

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE
SLEMAN MART SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN
PENJUALAN PRODUK**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

FAUZA KHOIRUNISA (22.01.4823)

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE
SLEMAN MART SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN
PENJUALAN PRODUK**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Diploma
Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

FAUZA KHOIRUNISA (22.01.4823)

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE SLEMAN MART
SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENJUALAN PRODUK**

yang disusun dan diajukan oleh

Fauza Khoirunisa

22.01.4823

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 06 Februari 2026

Dosen Pembimbing,

Firman Asharudin, M.Kom

NIK. 190302315

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN WEBSITE SLEMAN MART SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN PENJUALAN PRODUK

yang disusun dan diajukan oleh

Fauza Khoirunisa

22.01.4823

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2026

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302148

Arvin C Frobenius, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302495

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 Februari 2026

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Fauza Khoirunisa
NIM : 22.01.4823

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan dan Pengembangan Website Sleman Mart Sebagai Media Informasi dan Penjualan Produk

Dosen Pembimbing : Firman Asharudin, 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 penelitian 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 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, 19 Februari 2026

Yang Menyatakan,



Fauza Khoirunisa

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil ‘alamin, atas izin Allah SWT, penulis akhirnya mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat, kesehatan, dan karunia-Nya yang senantiasa menyertai penulis hingga detik akhir penyusunan Tugas Akhir ini.

Dengan penuh rasa syukur, Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Drs. Sudarmadi dan Ibu Endang Sri Burhandini, yang telah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas doa yang tidak pernah putus, dukungan, nasihat, serta semangat yang selalu diberikan kepada penulis dalam setiap keadaan. Terima kasih atas segala pengorbanan dan kerja keras yang telah dilakukan demi masa depan penulis.

Persembahan ini juga penulis tujukan kepada Kim Mingyu dan Kim Namjoon, yang secara tidak langsung telah memberikan inspirasi dan semangat kepada penulis selama proses penyusunan Tugas Akhir ini, serta mengajarkan penulis untuk tidak menyerah dalam mengejar cita-cita.

Terakhir, Tugas Akhir ini penulis persembahkan kepada diri penulis sendiri yang telah berusaha bertahan, berjuang, dan tidak menyerah dalam menghadapi setiap proses dan tantangan selama penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih telah kuat, tetap melangkah, dan menyelesaikan apa yang telah dimulai. Semoga ke depannya penulis dapat terus bertumbuh menjadi pribadi yang lebih baik serta memberikan manfaat bagi sesama, nusa, dan bangsa.

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 Diploma 3 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. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Prof. Dr. Kusri, M.Kom selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Barka Satya, M.Kom selaku Ketua Program Studi Diploma 3 Teknik Informatika.
4. Bapak Firman Asharudin, M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis.
5. Dinas Koperasi, Usaha Kecil dan Menengah Kabupaten Sleman yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Kedua orang tua, keluarga besar, teman-teman tercinta, serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan doa, semangat, dan bantuan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

Yogyakarta, 06 Februari 2026

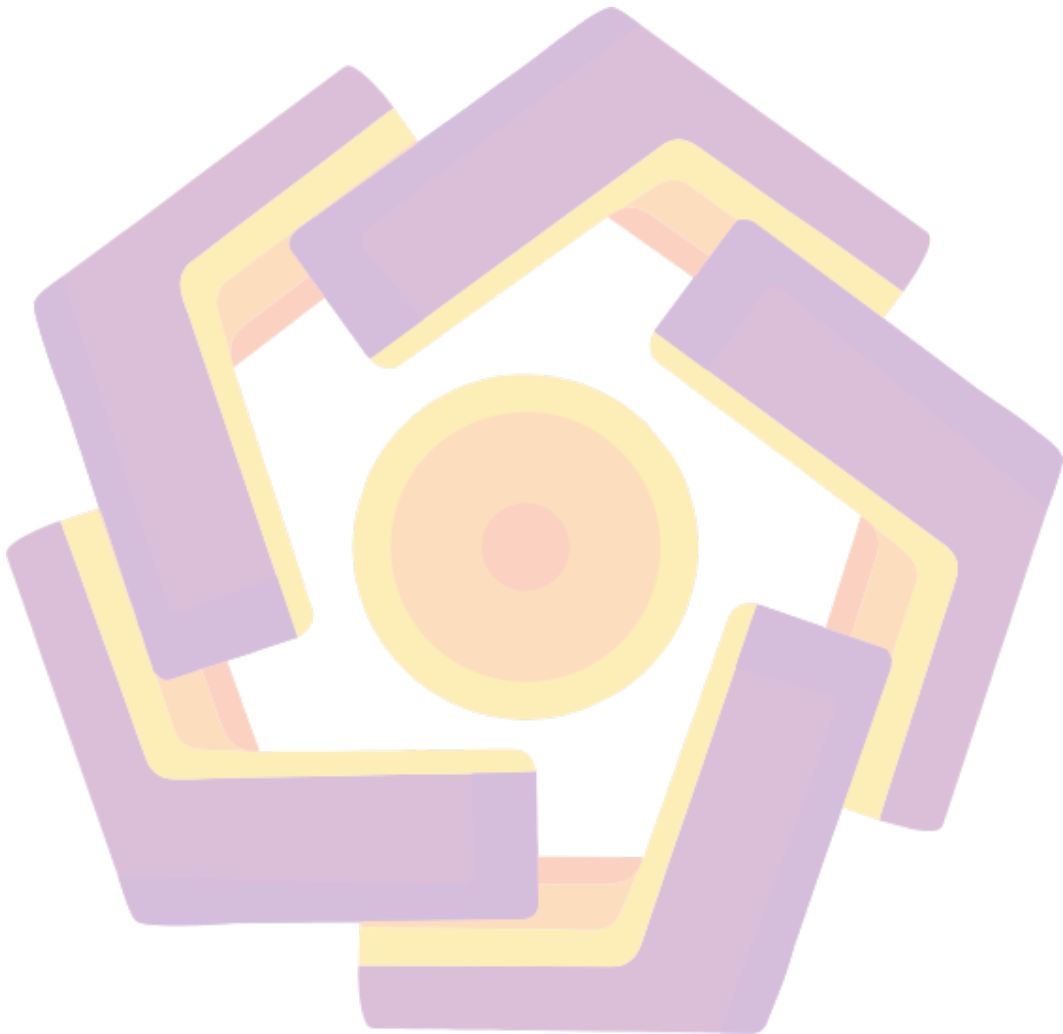
Fauza Khoirunisa

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Studi Literatur.....	6
2.2 Dasar Teori.....	10
2.3.1 Website.....	10
2.3.2 E-Commerce.....	10
2.3.3 Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).....	10
2.3.4 Sistem Informasi.....	11
2.3.5 <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	12
2.3.6 Metode Prototyping.....	12
2.3.7 <i>User Interface (UI)</i>	13
2.3.8 <i>User Experience (UX)</i>	13
2.3.9 <i>User Friendly</i>	13
2.3.10 <i>Software</i>	14
a. Visual Studio Code.....	14

b. MySQL.....	15
c. XAMPP.....	15
d. Figma.....	16
e. Google Chrome.....	16
2.3.11 <i>Framework</i>	16
a. Bootstrap.....	17
b. Laravel.....	17
2.3.12 Bahasa Pemrograman.....	18
a. HTML.....	18
b. <i>Cascading Style Sheets</i> (CSS).....	18
c. JavaScript.....	19
d. PHP.....	19
2.3.13 <i>Unified Modeling Language</i> (UML).....	19
a. <i>Use Case Diagram</i>	20
b. <i>Activity Diagram</i>	21
c. <i>Sequence Diagram</i>	22
d. <i>Class Diagram</i>	23
2.3.14 Pengujian Black Box.....	24
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1 Objek Penelitian.....	25
3.2 Alur Penelitian.....	26
3.2.1 Pengumpulan Data.....	27
3.2.2 Pengembangan Sistem.....	28
1. Identifikasi Kebutuhan.....	28
2. Desain.....	30
4. Testing/Pengujian.....	49
5. Deploy/Implementasi.....	50
3.2.3 Evaluasi.....	50
3.3 Alat dan Bahan.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Implementasi.....	54
4.1.1 Hasil Wawancara.....	55
4.1.2 Hasil Pengumpulan Data.....	57
4.1.3 Hasil Implementasi Pemrograman.....	58
4.1.4 Hasil Implementasi Tampilan.....	65
4.2 Pengujian.....	68
4.3 Evaluasi dan Analisis Hasil Pengujian.....	72
BAB V PENUTUP.....	75

5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran.....	76
REFERENSI.....	77
LAMPIRAN.....	81



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian.....	08
Tabel 2.2. Simbol Use Case Diagram.....	20
Tabel 2.3 Simbol Activity Diagram.....	21
Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram.....	22
Tabel 2.5 Simbol Class Diagram.....	24
Tabel 3.1 Pertanyaan Wawancara.....	27
Tabel 3.2 Kebutuhan Fungsional Website.....	29
Tabel 3.3 Ringkasan Relasi Antar Tabel.....	33
Tabel 3.4 Pengujian Sistem.....	49
Tabel 3.5 Alat dan Instrumen.....	52
Tabel 4.1 Hasil Wawancara.....	55
Tabel 4.2 Ringkasan Perolehan Data Sekunder.....	57
Tabel 4.3 Hasil Pengujian Black Box.....	68
Tabel 4.4 Persentase Hasil Pengujian.....	72

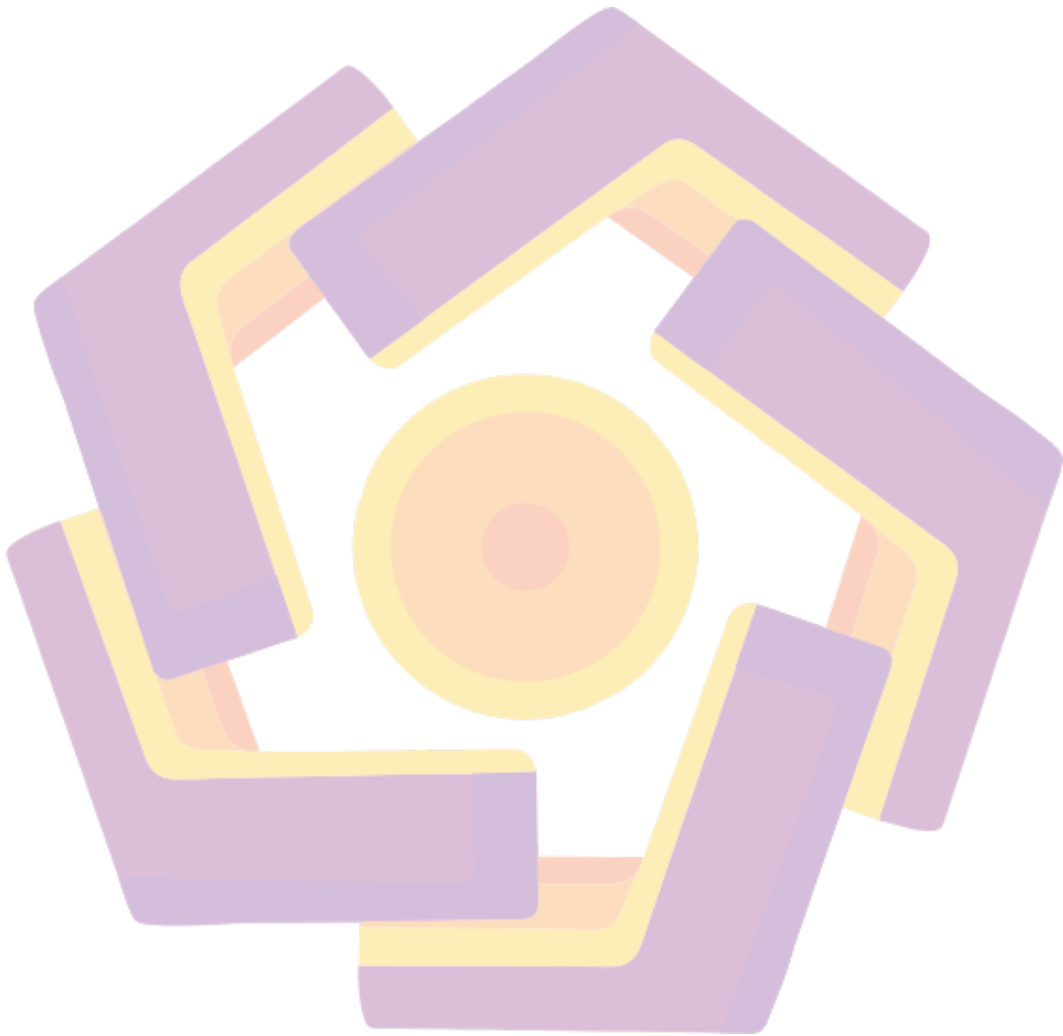
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Metode <i>Prototyping</i>	13
Gambar 3.1. Struktur Organisasi Dinas Koperasi Kabupaten Sleman.....	25
Gambar 3.2. Alur Penelitian Website Sleman Mart.....	26
Gambar 3.3. Proses Alur Sistem.....	31
Gambar 3.4. Entity Relationship Diagram (ERD).....	32
Gambar 3.5. Relasi Antar Tabel.....	33
Gambar 3.6. Use Case Diagram Website Sleman Mart.....	34
Gambar 3.7. Activity Diagram Login.....	36
Gambar 3.8. Activity Diagram Pengelolaan Produk.....	36
Gambar 3.9. Activity Diagram Pemesanan Produk.....	37
Gambar 3.10. Activity Diagram Pengelolaan Kategori.....	37
Gambar 3.11. Sequence Diagram Registrasi.....	38
Gambar 3.12. Sequence Diagram Login.....	39
Gambar 3.13. Sequence Diagram Tambah Produk.....	39
Gambar 3.14. Sequence Diagram Pengelolaan Katalog Produk.....	40
Gambar 3.15. Class Diagram.....	40
Gambar 3.16. Tampilan Lama Halaman Registrasi.....	41
Gambar 3.17. Desain Baru Halaman Registrasi.....	41
Gambar 3.18. Tampilan Lama Halaman Login.....	42
Gambar 3.19. Desain Baru Halaman Login.....	42
Gambar 3.20. Tampilan Lama Halaman Utama.....	43
Gambar 3.21. Desain Baru Halaman Utama.....	43
Gambar 3.22. Desain Halaman Dashboard Admin.....	44
Gambar 3.23. Desain Halaman Manajemen Produk.....	45
Gambar 3.24. Desain Halaman Manajemen Pengguna.....	45
Gambar 3.25. Desain Halaman Manajemen Kategori.....	46
Gambar 3.26. Desain Halaman Dashboard Mitra UMKM.....	46
Gambar 3.27. Desain Halaman Produk Toko.....	47
Gambar 3.28. Desain Halaman Profil Toko.....	47

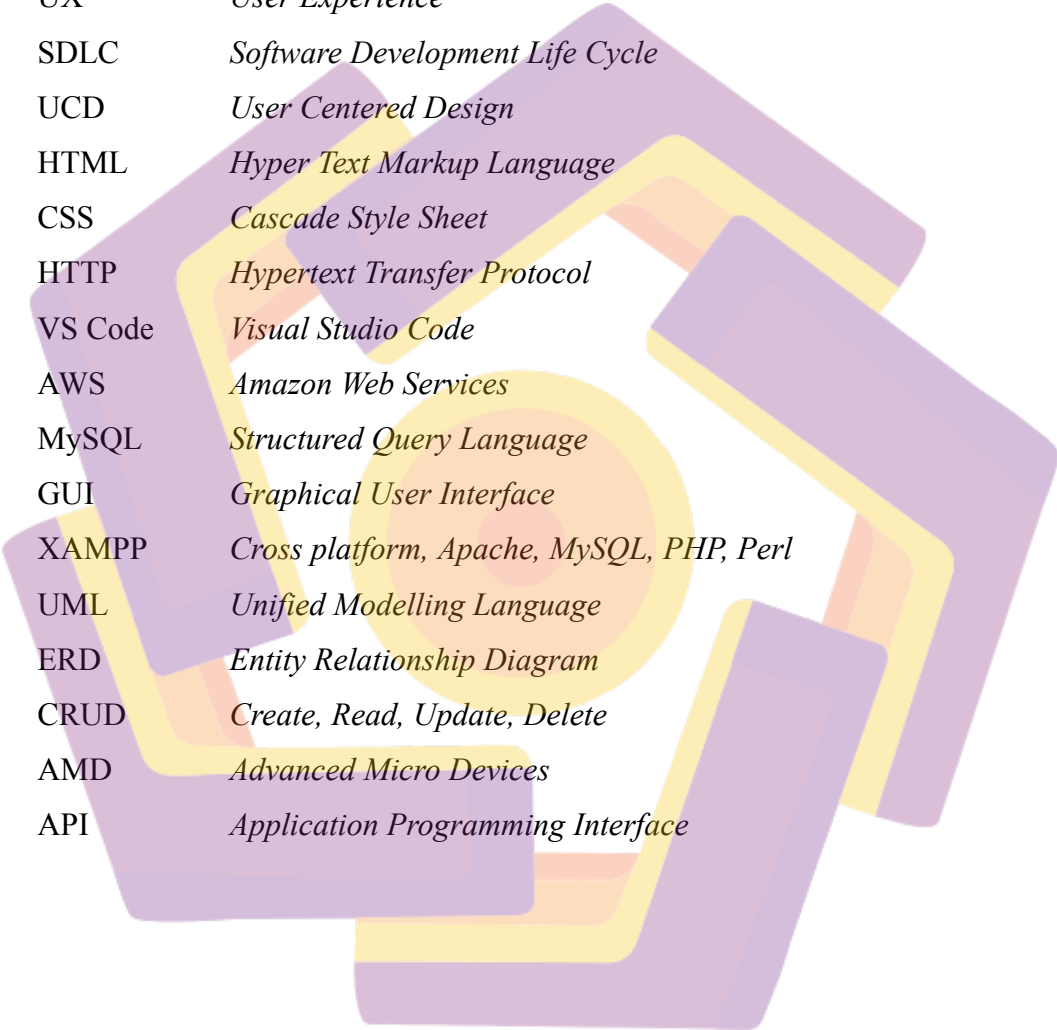
Gambar 4.1. Implementasi Coding Daftar (Registrasi).....	58
Gambar 4.2. Implementasi Coding Masuk (Login).....	59
Gambar 4.3. Implementasi Coding Halaman Utama Website.....	59
Gambar 4.4. Implementasi Coding Dashboard Admin.....	60
Gambar 4.5. Implementasi Coding Manajemen Produk.....	61
Gambar 4.6. Implementasi Coding Manajemen Pengguna.....	61
Gambar 4.7. Implementasi Coding Manajemen Kategori.....	62
Gambar 4.8. Implementasi Coding Dashboard Mitra UMKM.....	63
Gambar 4.9. Implementasi Coding Produk Toko.....	64
Gambar 4.10. Implementasi Coding Profil Toko.....	64
Gambar 4.11. Tampilan Halaman Registrasi.....	65
Gambar 4.12. Tampilan Halaman Login.....	66
Gambar 4.13. Tampilan Halaman Utama Website.....	66
Gambar 4.14. Tampilan Halaman Dashboard Admin.....	67
Gambar 4.15. Tampilan Halaman Dashboard Mitra UMKM.....	67
Gambar 4.16. Tampilan Halaman Tambah Produk.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Penelitian.....	81
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian.....	81
Lampiran 3. Proses Penyerahan Produk Penelitian.....	82



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



UMKM	Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah
PHP	<i>Hypertext Preprocessor</i>
UI	<i>User Interface</i>
UX	<i>User Experience</i>
SDLC	<i>Software Development Life Cycle</i>
UCD	<i>User Centered Design</i>
HTML	<i>Hyper Text Markup Language</i>
CSS	<i>Cascade Style Sheet</i>
HTTP	<i>Hypertext Transfer Protocol</i>
VS Code	<i>Visual Studio Code</i>
AWS	<i>Amazon Web Services</i>
MySQL	<i>Structured Query Language</i>
GUI	<i>Graphical User Interface</i>
XAMPP	<i>Cross platform, Apache, MySQL, PHP, Perl</i>
UML	<i>Unified Modelling Language</i>
ERD	<i>Entity Relationship Diagram</i>
CRUD	<i>Create, Read, Update, Delete</i>
AMD	<i>Advanced Micro Devices</i>
API	<i>Application Programming Interface</i>

DAFTAR ISTILAH



<i>Payment Gateway</i>	Layanan untuk memproses pembayaran online
<i>Usability</i>	Tingkat kemudahan sistem saat digunakan
<i>Interface</i>	Tampilan penghubung antara pengguna dan sistem
<i>Framework</i>	Kerangka kerja untuk pengembangan aplikasi
<i>User Friendly</i>	Mudah digunakan oleh pengguna
<i>Sintaks</i>	Aturan penulisan kode program
<i>Frontend</i>	Bagian sistem yang dilihat pengguna
<i>Backend</i>	Bagian sistem yang mengelola data dan logika
<i>Primary Key</i>	Kunci unik pada tabel basis data
<i>Foreign Key</i>	Kunci penghubung antar tabel
<i>Role Based Access Control</i>	Pengaturan hak akses berdasarkan peran

INTISARI

Upaya digitalisasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Kabupaten Sleman sebelumnya terkendala oleh sistem *marketplace* yang tidak berjalan optimal akibat antarmuka yang kurang ramah pengguna dan banyaknya kendala teknis. Kondisi tersebut menyebabkan sistem lama menjadi terbengkalai dan tidak mampu mendukung perluasan pasar produk lokal secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk membangun ulang dan mengoptimisasi sistem "Sleman Mart" menggunakan *framework* Laravel dan basis data MySQL guna memperbaiki performa serta tampilan sistem sebelumnya. Pengujian kualitas perangkat lunak dilakukan menggunakan metode *black box testing* untuk memvalidasi perbaikan fungsionalitas pada peran admin, mitra UMKM, dan konsumen. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan performa sistem yang signifikan dengan tingkat keberhasilan rata-rata mencapai 93,6%. Angka tersebut diperoleh dari validitas fitur admin sebesar 96,2%, fitur konsumen 95,8%, serta fitur mitra UMKM sebesar 90% dengan catatan evaluasi pada manajemen unggah berkas. Implementasi sistem hasil pengembangan ulang ini diharapkan dapat menjadi solusi digital yang stabil bagi Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah dalam memantau perkembangan usaha lokal, serta memudahkan pelaku UMKM untuk bertransaksi dengan pelanggan melalui fitur integrasi WhatsApp.

Kata kunci: Sleman Mart, *Marketplace*, Laravel, *Black Box Testing*, UMKM.

ABSTRACT

The digitalization efforts of Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) in Sleman Regency were previously hampered by a marketplace system that did not function optimally due to an unfriendly interface and numerous technical issues. This condition caused the old system to be neglected and unable to effectively support the expansion of the local product market. This study aims to rebuild and optimize the "Sleman Mart" system using the Laravel framework and MySQL database to improve the performance and appearance of the previous system. Software quality testing was conducted using the black box testing method to validate functional improvements in the roles of admin, MSME partners, and consumers. The test results showed a significant increase in system performance with an average success rate of 93.6%. This figure was obtained from the validity of the admin feature of 96.2%, consumer features 95.8%, and MSME partner features 90% with evaluation notes on file upload management. The implementation of this redeveloped system is expected to be a stable digital solution for the Cooperatives and Small and Medium Enterprises Office in monitoring the development of local businesses, as well as facilitating MSMEs to transact with customers through the WhatsApp integration feature.

Keyword: Sleman Mart, Marketplace, Laravel, Black Box Testing, MSMEs