

**PLATFORM E-COMMERCE JUAL BELI ITEM FISH IT DAN
GROW A GARDEN SERTA GAMEPASS ROBLOX BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DAN
DATABASE MYSQL BERTUJUAN MENGHINDARI
SCAMMER**

**LAPORAN NON-REGULER
SKEMA ENTEPRENEUR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

RIDHO ZAHRAN PRATAMA

22.11.4872

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PLATFORM E-COMMERCE JUAL BELI ITEM FISH IT DAN
GROW A GARDEN SERTA GAMEPASS ROBLOX BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DAN
DATABASE MYSQL BERTUJUAN MENGHINDARI SCAMMER**

**LAPORAN NON-REGULER
SKEMA ENTEPRENEUR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



Disusun oleh :

RIDHO ZAHARAN PRATAMA

22.11.4872

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

JALUR NON-REGULER

**PLATFORM E-COMMERCE JUAL BELI ITEM FISH IT DAN GROW A
GARDEN SERTA GAMEPASS ROBLOX BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DAN DATABASE MYSQL
BERTUJUAN MENGHINDARI SCAMMER**

yang disusun dan diajukan oleh

Ridho Zahran Pratama

22.11.4872

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 28 Januari 2026

Dosen Pembimbing,



Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

HALAMAN PENGESAHAN

JALUR NON-REGULER

PLATFORM E-COMMERCE JUAL BELI ITEM FISH IT DAN GROW A GARDEN SERTA GAMEPASS ROBLOX BERBASIS WEBSITE MENGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DAN DATABASE MYSQL BERTUJUAN MENGHINDARI SCAMMER

yang disusun dan diajukan oleh

Ridho Zahran Pratama
22.11.4872

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Januari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom., M.T.
NIK. 190302289

Nuri Cahyono, M.Kom.
NIK. 190302278

Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302419

Tanda Tangan



Laporan ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Januari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ridho Zahran Pratama

NIM : 22.11.4872

Menyatakan bahwa Laporan dengan judul berikut:

PLATFORM E-COMMERCE JUAL BELI ITEM FISH IT DAN GROW A GARDEN SERTA GAMEPASS ROBLOX BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL DAN DATABASE MYSQL BERTUJUAN MENGHINDARI SCAMMER

Dosen Pembimbing : Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan kegiatan SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
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 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 ketidak-benaran 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, 28 Januari 2026



Ridho Zahran Pratama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah Subhanau Wa Ta'ala, Dengan rahmat dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini sebagai wujud tanggung jawab penulis untuk menyelesaikan studi dalam menempuh pendidikan sarjana. Dengan penuh rasa syukur, penulis mempersembahkan karya ini kepada :

1. Diri saya sendiri, yang telah bertahan, berproses, dan tidak menyerah hingga mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Darma Yustian dan Ibu Putri Wulansari, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas.
3. Adik saya tercinta, Zhaky Alfaris dan Nada Cahaya Qolbi, yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan kepada saya.
4. Univeristas AMIKOM Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan bagi penulis untuk melanjutkan dan menempuh pendidikan di perguruan tinggi untuk meraih gelar sarjana.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala senantiasa penulis panjatkan atas rahmat dan ridha-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan akhir ini dengan baik. Penulis dapat sampai ditahap ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan dan bantuan dari berbagai belah pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yang teristimewa orang tua saya tercinta, Bapak Darma Yustian dan Ibu Putri Wulansari, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas. Terima kasih atas setiap langkah, semangat, dan restu yang mengantarkanku sampai pada titik ini.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., sebagai Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Ibu Prof. Dr. Kusrini, M.Kom., sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujiastuti, M.Kom., sebagai Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Bapak Uyock Anggoro Saputro, S.Kom., M.Kom., yang dengan tulus membimbing, mengarahkan, dan memberikan ilmu yang sangat berarti sepanjang proses penyusunan skripsi ini.
6. Partner saya tercinta, Dhea Muliya Bayuputri, yang selalu menemani, mendukung, meluangkan waktu, tenaga, dan memberikan motivasi selama proses skripsi ini.

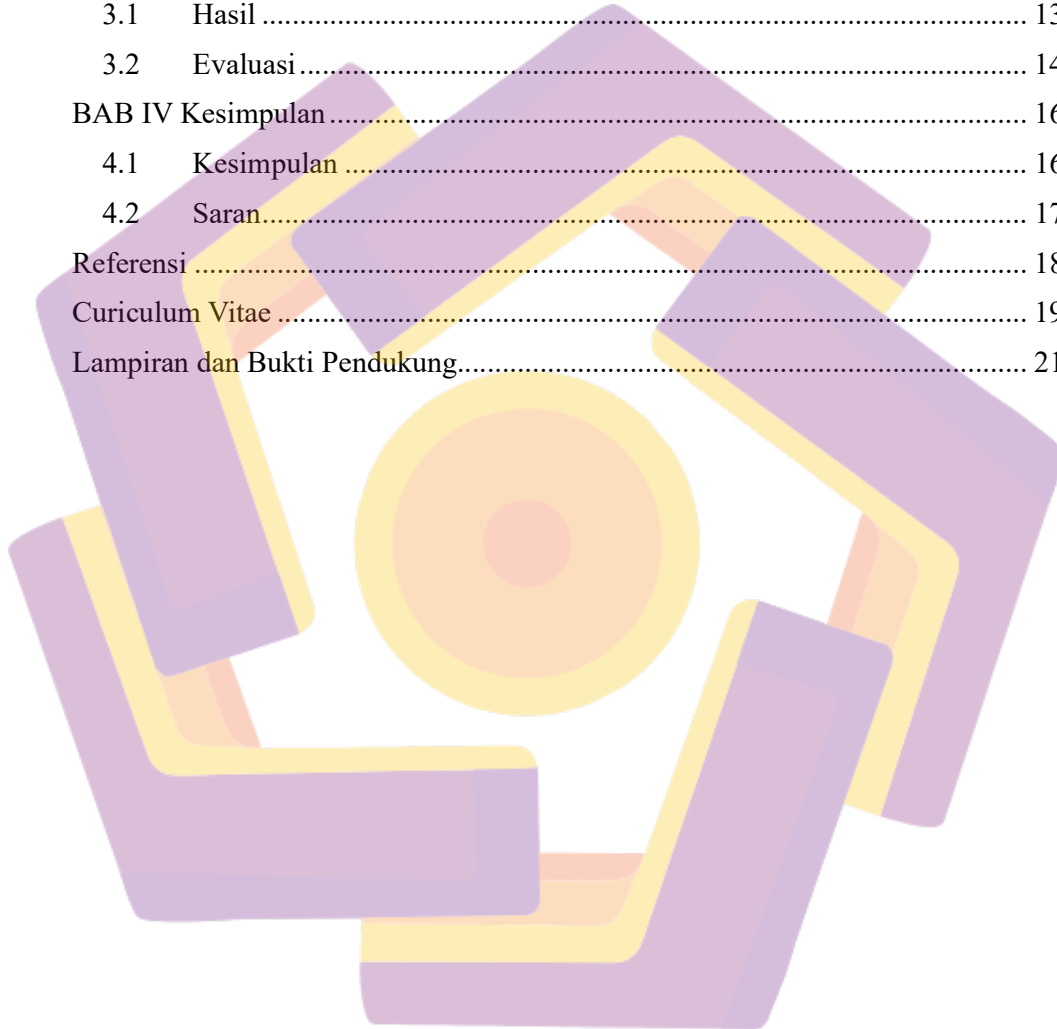
Yogyakarta, 28 Januari 2026

Penulis

DAFTAR ISI

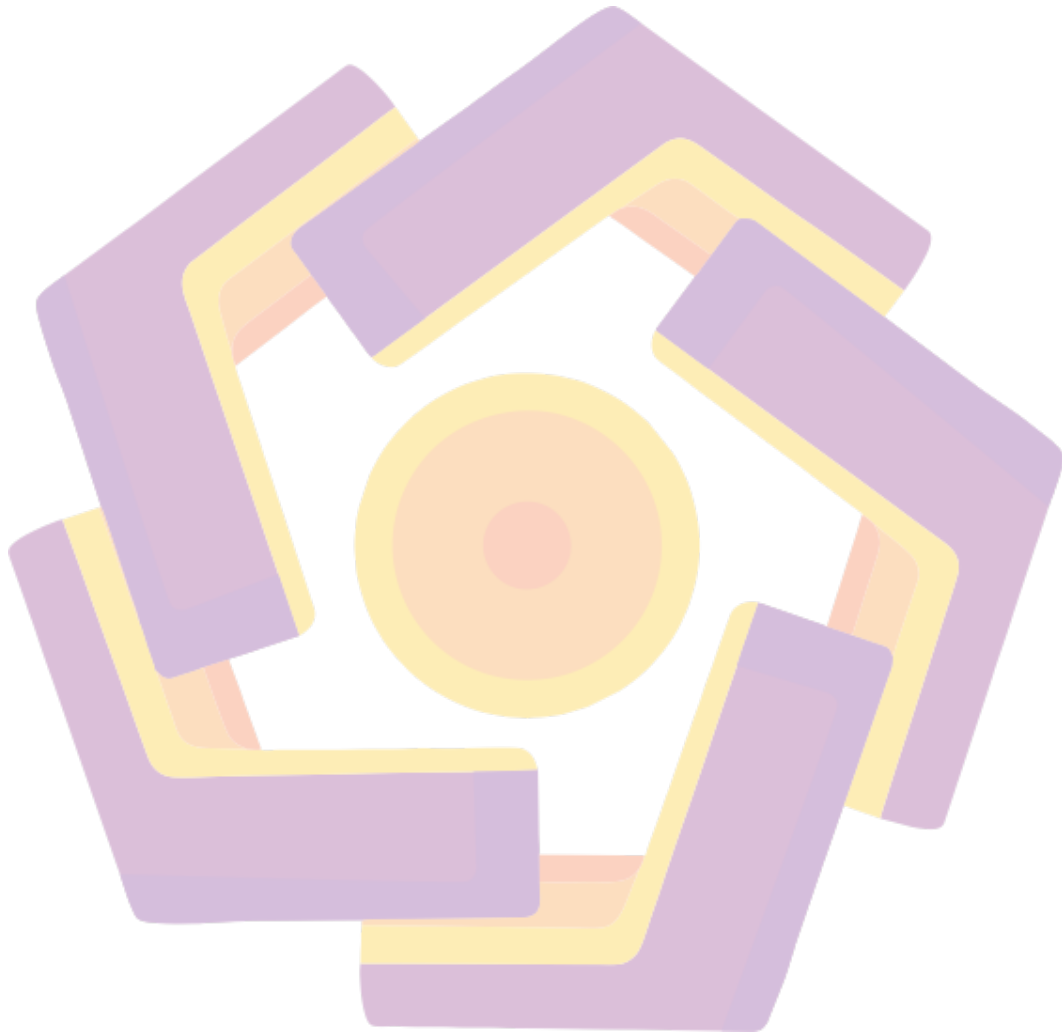
Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Halaman Pernyataan Keaslian Karya.....	iv
Halaman Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel.....	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lambang dan Singkatan.....	xi
Daftar Istilah.....	xii
Intisari	xiii
<i>Abstract</i>	xiv
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Gambaran Umum.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	3
Bab II Teori dan METODE	4
2.1 Teori	4
2.1.1 E-Commerce	4
2.1.2 Marketplace Digital.....	4
2.1.3 Item Virtual dalam Game Online.....	4
2.1.4 Framework Laravel	5
2.1.5 Basis Data MySQL	5
2.1.6 Sistem Pembayaran Manual.....	5
2.1.7 Keamanan Transaksi Digital	6
2.1.8 Entity Relationship Diagram (ERD).....	6
2.2 Analisis.....	6
2.2.1 Analisis Basis Data	7
2.2.2 Tahapan Kegiatan.....	8

2.2.3	Kendala yang Dihadapi	9
2.2.4	Hasil yang Diperoleh.....	9
2.2.5	Entity Relationship Diagram (ERD).....	10
2.2.6	Alur Kegiatan (Flowchart).....	12
BAB III Hasil dan Pembahasan		13
3.1	Hasil	13
3.2	Evaluasi.....	14
BAB IV Kesimpulan.....		16
4.1	Kesimpulan.....	16
4.2	Saran.....	17
Referensi		18
Curriculum Vitae		19
Lampiran dan Bukti Pendukung.....		21



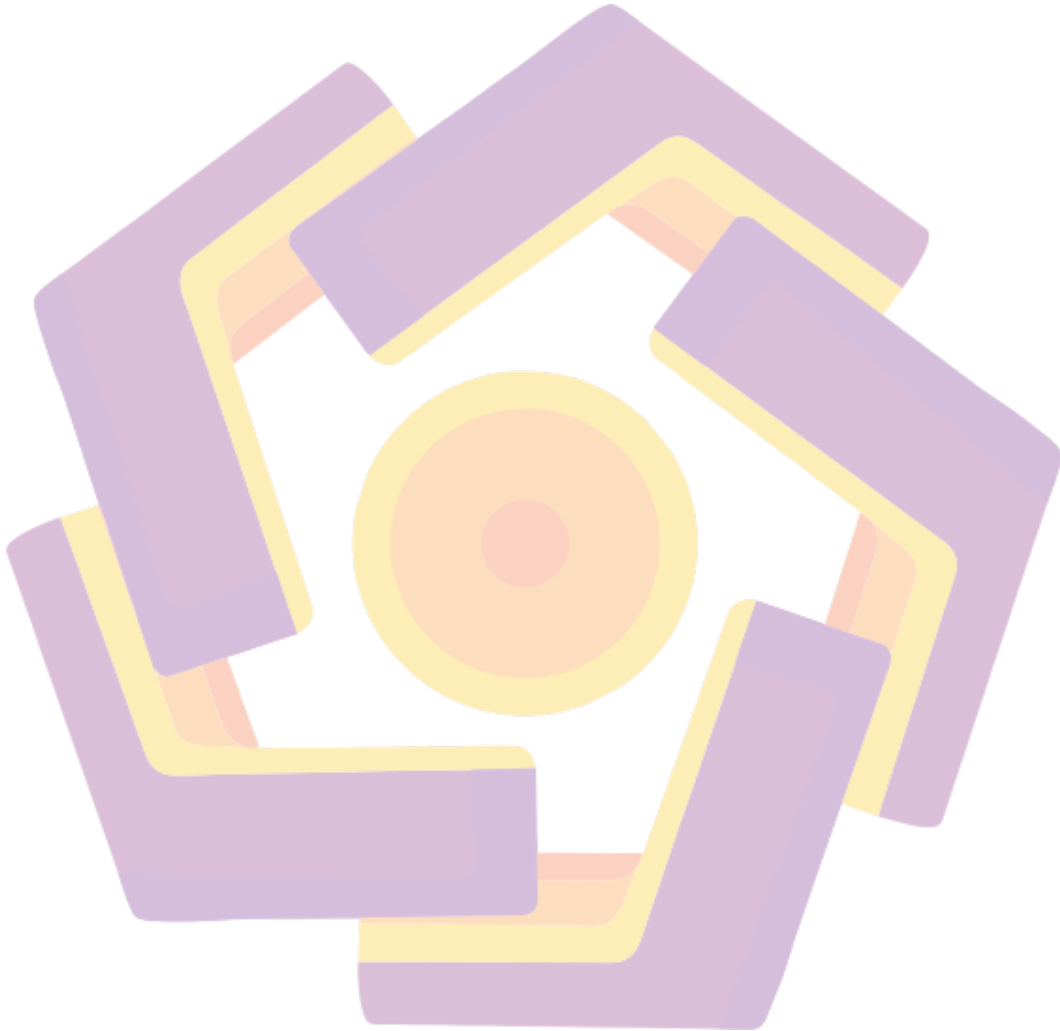
DAFTAR TABEL

Tabel 1 Total Keseluruhan Pendapatan	21
Tabel 2 Bukti Transaksi Pendapatan	21



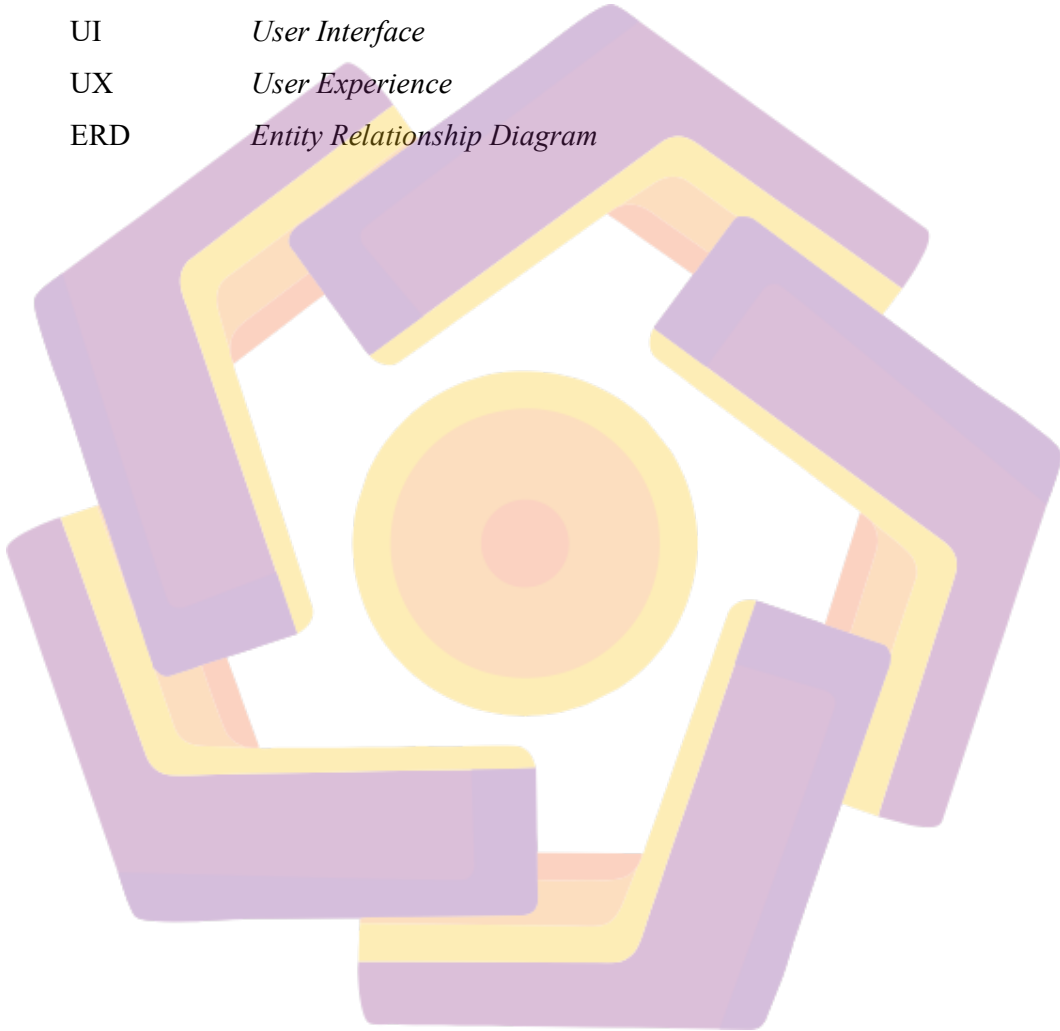
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Entity Relationship Diagram Platform Kyrosblox	10
Gambar 2.2 Flowchart Sistem Website Kyrosblox	12
Gambar 3.1 Tampilan Website Kyrosblox	13

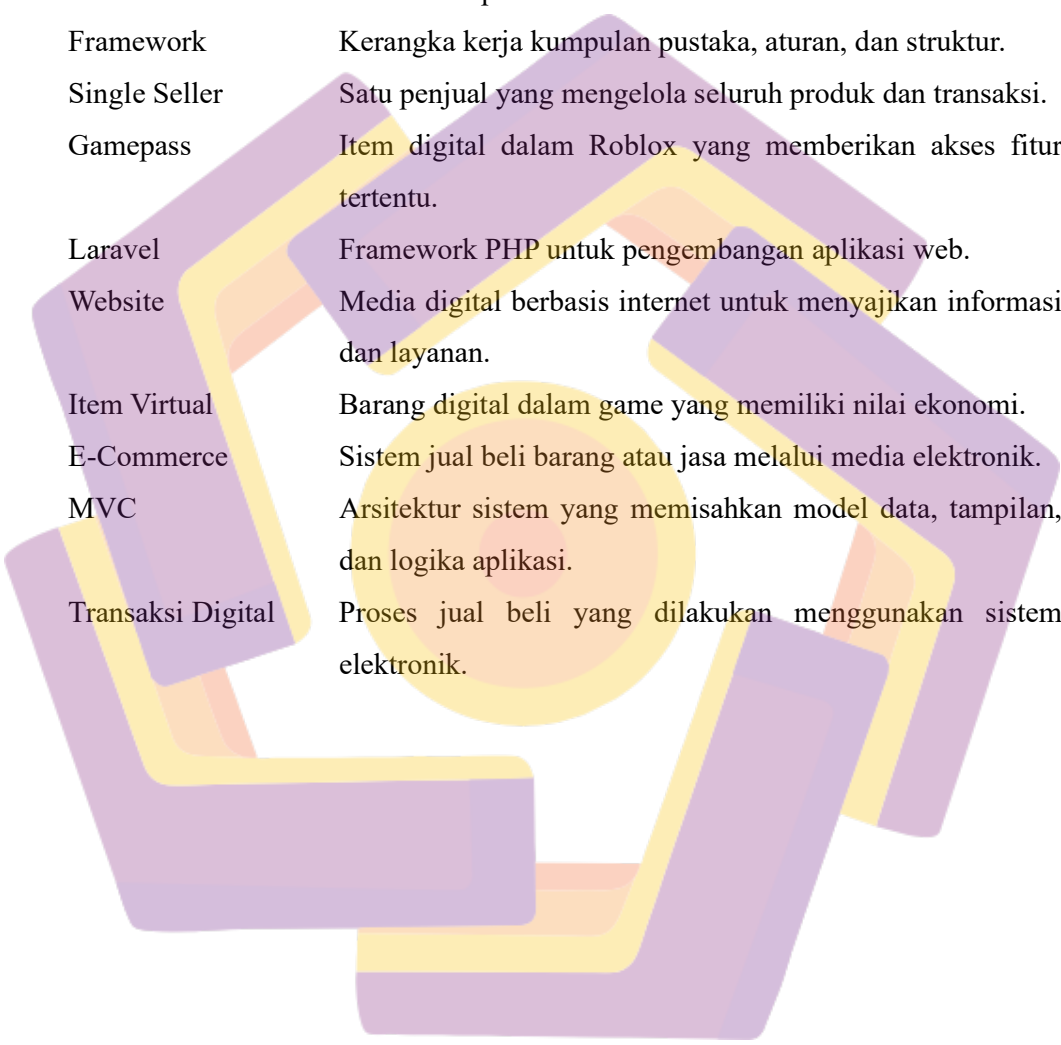


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MySQL	<i>My Structured Query Language</i>
E-commerce	<i>Electronic Commerce</i>
MVC	<i>Model-View-Controller</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>



DAFTAR ISTILAH



Database	Kumpulan data terstruktur yang disimpan dan dikelola dalam sistem.
Scammer	Pelaku Penipuan.
Framework	Kerangka kerja kumpulan pustaka, aturan, dan struktur.
Single Seller	Satu penjual yang mengelola seluruh produk dan transaksi.
Gamepass	Item digital dalam Roblox yang memberikan akses fitur tertentu.
Laravel	Framework PHP untuk pengembangan aplikasi web.
Website	Media digital berbasis internet untuk menyajikan informasi dan layanan.
Item Virtual	Barang digital dalam game yang memiliki nilai ekonomi.
E-Commerce	Sistem jual beli barang atau jasa melalui media elektronik.
MVC	Arsitektur sistem yang memisahkan model data, tampilan, dan logika aplikasi.
Transaksi Digital	Proses jual beli yang dilakukan menggunakan sistem elektronik.

INTISARI

Perkembangan ekonomi digital meningkatkan transaksi item virtual pada platform permainan daring, khususnya Roblox. Item seperti *Fish It*, *Grow A Garden*, dan *Gamepass* memiliki permintaan tinggi, namun transaksi masih banyak dilakukan secara manual melalui media sosial, terutama TikTok. Kondisi ini menimbulkan risiko penipuan (*scammer*), kurangnya transparansi transaksi, serta potensi pelanggaran kebijakan TikTok akibat penampilan harga dan aktivitas jual beli di luar sistem platform. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan platform e-commerce berbasis website dengan model single seller guna memusatkan kontrol transaksi pada satu pengelola. Metode pengembangan meliputi analisis kebutuhan sistem, perancangan basis data menggunakan ERD, perancangan antarmuka, serta implementasi sistem menggunakan framework Laravel dengan arsitektur MVC dan database MySQL. Metode pembayaran diterapkan secara manual melalui QRIS, SeaBank, dan e-wallet dengan mekanisme unggah bukti pembayaran dan verifikasi admin. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa platform mampu memfasilitasi transaksi item Roblox secara aman, terstruktur, dan terdokumentasi. Sistem ini dapat meminimalkan risiko penipuan, meningkatkan transparansi transaksi, serta menjadi solusi alternatif untuk menghindari pelanggaran kebijakan TikTok. Platform ini dapat dimanfaatkan oleh pelaku usaha kecil dan komunitas pemain Roblox sebagai media transaksi yang lebih terpercaya.

Kata kunci: e-commerce, Roblox, Laravel, MySQL, transaksi digital.

ABSTRACT

The growth of the digital economy has increased virtual item transactions on online gaming platforms, particularly Roblox. Items such as Fish It, Grow A Garden, and Gamepass have high demand, yet transactions are mostly conducted manually through social media, especially TikTok. This practice causes fraud risks, lack of transparency, and potential violations of TikTok policies due to price displays and sales activities outside the platform system. To solve these problems, a website-based e-commerce platform was developed using a single seller model to centralize transaction control. The development methods included system requirement analysis, database design using ERD, user interface design, and system implementation using the Laravel framework with MVC architecture and MySQL database. Manual payment methods were applied through QRIS, SeaBank, and e-wallet services with payment proof uploads and admin verification. The results show that the platform can facilitate secure, structured, and well-documented Roblox item transactions. The system minimizes fraud risks, improves transaction transparency, and serves as an alternative solution to avoid TikTok policy violations. This platform can be used by small digital game businesses and Roblox communities as a more reliable transaction medium.

Keyword: *e-commerce, Roblox, Laravel, MySQL, digital transactions.*