel

Disusun oleh :
Febri Wulan Sari
Teknik Informatika
402019618045

Disetujui oleh:

Pembimbing Lapangan

Ketua Prodi Teknik Informatika

Fadhil Dzikri Muhammad,S.T.

Dihin Muriyatmoko,M.T
NIY : 150489

Mengetahui,

Ketua Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Haris Setyaningrum S.Si.,M.Sc.
NIDN:0714098002

PENDAHULUAN

1. Latar belakang

Perkembangan teknologi dewasa ini berkembang sangat cepat. Pekerjaan manusia jadi lebih mudah dan akurat karena adanya bantuan teknologi. Teknologi bisa melengkapi hampir semua jenis pekerjaan yang ada. Misalnya jika dahulu untuk membuat laporan, pekerja kantor harus secara manual mengisi dan menuliskan data pada tools seperti Microsoft Excel atau Word. Tapi sekarang dengan adanya teknologi proses pembuatan laporan bisa dikerjakan dengan sangat mudah melalui form sistem informasi. Laporan juga bisa saling terintegrasi antar pekerja kantor tanpa harus secara manual mencocokkan data.

Saat ini PT Apookat Digital Indonesia adalah sebuah perusahaan teknologi kreatif dan inovatif yang saat ini fokus mengembangkan teknologi software dan digital advertising yang telah mengimplementasikan berbagai sistem informasi untuk membantu proses bisnis. Sistem informasi yang ada bisa mempermudah kinerja pegawai dan juga bisa memperoleh data informasi secara akurat. Data *customer* disimpan dan diolah sedemikian rupa sehingga bisa menghasilkan informasi yang bisa berguna untuk mempertahankan loyalitas *customer*. Data-data *customer* untuk mengembangkan pemasaran secara digital sangat diperlukan oleh divisi yang berhubungan langsung dengan pemasaran dan pelanggan seperti Divisi Web Development yang ada pada PT.Apookat Digital Indonesia Cimahi untuk Membuat Website untuk Bisnis Anda seperti Toko Online ataupun Company Profile dengan akses website. Proses penjualan dan pembelian secara online dengan menggunakan platform website untuk meningkatkan loyalitas pelanggan.

Oleh karena itu founder dari PT.Apookat Digital Indonesia menawarkan alternatif solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Yaitu dengan membuat aplikasi e-commerce berbasis website dengan menggunakan framework Laravel. Dengan menggunakan aplikasi berbasis website, proses jual beli akan lebih mudah. Sehingga proses jual beli yang data pada form yang kemudian disimpan kedalam database. Data ini bisa diolah sesuai dengan kebutuhan perusahaan.

2. Rumusan masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang sudah diuraikan, permasalahan yang dibahas dalam laporan ini antara lain:

1. Bagaimana merancang aplikasi e-commerce berbasis website dengan framerowk Laravel pada PT.Apookat Digital Indonesia?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi e-commerce berbasis website dengan framerowk Laravel pada PT.Apookat Digital Indonesia?
3. Bagaimana hasil pengujian dari aplikasi e-commerce berbasis website dengan framerowk Laravel pada PT.Apookat Digital Indonesia?

3. Tujuan

Berdasarkan penjelasan rumusan masalah yang sudah diuraikan, tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui bagaimana merancang aplikasi e-commerce berbasis website dengan framerowk Laravel pada PT.Apookat Digital Indonesia?
2. Untuk mengetahui bagaimana mengimplementasikan aplikasi e-commerce berbasis website dengan framerowk Laravel pada PT.Apookat Digital Indonesia?
3. Untuk mengetahui hasil pengujian dari aplikasi e-commerce berbasis website dengan framerowk Laravel pada PT.Apookat Digital Indonesia?

4. Manfaat

Penulisan laporan ini diharapkan mempunyai manfaat yang baik dan berguna bagi pembaca dan penulis. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

- Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari Program Teknik Informatika di Universitas Darussalam Gontor.

- Mendapatkan pemahaman penelitian mengenai “Perancangan aplikasi e-commerce berbasis website dengan framerowk Laravel pada PT.Apookat Digital Indonesia.

2. Bagi PT. Apookat Digital Indoneisa

Manfaat penelitian ini adalah untuk membantu merancang aplikasi e-commerce berbasis website dengan framerowk Laravel pada PT.Apookat Digital Indonesia Cimahi dengan kriteria optimalkan pemberian rekomendasi aplikasi e-commerce Terdapat

1. Leveling user:

- a. Admin

- b. Reseller
 - c. Customer
2. Terdapat data Product:
- a. Kode Product [Auto] (String dengan format BR**)
 - b. Nama Product
 - c. Warna (bisa lebih dari 1)
 - d. Berat
 - e. Description (Optional)
 - f. Tanggal Dibuat
 - g. Tanggal Diubah
 - h. Tanggal Dihapus
3. Terdapat data Transaksi
- a. Kode Transaksi [Auto] (String dengan format TR*****)
 - b. Barang (bisa lebih dari satu)
 - c. Disc
 - d. Total harga
 - e. Tanggal Dibuat

LANDASAN KEPUSTAKAAN

Profil PT. Apookat Digital Indonesia

Apookat adalah sebuah Software House & Digital Agency dimana fokus kami adalah membantu UMKM Memanfaatkan Digital khususnya Digital Marketing dengan baik. PT.Apookat Digital Indonesia adalah sebuah perusahaan teknologi kreatif dan inovatif yang saat ini fokus mengembangkan teknologi software dan digital advetising lainnya. Pengelolaan bisnis di PT.Apookat Digital terdiri dari :

1. Social Media Strategy
2. Web Developer
3. SEO (Search Engine Optimization)
4. Video Marketing

Metodologi

Pada bab Metodologi ini akan membahas mengenai metode yang digunakan dalam pembuatan toko online. Metodologi penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu studi literatur, pengumpulan data, analisa dan perancangan, implementasi sistem dan pengambilan kesimpulan dan saran.

1. Studi Literatur

Tahapan studi pada penelitian ini adalah mempelajari literatur dari beberapa bidang informasi dan pustaka yang berkaitan dengan pembuatan e-commmerc.. Literatur diperoleh dari paper, jurnal, penelitian sebelumnya serta referensi online. Literatur-literatur yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem diantaranya:

2. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini pengumpulan data dilakukan di PT. Apookat Digital Indonesia Cimahi. Data yang digunakan adalah data mengenai e-commerce yang dimiliki di PT. Apookat Digital Indonesia yang akan digunakan untuk menentukan rekomendasi perancangan e-commerce.

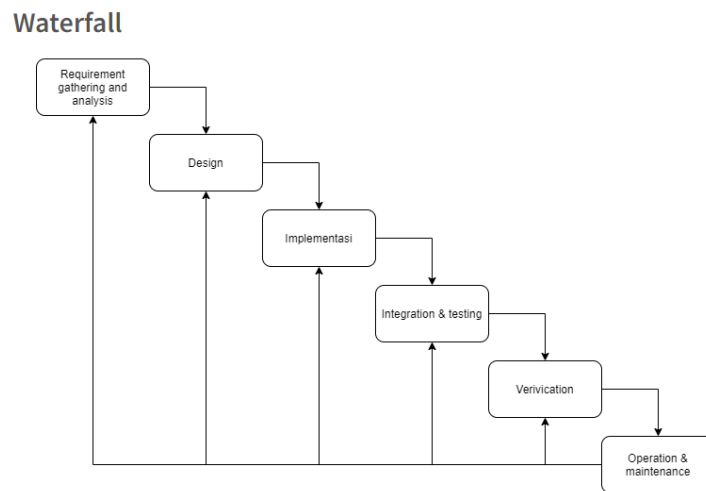
3. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui, menentukan dan mempersiapkan kebutuhan *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk membangun E-commerce yaitu *Hardware* dan *Software* yang dibutuhkan antara lain:

1. Kebutuhan *Hardware*
 - a. Laptop: ASUS X450C

2. Kebutuhan *Software*
 - a. Sistem Operasi Windows 8 64 bit
 - b. XAMPP V 3.2.1
 - c. Visual Studi Code
 - d. Notepad++
 - e. Google Chrome

1. Perancangan Sistem



Metode SDLC yang pertama adalah waterfall. Metode waterfall adalah metode kerja yang menekankan fase-fase yang berurutan dan sistematis. Disebut waterfall karena proses mengalir satu arah “ke bawah” seperti air terjun. Metode waterfall ini harus dilakukan secara berurutan sesuai dengan tahap yang ada.

Berikut adalah tahap-tahap pengembangan dalam metode waterfall.

- **Requirement gathering and analysis**

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap untuk dianalisis dan mendefinisikan kebutuhan apa saja yang harus dicapai oleh program. Informasi dapat diperoleh melalui wawancara, diskusi, atau survey.
- **Design**

Melakukan perancangan desain perangkat lunak sebagai perkiraan sebelum

dibuatnya kode. Desain sistem dapat dibuat menggunakan *Flowchart*, *Mind Map*, atau *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

- **Implementasi**

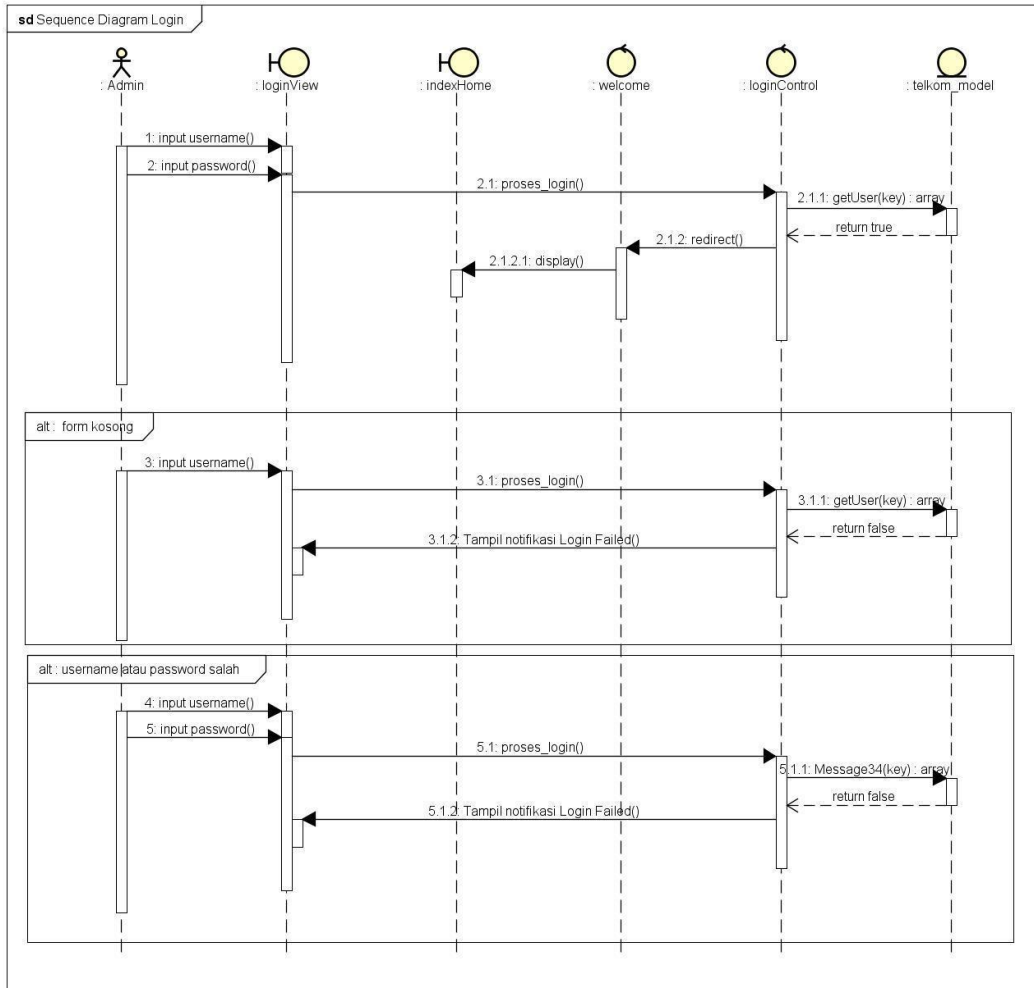
Implementasi ini adalah tahap dimana seluruh desain yang sebelumnya sudah dibuat diubah menjadi kode-kode program. Kode yang dihasilkan masih berbentuk modul-modul yang harus digabungkan di tahap selanjutnya.

- **Integration & testing**

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya dan melakukan pengujian untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat telah sesuai dengan desain dan fungsinya atau tidak.

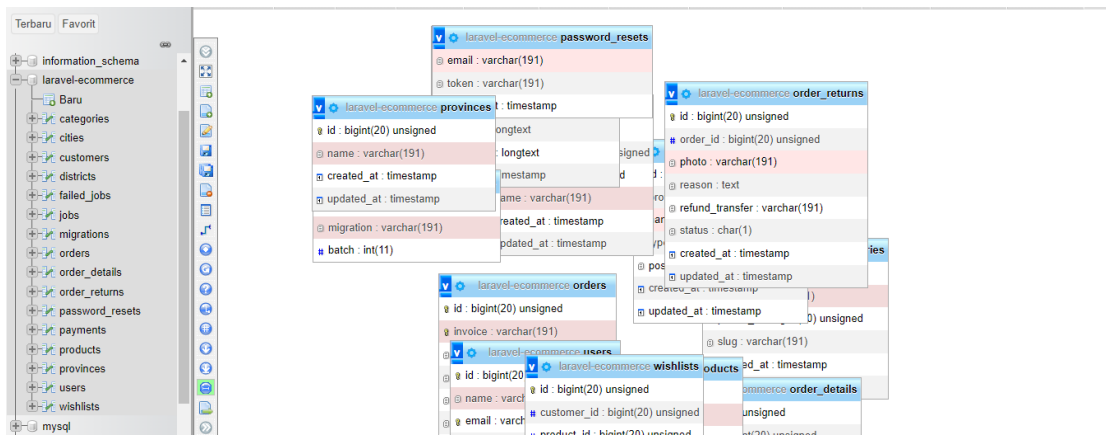
- **Verification**

Di tahap ini, pengguna atau klien yang langsung melakukan pengujian pada sistem, apakah sistem telah sesuai dengan yang disetujui atau belum sesuai.



powered by Astah

Sequence Diagram




ERD Diagram

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang implementasi E-Commerce berdasarkan analisa kebutuhan, proses perancangan dan pengujian E-Commerce yang telah dibangun.

1. Implementasi Sistem

1. Implementasi Antar Muka

Callie BERANDA PRODUK BANTUAN 

LOG IN TO ENTER

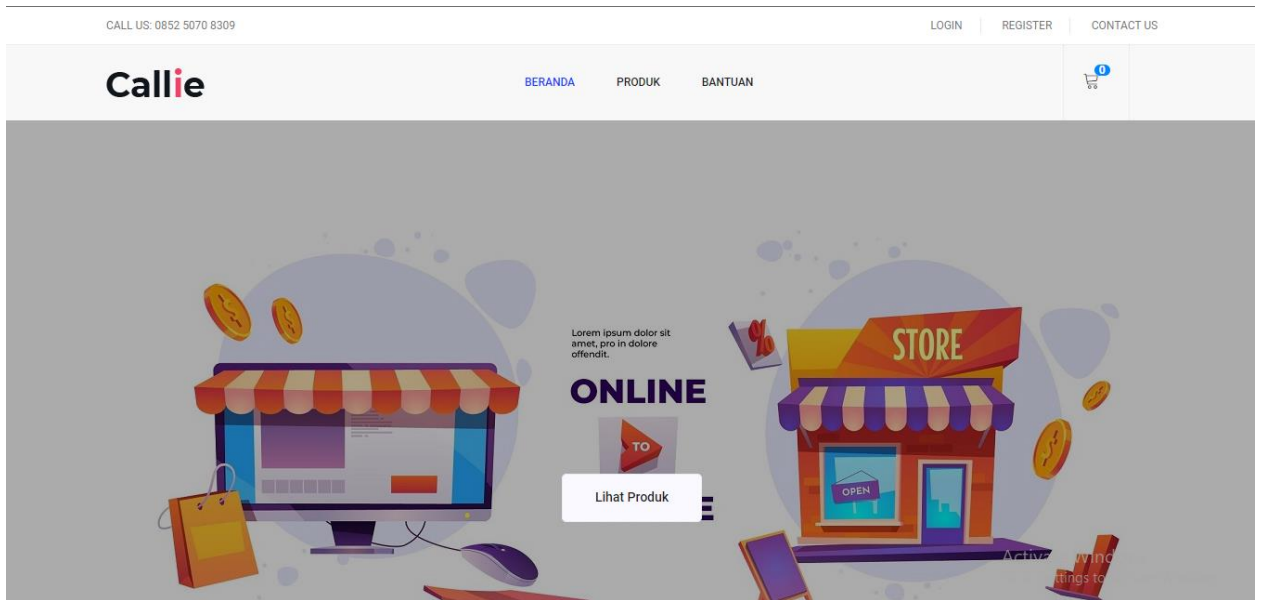
Email Address _____

***** _____

Keep me logged in

LOG IN

[Forgot Password?](#)



1. Implementasi Halaman Beranda User



Bella Tunik
Rp 116,000



Tunik Samna
Rp 180,000



Shopia Tunik Crinkle
Rp 150,000



Savira Gamis
Rp 300,000



Bella Square Dress
Rp 150,000

Produk Fashion Muslim

KATEGORI PRODUK

Sorting

Cari...

Cari

- Gamis
- Koko
- Mukena
- Sajadah
- Tunik



Rabbani Dress
Rp 300,000



Gamis Maryam
Rp 190,000



Maha Dress
Rp 200,000



Liana Dress
Rp 250,000

Keranjang Belanja

[Home](#) → [Cart](#)

Product	Price	Quantity	Total
Tidak ada belanjaan			

UPDATE CART

Informasi Pengiriman

Nama Penerima

No Telepon

Email

Alamat Lengkap

Ringkasan Pesanan

Product	Total
SUBTOTAL	Rp 0
PENGIRIMAN	Rp 0
TOTAL	Rp 0

[BAYAR PESANAN](#)

Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan bahwa rancang bangun E-commerce dengan Framework Laravel PT.Apokat Digital Indonesia Cimahi, dapat membantu admin dalam mengelola jual beli serta menyimpan dan mengakses data marketplace. Sehingga dapat digunakan dalam sarana Digital Marketing.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamidin, Dini., 2008. *Model Customer Relationship Management di Institusi Pendidikan*. Journal of seminar nasional aplikasi teknologi informasi 2008 (SNATI 2008). Tersedia di: < <http://www.journal.uii.ac.id/index.php/Snati/article/download/559/483>>
- Kundre., Wisnubadhra., Suselo., 2013. *Penerapan Customer Relationship Management dengan Dukungan Teknologi Informasi Pada PO. Chelsy*. Yogyakarta.
- Acmad, T Arifin, 2010. “*Pengaruh Customer Relationship Marketing (CRM) terhadap Loyalitas Pengguna Matahari Club Card (MCC) pada Matahari Department Store Mall SKA Pekanbaru*”, Jurnal Manajemen. Andreani, Fransisca, 2007. “*Customer Relationship Management (CRM) dan Aplikasinya dalam Industri Manufaktur dan Jasa*”, Jurnal Manajemen dan Pemasaran, Volume 2 Nomor 4, hal 59.
- Heizer., Jay., and Barry Rander., 2005. *Operations Management: Manajemen Operasi*. Salemba Empat. Jakarta.
- Kendall, K.E., Kendall, J.E., 2006, *Analisis dan Perancangan Sistem Edisi ke-5, Indeks Jakarta*.
- Munandar, Dadang, 2005. “*Pengaruh Customer Relationship Management terhadap Loyalitas Pelanggan Bisnis PT Frisian Flag Indonesia Bandung*”, Jurnal Ilmiah UNIKOM, Volume 7 Nomor 1.
- Rustono, 2010. “*Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Implementasi Customer Relationship Management (CRM) untuk Meningkatkan Loyalitas Pelanggan*”, Jurnal Pengembangan Humaniora, Volume 10 Nomor 3.
- Yahya, Yohanes, 2008. “*Pengaruh Customer Relationship Management (CRM) dalam Meningkatkan Loyalitas Pelanggan*”, Jurnal Ilmu Komputer.
- Kotler, Philip & Kevin L. Keller., 2012. *Marketing Management*, 14th edition. Prentice Hall. New Jersey.
- Simon, A. Herbert., 2008. *Administrative Behavior, Perilaku Administrasi : Suatu Studi tentang Proses Pengambilan Keputusan dalam Organisasi Administrasi*. Edisi Ketiga. Cetakan Keempat. Alih Bahasa ST. Dianjung. Bumi Aksara. Jakarta.
- Mufaroha., 2014. “*Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Customer Relationship Management (Crm) Pada CV. Mutiara*”, vol. 3.

Swastha, Basu dan Irawan., 2005. *Manajemen Pemasaran Modern*. Liberty. Yogyakarta.

Putri, Dwi Novita, 2010. “*Faktor-Faktor Customer Relationship Management yang Berpengaruh terhadap Loyalitas Nasabah PT Bank BRI Unit Duren Jaya Bekasi*”, Skripsi, Departemen Manajemen Fakultas Ekonomi dan Manajemen Institut Pertanian Bogor.