

**PEMBUATAN ANTARMUKA WEBSITE EDUMART
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA PT
NAZMALOGY LOKA LASTARI**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

RARAS PRAWISTI HAPSARI

22.12.2632

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PEMBUATAN ANTARMUKA WEBSITE EDUMART
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA PT
NAZMALOGY LOKA LASTARI**

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

RARAS PRAWISTI HAPSARI

22.12.2632

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

**PEMBUATAN ANTARMUKA WEBSITE EDUMART MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL PADA PT NAZMALOGY LOKA LASTARI**

yang disusun dan diajukan oleh

Raras Prawisti Hapsari

22.12.2632

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 21 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302391

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON REGULER – MAGANG IT

**PEMBUATAN ANTARMUKA WEBSITE EDUMART MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL PADA PT NAZMALOGY LOKA LASTARI**

yang disusun dan diajukan oleh

Raras Prawisti Hapsari

22.12.2632

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Afrig Aminuddin, S.Kom., M.Eng., Ph.D.
NIK. 190302351

Norhikmah, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302245

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302391



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Raras Prawisti Hapsari
NIM : 22.12.2632

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

**Pengembangan Antarmuka Website EduMart Menggunakan Framework
Laravel Pada PT Nazmalogy Loka Lastari**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinil dan SAYA memiliki KONTRIBUSI terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

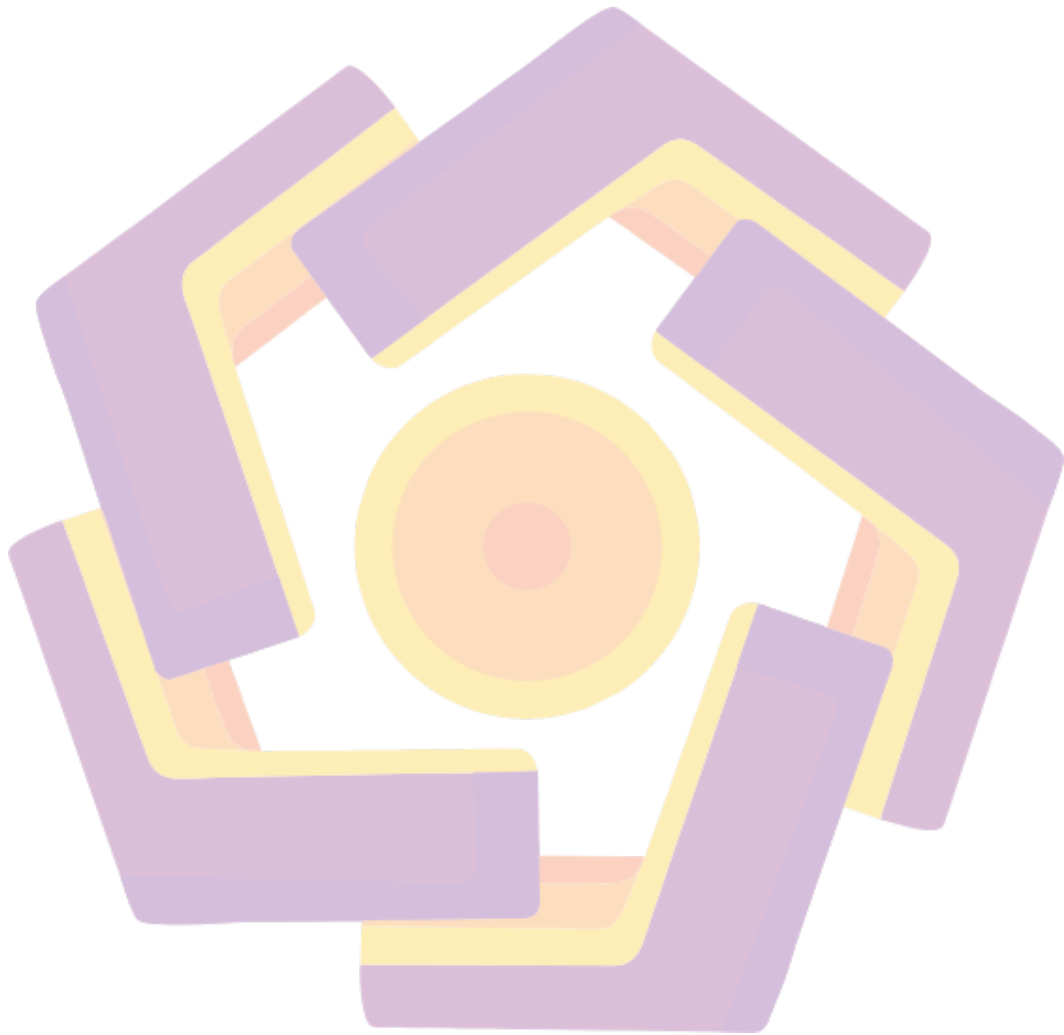
Yogyakarta, 07 Januari 2026

Yang Menyatakan,


Raras Prawisti Hapsari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, atas rahmat dan karunia-Nya senantiasa memberikan kemudahan dan kelancaran kepada penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan
2. Bapak/Ibu Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
3. Bapak/Ibu Prof. Dr. Kusri, M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
4. Bapak/Ibu Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
5. Bapak/Ibu Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
6. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dan pengorbanan tanpa batas selalu menyertai setiap proses perjuangan penulis selama menempuh pendidikan hingga penyusunan skripsi ini
7. Adik penulis yang telah menemani penulis meluangkan waktu sejenak di kala jenuh selama proses penyusunan skripsi
8. Teman-teman selama proses magang yang telah menjadi rekan berjuang, saling berbagi semangat, pengalaman, dan dukungan, sehingga proses magang dan penyusunan skripsi ini dapat dilalui dengan baik

9. Teman-teman IPTEK HIMASI periode 2024/2025 yang telah menjadi tempat pulang di sela-sela penat, ruang untuk tertawa tanpa beban, dan penguat langkah penulis ketika proses penyusunan skripsi terasa berat
10. Teman-teman penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu namanya, yang telah memberikan semangat dan dukungan selama proses penyusunan skripsi ini
11. Serta sosok yang namanya belum penulis ketahui, namun telah tertulis jelas di *Lauhul Mahfudz*, yang kelak diharapkan hadir sebagai pendamping perjalanan hidup penulis
12. Terakhir, diri penulis sendiri yang telah bertahan, berjuang, dan tidak menyerah di tengah beratnya tanggung jawab serta harapan orang tua sebagai anak pertama, hingga skripsi ini dapat diselesaikan

Yogyakarta, 07 Januari 2026

Penulis

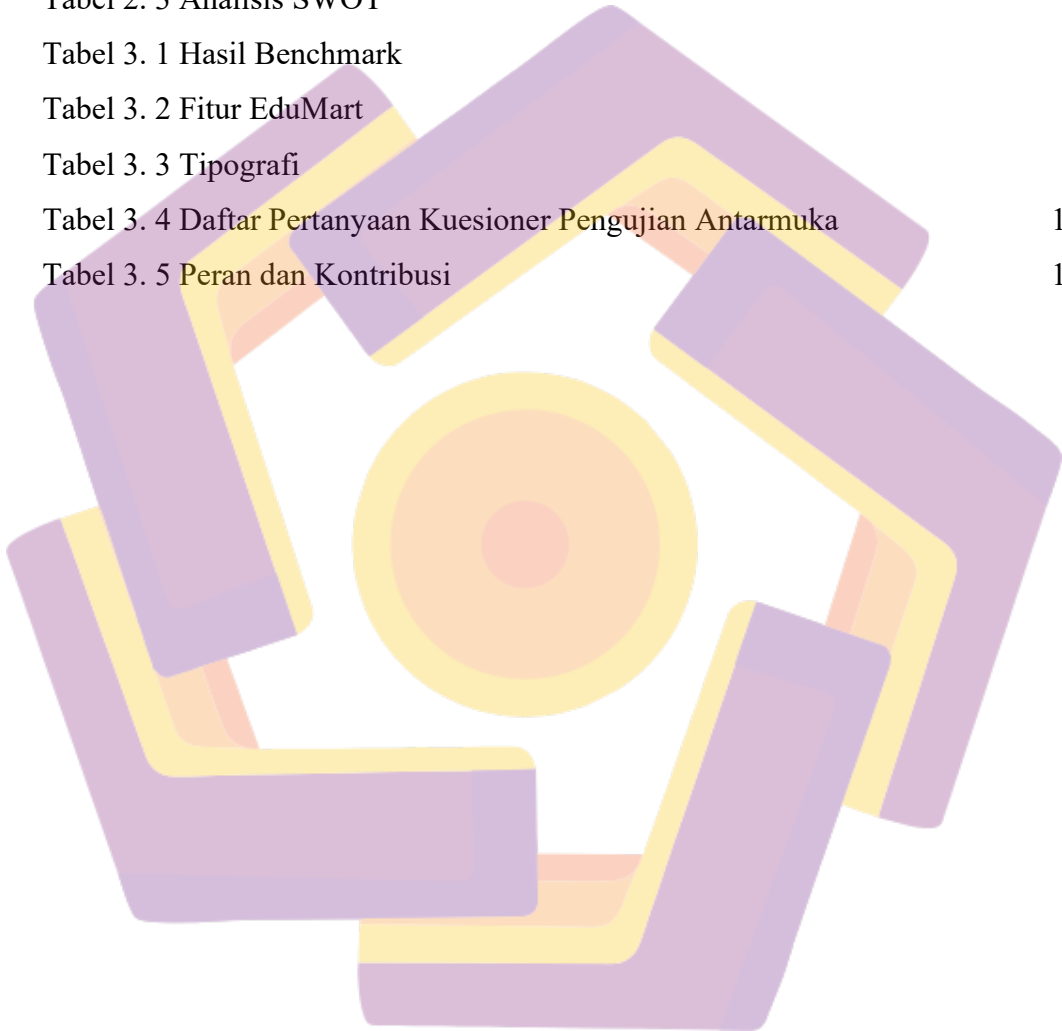
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	1
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Profil	3
1.5.1 Profil Mitra Magang IT.....	3
1.5.2 Deskripsi Magang IT	6
BAB II LANDASAN TEORI DAN ANALISIS	7

2.1	Landasan Teori.....	7
2.1.1	Pengembangan Antarmuka	7
2.1.2	Framework Laravel	9
2.1.3	Prinsip Desain UI/UX	10
2.2	Analisis	12
2.3	Alur Pengembangan Produk	13
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN		16
3.1	Proses Pengenalan Sistem.....	16
3.2	Analisis Kebutuhan	17
3.3	Perancangan Antarmuka	20
3.3.1	Penentuan Brand Guideline	20
3.3.2	Pembuatan High-Fidelity Prototype	24
3.4	Implementasi Antarmuka.....	54
3.4.1	Persiapan Implementasi Antarmuka	54
3.4.2	Implementasi Coding Antarmuka dengan Laravel	57
3.5	Pengujian.....	123
3.6	Peran dan Kontribusi.....	125
BAB IV PENUTUP		126
4.1	Kesimpulan	126
4.2	Saran	126
REFERENSI		127
LAMPIRAN		128

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan HTML, CSS, dan JavaScript dalam Pengembangan Antarmuka	8
Tabel 2. 2 Prinsip Desain UI/UX pada Website	11
Tabel 2. 3 Analisis SWOT	12
Tabel 3. 1 Hasil Benchmark	18
Tabel 3. 2 Fitur EduMart	19
Tabel 3. 3 Tipografi	21
Tabel 3. 4 Daftar Pertanyaan Kuesioner Pengujian Antarmuka	123
Tabel 3. 5 Peran dan Kontribusi	125



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Logo PT Nazmalogy Loka Lastari	4
Gambar 1. 2 Struktur Organisasi PT Nazmalogy Loka Lastari	5
Gambar 2. 1 Arsitektur Model-View-Controller (MVC)	9
Gambar 2. 2 Alur Pengembangan	14
Gambar 3. 1 Dokumentasi Sesi Pembelajaran Daring	17
Gambar 3. 2 Palet Warna	20
Gambar 3. 3 Ikon pada Searchbox	22
Gambar 3. 4 Ikon pada Riwayat Pembelian	23
Gambar 3. 5 Logo EduMart	24
Gambar 3. 6 Desain Antarmuka Halaman Login	25
Gambar 3. 7 Desain Antarmuka Halaman Registrasi	26
Gambar 3. 8 Desain Antarmuka Halaman Landing Page	27
Gambar 3. 9 Desain Antarmuka Halaman Profil	28
Gambar 3. 10 Desain Antarmuka Halaman Training	29
Gambar 3. 11 Desain Antarmuka Halaman Training Filter	30
Gambar 3. 12 Desain Antarmuka Halaman Training Detail dan Rekomendasi	31
Gambar 3. 13 Desain Antarmuka Halaman Training Checkout	32
Gambar 3. 14 Desain Antarmuka Halaman Training Payment	33
Gambar 3. 15 Desain Antarmuka Halaman Training Payment Sukses	34
Gambar 3. 16 Desain Antarmuka Halaman Riwayat Transaksi Training	35
Gambar 3. 17 Desain Antarmuka Halaman Training Invoice	36
Gambar 3. 18 Desain Antarmuka Halaman Training Tiket	37
Gambar 3. 19 Desain Antarmuka Halaman Training Detail Tiket	38
Gambar 3. 20 Desain Antarmuka Halaman Produk	39
Gambar 3. 21 Desain Antarmuka Halaman Produk Filter	40
Gambar 3. 22 Desain Antarmuka Halaman Produk Detail dan Rekomendasi	41
Gambar 3. 23 Desain Antarmuka Halaman Produk Keranjang	42
Gambar 3. 24 Desain Antarmuka Tampilan Produk Checkout	43
Gambar 3. 25 Desain Antarmuka Halaman Produk Payment	44

Gambar 3. 26 Desain Antarmuka Halaman Produk Payment Sukses	45
Gambar 3. 27 Desain Antarmuka Halaman Riwayat Transaksi Produk	46
Gambar 3. 28 Desain Antarmuka Halaman Detail Transaksi Produk	47
Gambar 3. 29 Desain Antarmuka Halaman Produk Rating	48
Gambar 3. 30 Desain Antarmuka Halaman Dashboard Admin	49
Gambar 3. 31 Desain Antarmuka Halaman Admin Kelola User	50
Gambar 3. 32 Desain Antarmuka Halaman Admin Kelola Training Region	51
Gambar 3. 33 Desain Antarmuka Halaman Admin Kelola Training Transaksi	52
Gambar 3. 34 Desain Antarmuka Halaman Admin Kelola Training Tiket	53
Gambar 3. 35 Implementasi Antarmuka Login	57
Gambar 3. 36 Implementasi Antarmuka Registrasi	59
Gambar 3. 37 Implementasi Antarmuka Landing Page (Bagian Awal)	62
Gambar 3. 38 Implementasi Antarmuka Landing Page (Bagian Layanan)	62
Gambar 3. 39 Implementasi Antarmuka Landing Page (Bagian Alur Pemesanan)	63
Gambar 3. 40 Implementasi Antarmuka Landing Page (Bagian Konten)	63
Gambar 3. 41 Implementasi Antarmuka Landing Page (Bagian Akhir)	64
Gambar 3. 42 Implementasi Antarmuka Profil (Bagian Atas)	66
Gambar 3. 43 Implementasi Antarmuka Profil (Bagian Bawah)	67
Gambar 3. 44 Implementasi Antarmuka Training	69
Gambar 3. 45 Implementasi Antarmuka Training Filter	71
Gambar 3. 46 Implementasi Antarmuka Training Detail	73
Gambar 3. 47 Implementasi Antarmuka Training Rekomendasi	73
Gambar 3. 48 Implementasi Antarmuka Training Checkout	76
Gambar 3. 49 Implementasi Antarmuka Training Payment	79
Gambar 3. 50 Implementasi Antarmuka Training Payment Sukses	80
Gambar 3. 51 Implementasi Antarmuka Riwayat Transaksi Training	82
Gambar 3. 52 Implementasi Antarmuka Training Invoice	85
Gambar 3. 53 Implementasi Antarmuka Training Tiket	88
Gambar 3. 54 Implementasi Antarmuka Training Detail Tiket	90
Gambar 3. 55 Implementasi Antarmuka Produk	93

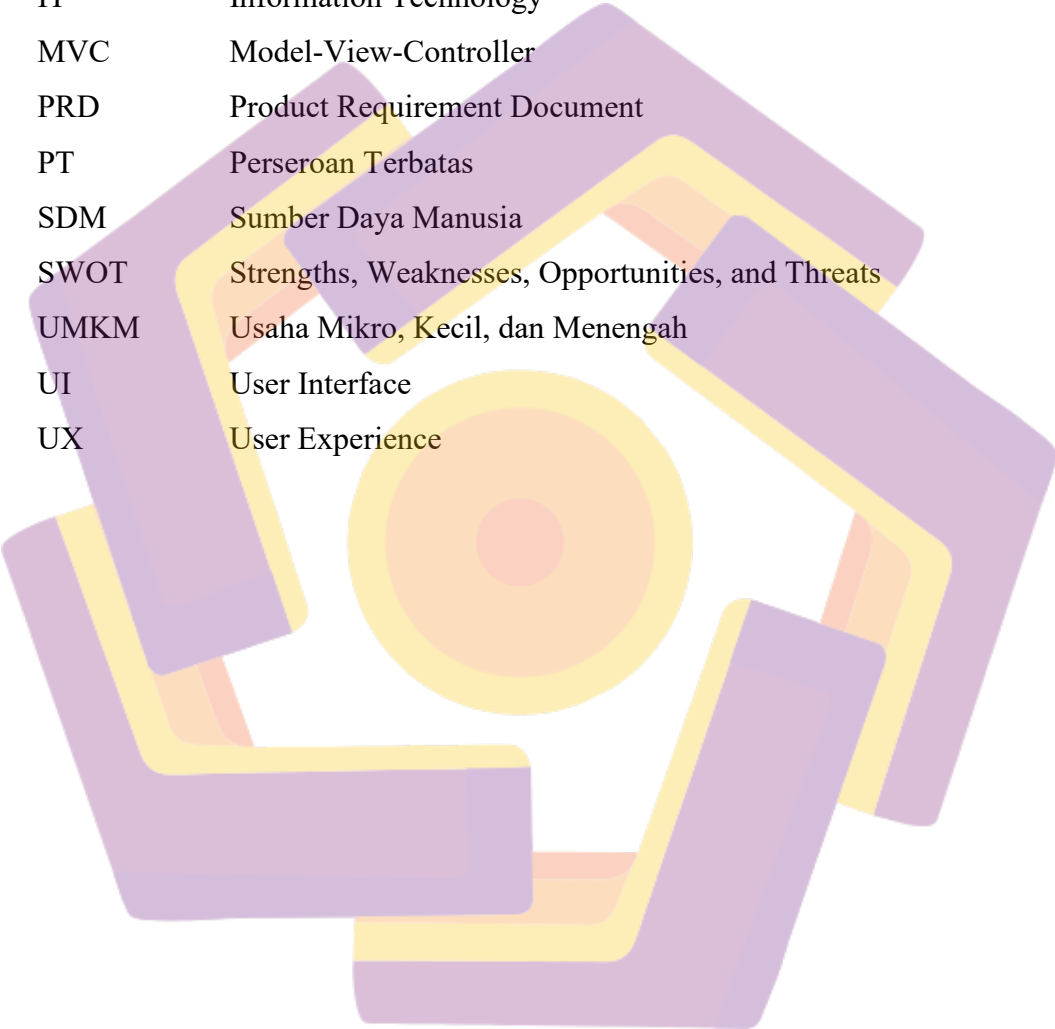
Gambar 3. 56 Implementasi Antarmuka Produk Filter	96
Gambar 3. 57 Implementasi Antarmuka Produk Detail	98
Gambar 3. 58 Implementasi Antarmuka Produk Rekomendasi	98
Gambar 3. 59 Implementasi Antarmuka Produk Keranjang	101
Gambar 3. 60 Implementasi Antarmuka Produk Checkout	103
Gambar 3. 61 Implementasi Antarmuka Produk Checkout Lanjutan	104
Gambar 3. 62 Implementasi Antarmuka Produk Payment	106
Gambar 3. 63 Implementasi Antarmuka Produk Payment Sukses	108
Gambar 3. 64 Implementasi Antarmuka Riwayat Transaksi Produk	110
Gambar 3. 65 Implementasi Antarmuka Detail Transaksi Produk	112
Gambar 3. 66 Implementasi Antarmuka Produk Rating	114
Gambar 3. 67 Implementasi Antarmuka Dashboard Admin	115
Gambar 3. 68 Implementasi Antarmuka Admin Kelola User	117
Gambar 3. 69 Implementasi Antarmuka Admin Kelola Training Region	118
Gambar 3. 70 Implementasi Antarmuka Admin Kelola Training Transaksi	120
Gambar 3. 71 Implementasi Antarmuka Admin Kelola Training Tiket	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Penerimaan Magang	128
Lampiran 2. 1 Penilaian Terhadap Capaian Program Mitra	129
Lampiran 3. 1 Dokumentasi First Meet dengan Mentor secara Daring	130
Lampiran 3. 2 Dokumentasi Kegiatan Sharing Session bersama Mentor secara daring	130
Lampiran 3. 3 Dokumentasi Kegiatan Magang di Kantor	131
Lampiran 3. 4 Dokumentasi Konsultasi dengan Kaprodi Terkait Kegiatan Magang	131
Lampiran 3. 5 Dokumentasi Pendampingan Kegiatan INSPIRA di Malioboro Mall	132

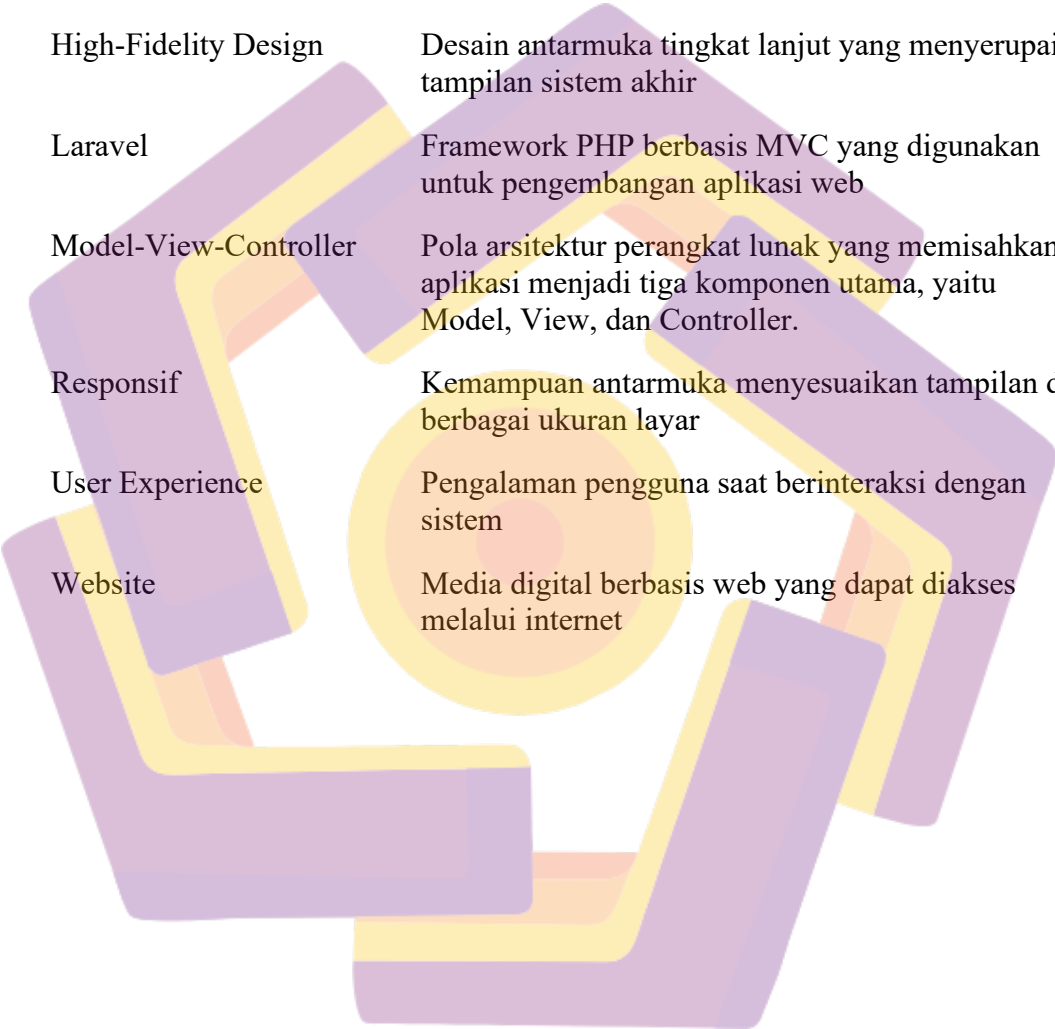


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



CSS	Cascading Style Sheets
CV	Commanditaire Vennootschap
HTML	Hypertext Markup Language
IT	Information Technology
MVC	Model-View-Controller
PRD	Product Requirement Document
PT	Perseroan Terbatas
SDM	Sumber Daya Manusia
SWOT	Strengths, Weaknesses, Opportunities, and Threats
UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
UI	User Interface
UX	User Experience

DAFTAR ISTILAH



Antarmuka Pengguna	Bagian dari sistem yang menjadi media interaksi antara pengguna dan sistem
Brand Guideline	Pedoman visual yang mengatur penggunaan warna, tipografi, dan elemen desain agar konsisten
High-Fidelity Design	Desain antarmuka tingkat lanjut yang menyerupai tampilan sistem akhir
Laravel	Framework PHP berbasis MVC yang digunakan untuk pengembangan aplikasi web
Model-View-Controller	Pola arsitektur perangkat lunak yang memisahkan aplikasi menjadi tiga komponen utama, yaitu Model, View, dan Controller.
Responsif	Kemampuan antarmuka menyesuaikan tampilan di berbagai ukuran layar
User Experience	Pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem
Website	Media digital berbasis web yang dapat diakses melalui internet

INTISARI

Perkembangan teknologi digital mendorong perusahaan untuk mengoptimalkan proses promosi dan penjualan melalui platform berbasis website. PT Nazmalogy Loka Lastari mengembangkan platform EduMart sebagai sarana penjualan produk lokal dan penyediaan jasa pelatihan secara digital, namun sebelumnya proses promosi dan penjualan masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan antarmuka website EduMart menggunakan framework Laravel. Pengembangan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi antarmuka, dan pengujian fungsionalitas. Perancangan antarmuka menerapkan prinsip desain UI/UX serta memanfaatkan Blade template engine pada Laravel untuk menghasilkan tampilan yang konsisten dan responsif. Hasil pengujian menunjukkan bahwa antarmuka website EduMart dapat berfungsi dengan baik, mudah digunakan, serta mampu mendukung proses promosi dan transaksi secara digital. Dengan demikian, antarmuka website EduMart dinyatakan layak digunakan dan diharapkan dapat membantu PT Nazmalogy Loka Lastari dalam meningkatkan efektivitas promosi dan penjualan produk serta jasa pelatihan secara digital.

Kata kunci: Antarmuka Website, EduMart, Laravel, UI/UX, Website Penjualan.

ABSTRACT

The rapid development of digital technology encourages companies to optimize promotion and sales processes through website-based platforms. PT Nazmalogy Loka Lastari developed the EduMart platform to support the digital sale of local products and training services, however, the promotion and sales processes were previously conducted manually. Therefore, this study aims to design and implement the EduMart website interface using the Laravel framework. The development process consists of requirement analysis, interface design, interface implementation, and functional testing. The interface design applies UI/UX design principles and utilizes the Blade template engine provided by Laravel to create a consistent and responsive website appearance. The testing results indicate that the EduMart website interface functions properly, is easy to use, and effectively supports digital promotion and transaction processes. Thus, the EduMart website interface is considered feasible for use and is expected to assist PT Nazmalogy Loka Lastari in improving the effectiveness of digital promotion and sales of products and training services.

Keywords: Website Interface, EduMart, Laravel, UI/UX, E-commerce Website.