



**IMPLEMENTASI *FRONT END* APLIKASI *MULTISITE* BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL* DI YAYASAN SEKOLAH  
EKSPOR**

**KERJA PRAKTIK**



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**Oleh:**

**AZZAH OKTAVIAN PUTRI KUNCAHYO**

**19410100116**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

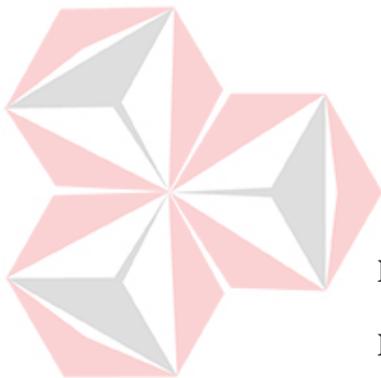
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**

**IMPLEMENTASI *FRONT END* APLIKASI *MULTISITE* BERBASIS WEB  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL* DI YAYASAN SEKOLAH  
EKSPOR**

**KERJA PRAKTIK**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana



UNIVERSITAS

Disusun Oleh:

**Nama : AZZAH OKTAVIAN PUTRI K.**

**NIM 19410100112**

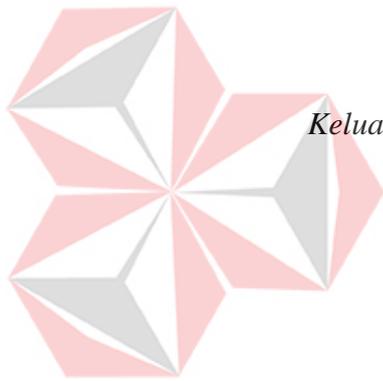
**Program : S1 (Strata Satu)**

**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2023**



*Laporan Kerja Praktik ini*

*Saya persembahkan kepada*

*Keluarga Besar khususnya Orang Tua, Dosen Pembimbing, dan  
Teman-teman terbaik saya.*

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI *FRONT END* APLIKASI *MULTISITE*  
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK  
LARAVEL DI YAYASAN SEKOLAH EKSPOR**

Laporan Kerja Praktik Oleh

**Azzah Oktavian Putri .K**

**NIM : 19410100116**

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



UNIVERSITAS

Surabaya, 17 Januari 2023

Dosen Pembimbing,

Penyelia,

  
Digitally signed  
by Ayovi Poerna  
Wardhanie  
Date: 2023.01.24  
16:11:24 +0700


**Ayovi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M.**  
**NIDN. 0721068904**

**Isa Puspitasari**

 **Mengetahui,**

**Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi**



**Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.**  
**NIDN. 0731057301**

**PERNYATAAN**  
**PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Azzah Oktavian Putri Kuncahyo**  
NIM : **19410100116**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **IMPLEMENTASI FRONT END APLIKASI  
MULTISITE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN  
FRAMEWORK LARAVEL DI YAYASAN SEKOLAH  
EKSPOR**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Demikian surat pernyataan ini Saya buat dengan sebenar-benarnya.

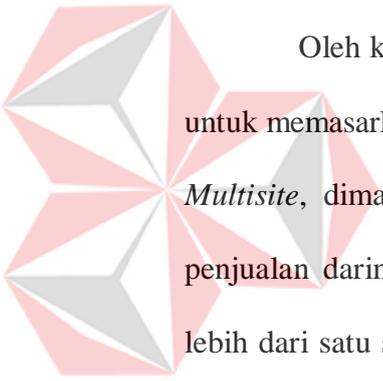
Surabaya, 16 Januari 2023



Azzah Oktavian Putri Kuncahyo  
NIM : 19410100116

## ABSTRAK

Dunia teknologi mengalami kemajuan pesat sehingga membuat segala bisnis dapat dilakukan secara *digital*, termasuk dalam bidang penjualan produk yang dulunya dijual secara tatap muka, sekarang sudah bisa dipasarkan lewat *website* dan aplikasi daring dengan mudah diakses melalui komputer dan ponsel. Seiring berjalan waktu, aplikasi penjualan produk secara daring semakin banyak bermunculan walaupun dengan lingkup pemasaran produk yang kecil dan juga saat mengupload produk masih dilakukan secara satu per satu pada tiap aplikasi penjualan.



Oleh karena itu, perlu suatu mekanisme yang dapat meminimalisir waktu untuk memasarkan produk ke tiap aplikasi penjualan. Dengan menggunakan sistem *Multisite*, dimana produk yang dipasarkan dapat terunggah ke semua aplikasi penjualan daring hanya dengan sekali unggahan saja karena *Multisite* memiliki lebih dari satu situs web atau lokasi. Pelaku bisnis dapat menggunakan lebih dari satu saluran untuk menjalankan aktivitas bisnisnya, sehingga menghemat waktu pemasaran produk yang akan dijual, pemanfaatan *website* sebagai media penjualan produk juga dapat memperluas jangkauan pasar.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi *Multisite* berbasis *website* pada Yayasan Sekolah Ekspor terdapat fitur yang dapat memudahkan manajemen produk dan juga mampu mengintegrasikan platform manajemen dengan *e-commerce* Lazada.

**Kata Kunci:** *Digital Multisite, Omni Channel, Sekolah Ekspor, e-commerce, Laravel*

## KATA PENGANTAR

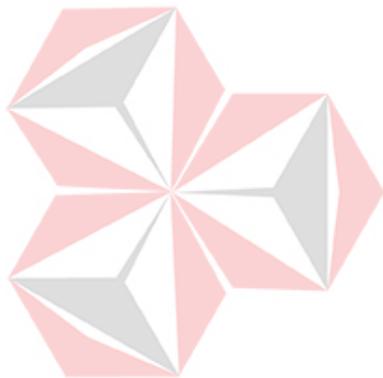
Penulis mengucapkan rasa puji syukur yang sebesar-besarnya terhadap Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala kemudahan, rahmat dan juga pertolonganNya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang berjudul “Implementasi *Front End* Aplikasi *Multisite* Berbasis *Web* Menggunakan *Framework Laravel* Di Yayasan Sekolah Ekspor Kerja Praktik”. Laporan ini disusun berdasarkan hasil studi dalam pelaksanaan kerja praktik di Yayasan Sekolah Ekspor yang dilakukan selama satu bulan.

Dalam pelaksanaan dan penyelesaian laporan kerja praktik ini, Penulis mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepada Kedua Orangtua dan keluarga saya yang telah medoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah yang dilalui oleh penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Ibu Ayouvi Poerna Wardhanie, S.MB., M.M. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik
4. Teman-teman tercinta yang memberikan banuan dan dukungan dalam menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
5. Pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan imbalan yang setimpal atas segala bantuan yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktik ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar *website* yang dibuat dapat menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak

Surabaya, 02 Januari 2023



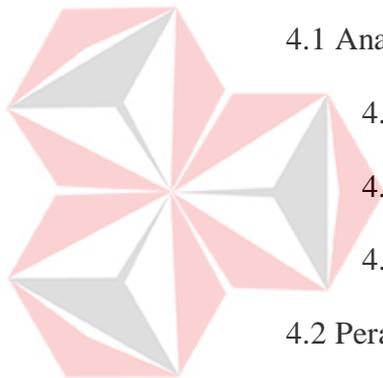
UNIVERSITAS  
Penulis  
Dinamika

## DAFTAR ISI

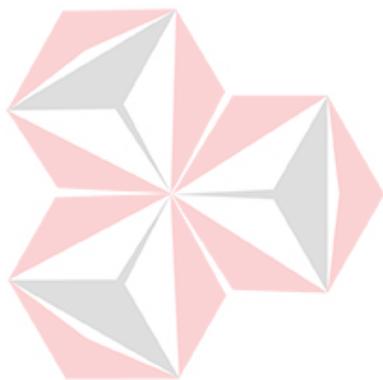
### Halaman

ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat .....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....	5
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	5
2.2 Identitas Perusahaan .....	7
2.3 Visi Perusahaan .....	7
2.4 Misi Perusahaan .....	8
2.5 Struktur Organisasi.....	8
BAB III LANDASAN TEORI .....	11
3.1 <i>Website</i> .....	11
3.2 <i>Multisite</i> .....	11
3.3 <i>Bootstrap</i> .....	12

3.4 PHP.....	12
3.5 <i>Laravel</i> .....	13
3.6 <i>Model-View-Controller (MVC)</i> .....	14
3.7 <i>Flowchart</i> .....	15
3.8 <i>Sitemap</i> .....	15
3.9 <i>Usecase Diagram</i> .....	16
3.10 <i>Activity diagram</i> .....	16
3.11 <i>Sequence diagram</i> .....	17
3.12 <i>Class diagram</i> .....	17
<b>BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK</b> .....	<b>18</b>
4.1 Analisis Sistem.....	18
4.1.1 Kebutuhan Fungsional.....	18
4.1.2 Kebutuhan Nonfungsional .....	19
4.1.3 Kebutuhan Perangkat.....	19
4.2 Perancangan Sistem.....	20
4.2.1 <i>Activity Diagram</i> .....	20
4.2.2 <i>Sequence Diagram</i> .....	27
4.2.3 <i>Class Diagram</i> .....	32
4.2.4 <i>Sitemap</i> .....	33
4.2.5 <i>Design Figma</i> .....	34
4.3 Implementasi Sistem.....	37
4.4 Pengujian Sistem .....	45
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>49</b>
5.1 Kesimpulan .....	49



5.2 Saran .....	49
DAFTAR PUSTAKA .....	50
LAMPIRAN .....	51

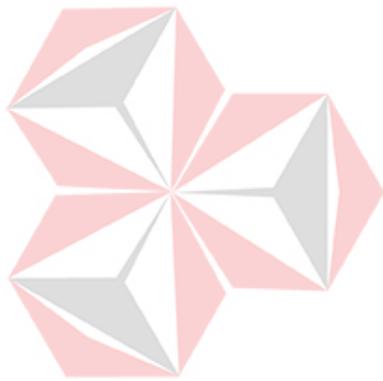


UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR TABEL

### Halaman

Tabel 4.1 Pengujian aplikasi Multisite .....	45
--	----



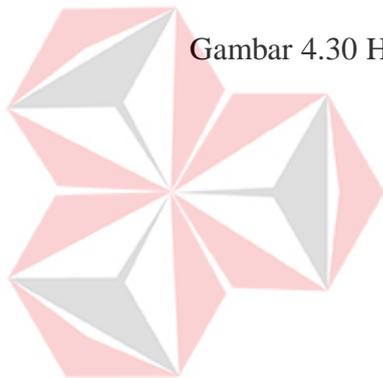
UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

### Halaman

Gambar 2.1 Logo Yayasan Sekolah Ekspor Nasional .....	6
Gambar 2.2 Peta Lokasi Yayasan Sekolah Ekspor Nasional .....	7
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Yayasan Sekolah Ekspor Nasional .....	8
Gambar 4.1 Use case Diagram .....	20
Gambar 4.2 Activity diagram Register .....	21
Gambar 4.3 Activity diagram Login .....	22
Gambar 4.4 Activity diagram Akun Lazada.....	23
Gambar 4.5 Activity diagram manajemen profil .....	24
Gambar 4.6 Activity diagram Tambah produk Lazada.....	25
Gambar 4.7 Activity diagram Hapus Produk Lazada .....	26
Gambar 4.8 Sequence Diagram Register .....	27
Gambar 4.9 Sequence Diagram Login .....	28
Gambar 4.10 Sequence Diagram Seller Lazada .....	29
Gambar 4.11 Sequence Diagram Manajemen Profil .....	30
Gambar 4.12 Sequence Diagram Tambah Produk.....	31
Gambar 4.13 Sequence Diagram Hapus Produk .....	32
Gambar 4.14 Class Diagram .....	33
Gambar 4.15 Sitemap.....	34
Gambar 4.16 Dashboard.....	35
Gambar 4.17 Form Register .....	36
Gambar 4.18 Form Login.....	36
Gambar 4.19 Halaman utama DMS (Digital Multisite) .....	37

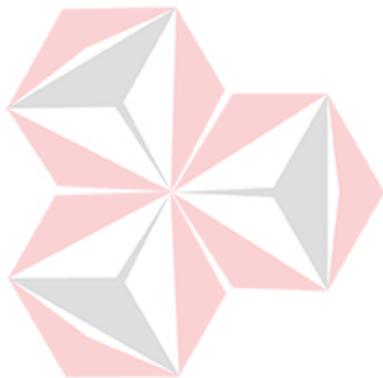
Gambar 4.20 Halaman FAQ.....	38
Gambar 4.21 Halaman register penjual .....	38
Gambar 4.22 Halaman login penjual .....	39
Gambar 4.23 Halaman dashboard penjual .....	39
Gambar 4.24 Halaman pilih produk oleh penjual.....	40
Gambar 4.25 Halaman input produk oleh penjual.....	41
Gambar 4.26 Halaman produk oleh penjual.....	42
Gambar 4.27 Halaman profil penjual.....	42
Gambar 4.28 Halaman login admin.....	43
Gambar 4.29 Halaman dashboard admin .....	44
Gambar 4.30 Halaman manajemen user oleh admin .....	44



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Balasan Perusahaan .....	51
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja & Garis Besar Rencana Kerja Mingguan....	52
Lampiran 3 Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja .....	54
Lampiran 4 Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik .....	56
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	59
Lampiran 6 Biodata Penulis .....	61



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

# BAB I

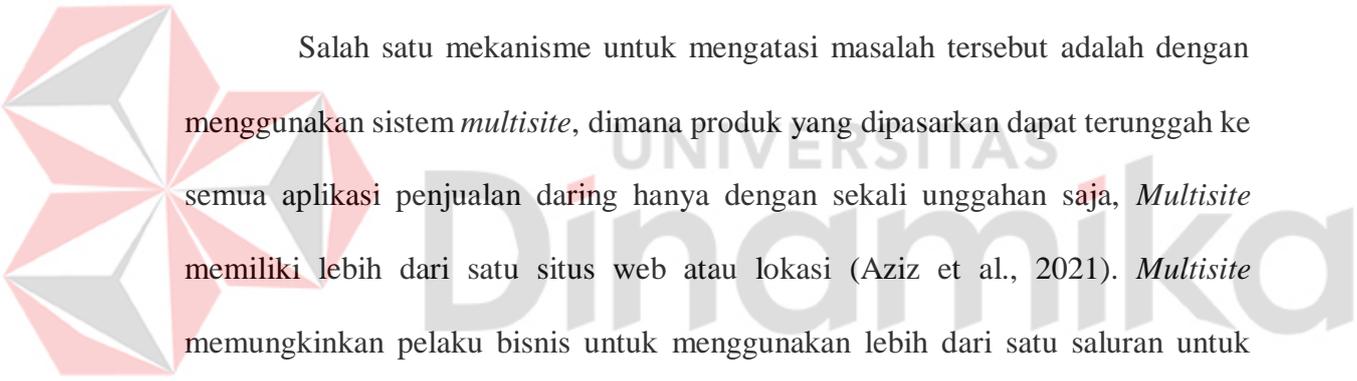
## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Yayasan Sekolah Ekspor merupakan mitra program Kampus Merdeka yang menyelenggarakan pembelajaran ekspor di luar kampus dengan mengambil tema “*Digital Export 2022.*” Program ini dapat diikuti oleh mahasiswa minimal semester 5 dari seluruh perguruan tinggi di Indonesia. Mahasiswa dapat memiliki kesempatan untuk melakukan praktek *Digital Export*. Praktek *Digital export* dilakukan dengan mengoptimalkan penggunaan toko *online* dan sarana *Digital Business* lainnya. Rangkaian kegiatan dalam program *Digital Export* meliputi pembelajaran individu dan *project* pengembangan produk yang dilakukan setiap kelompok, terdapat 7 (tujuh) aktivitas dalam rangkaian kegiatan program *Digital Export*, yaitu: pemaparan materi, pendalaman materi, kuliah ekspor, pembelajaran *asynchronous self learning*, *mentoring*, praktikum dan ujian.

Kontribusi masing-masing penggiat ekspor menyoroti perspektif teoretis baru dan arah penelitian praktis dalam desain dan komunikasi serta *digital*, yang bertujuan untuk mempromosikan penggunaannya di dunia *digital* global (Haryadi & Nopriyandi, 2017). *Digital export* dapat dilakukan dengan menggunakan solusi *digital* berbasis *website* yang informatif, menarik dan fungsional. Ketua Umum Gabungan Perusahaan Ekspor Indonesia (GPEI) Benny soetrisno dengan adanya digitalisasi prosedur ekspor secara keseluruhan, lama waktu ekspor dari pemesanan bisa dipangkas, pemangkasan lama waktu pengiriman barang tersebut akan membuat daya saing produk Indonesia meningkat di mata konsumen (Andri, 2022).

Dunia teknologi mengalami kemajuan yang semakin modern sehingga membuat segala bisnis dapat dilakukan secara *digital*, termasuk dalam bidang penjualan produk yang dulunya dijual secara tatap muka hingga sekarang sudah bisa dipasarkan lewat *website* dan aplikasi daring yang bahkan bisa diakses dengan mudah melalui komputer dan ponsel. Seiring berjalannya waktu, aplikasi penjualan produk secara *online* (daring) semakin banyak bermunculan sehingga diperlukan waktu lebih banyak untuk mengunggah produk yang akan dipasarkan pada masing-masing aplikasi. Oleh karena itu, diperlukan suatu mekanisme yang dapat memudahkan dalam meminimalisir waktu yang dihasilkan untuk memasarkan produk ke tiap aplikasi penjualan.



Salah satu mekanisme untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan sistem *multisite*, dimana produk yang dipasarkan dapat terunggah ke semua aplikasi penjualan daring hanya dengan sekali unggahan saja, *Multisite* memiliki lebih dari satu situs web atau lokasi (Aziz et al., 2021). *Multisite* memungkinkan pelaku bisnis untuk menggunakan lebih dari satu saluran untuk menjalankan aktivitas bisnisnya, sehingga dapat menghemat waktu pemasaran produk yang akan dijual, pemanfaatan *website* sebagai media penjualan produk juga dapat memperluas jangkauan pasar.

Dalam kegiatan kerja praktik ini peneliti membuat sebuah aplikasi *Digital Multisite* berbasis *web* yang memiliki tujuan agar dapat membantu memfasilitasi UKM dan pedagang ritel dalam meningkatkan produktivitas. Aplikasi ini dapat mempermudah pengguna melakukan *upload product* hanya dengan satu kali upload pada *website digital multisite*. Produk yang telah diupload akan langsung masuk pada aplikasi penjualan yang telah terintegrasi oleh *website*. *Website* aplikasi

*Multisite* dikembangkan menggunakan bahasa PHP (*Hypertext Preprocessor*) dengan *framework Laravel*. Dalam pengembangan website ini menggunakan aplikasi Lazada sebagai aplikasi yang terhubung dengan *website Multisite*. Diharapkan dengan adanya aplikasi *digital Multisite* berbasis *website* ini dapat membantu memfasilitasi pengguna menggunakan solusi *Digital* dalam meningkatkan produktivitas dan penjualan serta memperluas jaringan bisnis.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka perumusan masalahnya adalah bagaimana merancang dan membangun *frontend* aplikasi *Digital Multisite* berbasis *website* yang terintegrasi dengan *platform E-commerce* sehingga dapat membantu meningkatkan produktivitas dan penjualan serta jangkauan pasar melalui sarana bisnis *digital*.

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah yang ada di atas, maka didapatkan

batasan masalah yaitu:

1. Aplikasi yang dibuat merupakan *website digital multisite* yang terintegrasi dengan *platform* Lazada.
2. Pembahasan aplikasi pada laporan ini terbatas pada tampilan sisi pengguna.
3. Pengguna aplikasi terbatas bagi pengguna yang terdaftar pada *platform* Lazada.

## 1.4 Tujuan

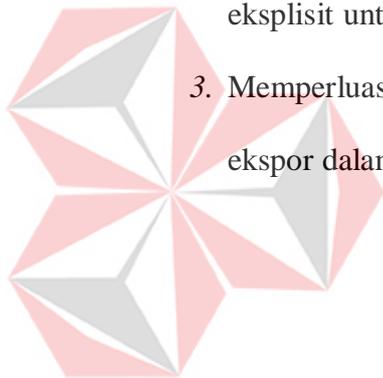
Pembuatan aplikasi *multisite* ekspor ini bertujuan agar dapat membantu meningkatkan produktivitas dan penjualan serta memperluas jangkauan pasar. Aplikasi ini dapat menjadi sarana berbagi pengetahuan dan pengalaman di pasar

lokal dan global yang berorientasi pada pengembangan ekspor serta memperluas jaringan bisnis, dan pengguna dapat menghemat waktu dalam aktivitas penjualan dan pemasaran.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pembuatan rancang bangun aplikasi *Multisite* ini adalah:

1. Kegiatan Kerja Praktek ini bisa menjadi tolak ukur penerapan ilmu yang didapatkan selama di perkuliahan.
2. Mendapat bekal pengetahuan dan keterampilan tentang dunia ekspor secara eksplisit untuk diterapkan dalam berbisnis *digital*.
3. Memperluas wawasan kerja mahasiswa dengan memanfaatkan ilmu *digital* ekspor dalam bisnis.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB II

### GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

#### 2.1 Latar Belakang Perusahaan

Perkembangan ekonomi dan globalisasi membuat suatu negara saling ketergantungan dan membutuhkan satu sama lain dalam memenuhi kebutuhan dan memasarkan produk unggul negaranya, dalam hal ini negara-negara dunia melaksanakan pertukaran barang dan jasa dalam konteks perdagangan internasional. Pada umumnya negara-negara sedang berkembang mengandalkan kelancaran arus pendapatan devisa dan kegiatan ekonominya yang berasal dari ekspor. Dalam zaman modern seperti sekarang ini hampir semua negara mengikuti proses pembangunan yang menggantungkan diri pada ekspor sebagai penggerak pertumbuhan ekonominya.

Persaingan dunia usaha yang semakin kompetitif, mendorong perusahaan untuk menjadikan sumber daya manusia sebagai aset utama dan mitra strategis dalam mencapai visi dan misi perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan seringkali bersaing untuk mendapatkan SDM yang kompeten dan berkualitas sedini mungkin. Seiring berkembangnya zaman, lulusan perguruan tinggi dituntut untuk mampu beradaptasi dengan pesatnya perkembangan jaman mulai dari segi sosial, budaya, ekonomi, dan teknologi pada era revolusi industri 4.0 serta lulusan mahasiswa juga di tuntut untuk lebih meningkatkan kapasitas kinerja dan pengalaman berdasarkan perkembangan yang ada, jadi nilai akademis itu penting namun keahlian hard skill maupun soft skill tidak kalah penting pada masa dewasa ini. Visi dari sekolah ekspor ini adalah menumbuh-kembangkan eksportir baru khususnya para UKM,

kalangan perguruan tinggi dan generasi muda, berkontribusi pada pembangunan perekonomian nasional melalui peningkatan penerimaan devisa, membangun kewirausahaan global di kalangan UKM dan generasi muda. Sedangkan misi dari sekolah ekspor ini adalah menyediakan sarana pembelajaran holistik praktis, menyediakan sarana berbagi pengetahuan dan pengalaman di pasar lokal dan global yang berorientasi pada pengembangan ekspor, membangun jejaring usaha bisnis di dalam dan luar negeri (diaspora, pekerja migran dan pelajar Indonesia di luar negeri).

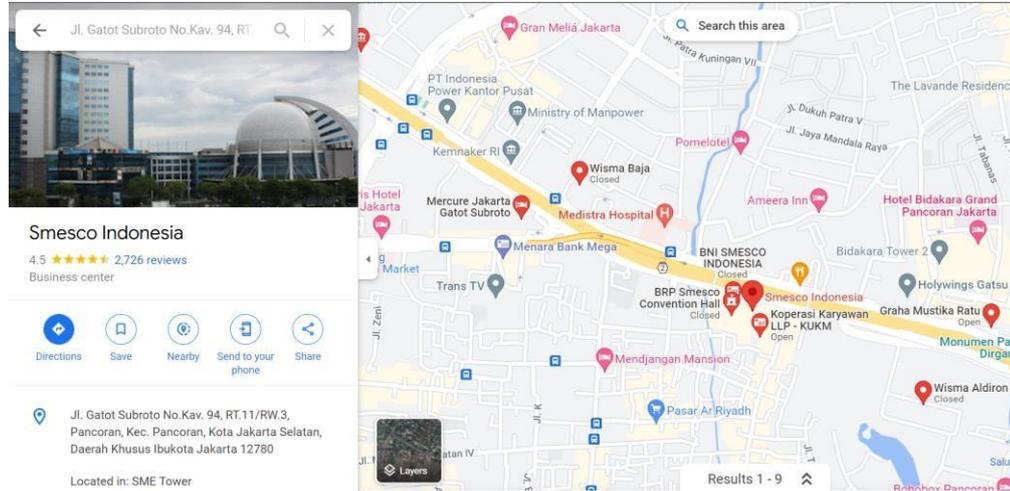


Gambar 2.1 Logo Yayasan Sekolah Ekspor Nasional

Sekolah Ekspor menyiapkan peserta yang mengikuti program di Sekolah Ekspor agar mampu dan siap menjadi eksportir yang baik, melalui 3 bidang fokus, yaitu Pengembangan Produk Ekspor, Fasilitator UKM Ekspor, dan Aplikasi *Digital* Ekspor. Dalam meningkatkan kualitas calon eksportir, Yayasan Sekolah Ekspor Nasional melakukan beberapa kegiatan yang diisi oleh pemateri yang sangat berpengalaman di bidangnya mulai dari anggota KADIN hingga wakil presiden Indonesia. Sejauh ini Sekolah Ekspor telah mengadakan 2 batch yang diikuti total hampir 1000 peserta. Sekolah Ekspor dipimpin oleh seorang kepala sekolah, kepala Sekolah Ekspor adalah Bapak Dr. Handito Joewono.

Yayasan Sekolah Ekspor Nasional berlokasi di gedung SMESCO (Small and Medium Enterprises and Cooperatives), Jalan Gatot Subroto, Pancoran, Kota

Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Berikut merupakan gambar lokasi Yayasan Sekolah Ekspor Nasional jika dilihat dari peta.



Gambar 2.2 Peta Lokasi Yayasan Sekolah Ekspor Nasional

## 2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : Yayasan Sekolah Ekspor Nasional

Alamat : SMESCO Indonesia, Jalan Gatot Subroto No.Kav. 94,  
RT.11/RW.3, Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Daerah

Khusus Ibukota Jakarta 12780

No. Telepon : (+62) 81510410600, (+62) 8119232300

Website : <https://sekolahekspor.com/>

Email : [halo@sekolahekspor@gmail.com](mailto:halo@sekolahekspor@gmail.com)

## 2.3 Visi Perusahaan

Dalam mencapai tujuannya Yayasan Sekolah Ekspor Nasional memiliki beberapa visi. Berikut adalah visi yang dimiliki oleh Yayasan Sekolah Ekspor Nasional.

1. Menumbuhkembangkan eksportir baru khususnya para UKM, kalangan perguruan tinggi dan generasi muda.
2. Berkontribusi pada pembangunan perekonomian nasional melalui peningkatan penerimaan devisa dan membangun kewirausahaan global dikalangan UKM dan generasi muda

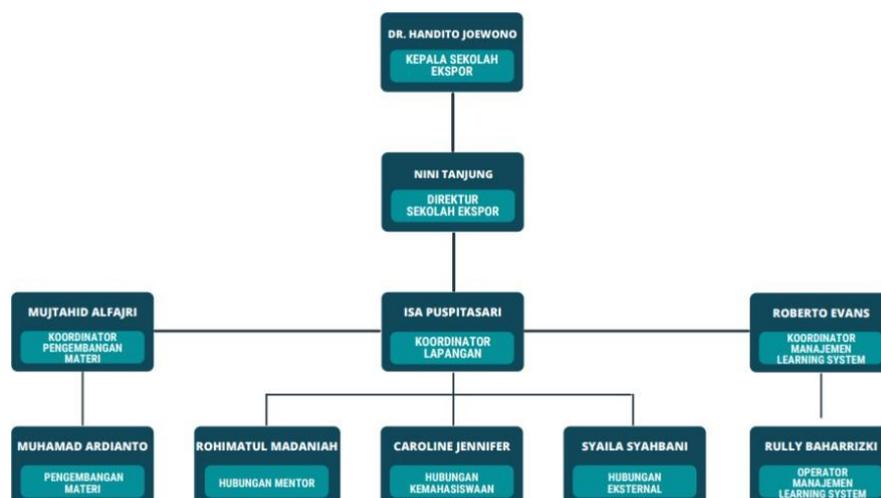
## 2.4 Misi Perusahaan

Dalam mewujudkan visi yang dituju Yayasan Sekolah Ekspor Nasional memiliki 3 misi, antara lain:

1. Menyediakan sarana pembelajaran holistik praktis.
2. Menyediakan sarana berbagi pengetahuan dan pengalaman dipasar *local* dan global yang berorientasi pada pengembangan ekspor.
3. Membangun jejaring usaha bisnis didalam maupun luar negeri.

## 2.5 Struktur Organisasi

Dalam menjalankan perusahaannya, Yayasan Sekolah Ekspor Nasional memiliki struktur organisasi yang dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Struktur Organisasi Yayasan Sekolah Ekspor Nasional

Berikut ini adalah tugas dan peran yang dilakukan pada struktur organisasi yang ada di Sekolah Ekspor:

### **1. Kepala Sekolah**

Kepala Sekolah adalah seorang tenaga fungsional guru yang diberi tugas untuk memimpin suatu sekolah dimana diselenggarakan proses belajar mengajar atau tempat dimana terjadi interaksi antara guru yang memberi pelajaran dan murid yang menerima pelajaran. Dengan ini Kepala Sekolah dapat disebut sebagai pemimpin di satuan pendidikan yang tugasnya menjalankan manajemen satuan pendidikan yang dipimpinnya.

### **2. Direktur Sekolah Ekspor**

Tugas pokok dari Direktur Sekolah Ekspor adalah sebagai koordinator, komunikator, pengambil keputusan, pemimpin, pengelola dan eksekutor dalam menjalankan dan memimpin Sekolah Ekspor.

### **3. Koordinator Pengembangan Materi**

Memiliki tugas yaitu menyampaikan materi kepada mahasiswa yang ada di Sekolah Ekspor.

### **4. Koordinator Lapangan**

Koordinator Lapangan bertanggungjawab penuh terhadap segala hal yang berhubungan dengan operasional Sekolah Ekspor dilapangan dan Membuat rencana dan realisasi kegiatan pembelajaran setiap hari. Koordinator lapangan dibagi menjadi beberapa divisi yaitu:

#### **a. Hubungan Mentor**

Menghubungi dan berkoordinasi dengan para mentor yang ada di Sekolah Ekspor.

b. Hubungan Kemahasiswaan

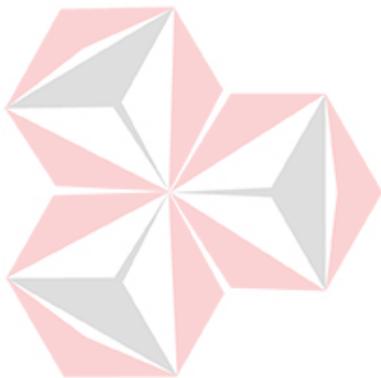
Berkoordinasi dan berkomunikasi dengan mahasiswa yang mengikuti Sekolah Ekspor terkait kendala yang dialami atau pertanyaan – pertanyaan seputar Sekolah Ekspor.

c. Hubungan Eksternal

Bertanggung jawab kepada lembaga kampus para peserta yang mengikuti program di Sekolah Ekspor.

**5. Koordinator Manajemen Learning System**

Memiliki tugas mengurus website Sekolah Ekspor dan juga membuat website SELS yang di peruntukan bagi para mahasiswa.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## BAB III

### LANDASAN TEORI

Dalam membangun aplikasi ini, terdapat teori-teori ilmu terkait yang digunakan untuk membantu penelitian serta menyelesaikan permasalahan yang ada berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Tujuannya adalah agar aplikasi ini memiliki pustaka yang dapat dipertanggung jawabkan.

#### **3.1 Website**

*Website* (situs web) merupakan alamat (URL) yang berfungsi sebagai tempat penyimpanan data dan juga informasi dengan berdasarkan topik tertentu. Definisi secara umum, website adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau subdomain, yang berada di dalam WWW (*World Wide Web*) dan tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman website biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML). *Website* berfungsi untuk menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman (*Hyperlink*) (Ismail, 2018).

#### **3.2 Multisite**

Web *Multisite* merupakan kumpulan dari banyak *website* dengan satu tampilan, satu domain ataupun satu *subdomain*. Terdapat 2 macam jenis *Multisite* yaitu *Multisite* yang menggunakan Subdomain dan *Multisite* yang menggunakan

Subdirektori. *Multisite* dalam aplikasi ini sekilas seperti website omnichannel, *Omni channel* merupakan integrasi dari *channel*/saluran. Pada bisnis tradisional cenderung mengenal channel penjualan hanya berada pada satu tempat. Misal, toko offline saja. Seiring berkembangnya teknologi dan juga perilaku konsumen yang berubah, orang mulai mengenal *multichannel* yang memungkinkan konsumendapat membeli produk dari berbagai channel. Misal, *website*, *e-commerce*, toko, dan media sosial (Aziz et al., 2021).

### 3.3 Bootstrap

Pengertian *Bootstrap* menurut, "*Bootstrap* merupakan salah satu framework HTML, CSS, dan JS yang digunakan untuk membuat website yang bersifat responsive atau bisa menyesuaikan tampilan layoutnya berdasarkan ukuran viewport dari device pengaksesnya, mulai dari smartphone, tablet, maupun layar PC". *Bootstrap* adalah sebuah framework yang dibuat dengan menggunakan bahasa dari HTML dan CSS, namun juga menyediakan efek javascript yang dibangun dengan menggunakan jquery. "*Bootstrap* telah menyediakan kumpulan komponen class interface dasar yang telah dirancang sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan (Christian et al., 2018).

### 3.4 PHP

PHP adalah singkatan dari "*PHP Hypertext Processor*", yang merupakan sebuah bahasa scripting yang terpasang pada HTML. PHP merupakan *software Open-Source* yang disebar dan dilisensikan secara gratis serta dapat didownload secara bebas dari situs resminya (<http://www.php.net>) PHP ditulis dengan

menggunakan bahasa C. Sebagian besar sintaks mirip dengan bahasa Java dan Perl, ditambah beberapa fungsi PHP yang spesifik. Tujuan utama penggunaan bahasa ini adalah untuk memungkinkan perancang web menulis halaman web dinamik dengan cepat. PHP merupakan bahasa pemrograman *script server side* yang didesain untuk pengembangan web (Hasan & Febriandirza, 2021). Berikut ini merupakan contoh singkat sintaks PHP :

1. `<?php... ?>`
2. `<script language="PHP">..... </script>`
3. `<?.....?>`
4. `<%.....%>`.

### 3.5 *Laravel*

*Framework Laravel* adalah sebuah kerangka kerja open source yang diciptakan oleh Taylor Otwell berupa bundle, migrasi dan artisan CLI yang memiliki seperangkat sangat kaya fitur yang akan meningkatkan kecepatan dalam pengembangan website sehingga memiliki keuntungan dalam hal merancang dan membangun website serta memiliki performa yang lebih cepat, memiliki keamanan data, menggunakan fitur blade, serta menggunakan konsep HMVC (Hierarchical Model View Controller). *Laravel* merupakan framework bahasa pemrograman PHP. *Laravel* memiliki banyak fitur modern yang sangat membantu developer dalam membuat aplikasi. *Laravel* juga memiliki beberapa keunggulan yaitu menggunakan Command Line Interface (CLI) Artisan, menggunakan package manager PHP Composer, penulisan kode program lebih singkat, mudah dimengerti, dan ekspresif. Oleh karena itu aplikasi point of sales ini dibangun dengan menggunakan framework *Laravel*.

Struktur MVC pada framework *Laravel* memiliki sedikit perbedaan pada struktur pola MVC pada umumnya dimana framework *Laravel* terdapat routing yang menjembatani antara permintaan dari *user* dan *controller* sehingga *controller* tidak secara langsung menerima permintaan dari *user*.

### 3.6 Model-View-Controller (MVC)

*Model-View-Controller* (MVC) adalah sebuah konsep yang diperkenalkan oleh penemu Smalltalk (Trygve Reenskaug) untuk membuat satu jenis paket data jaringan menjadi jenis data lainya bersama dengan pemrosesan (model), dari proses manipulasi (controller) dan tampilan (view) untuk dipresentasikan pada sebuah user interface. Keterangan dari alur *Model View Controller* sebagai berikut:

#### 1. Model

*Model* adalah bagian kode program yang menangani *database*, isi dari model merupakan bagian (fungsi-fungsi) yang berhubungan langsung dengan *database* untuk mengelola data seperti memasukkan data, pembaruan data, hapus data, dan lain-lain, namun tidak dapat berhubungan langsung dengan bagian *view*.

#### 2. View

Tampilan (*View*). Bagian ini mengandung keseluruhan detail dari implementasi user interface. *View* adalah bagian kode program yang mengatur tampilan website. *View* biasanya berupa *file* skrip HTML. *View* juga berfungsi menampilkan data serta inputan user, jadi *view* merupakan halaman web.

#### 3. Controller

Cara pemrosesan (*Controller*). *Controller* merupakan bagian yang menghubungkan model dan view. *Controller* berisi perintah-perintah yang bertanggung jawab untuk memproses suatu data dan mengirimkannya ke halaman

web. *Controller* berfungsi untuk menerima request dan data dari user kemudian menentukan apa yang akan diproses oleh aplikasi.

### 3.7 *Flowchart*

*Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah. *Flowchart* merupakan penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program. Biasanya mempengaruhi penyelesaian masalah yang khususnya perlu dipelajari dan dievaluasi lebih lanjut. *Flowchart* dapat digunakan untuk menyajikan kegiatan manual, kegiatan pemrosesan ataupun keduanya. Dengan menggunakan *Flowchart* akan memudahkan pengguna Ketika melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *Flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. *Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah. (Rahmalinda & Jananto, 2022)

### 3.8 *Sitemap*

*Sitemap* adalah sesuatu yang menggambarkan denah dari sebuah situs website. *Sitemap* memuat informasi semua halaman yang terdapat pada sebuah website, baik itu berupa category, post atau page. *Sitemap* atau yang biasa kita kenal dengan peta situs berfungsi untuk memudahkan search engine dalam mengenali website kita. Dengan data *Sitemap*, search engine semakin mudah memetakan website anda.

### 3.9 Usecase Diagram

*Usecase Diagram* merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. *Usecase Diagram* terdiri dari sebuah aktor dan interaksi yang dilakukannya, aktor tersebut dapat berupa manusia, perangkat keras, sistem lain, ataupun yang berinteraksi dengan sistem. Pada aplikasi pencarian jalur terpendek antar kota menggunakan algoritma genetika, use case menjelaskan tentang hubungan antara sistem dengan actor (Budiawan & Christine, 2017). Hubungan ini dapat berupa input aktor ke sistem atau pun output ke aktor. *Usecase* merupakan dokumen naratif yang mendeskripsikan kasus kasus atau kejadian-kejadian daripada aktor dalam menggunakan sistem untuk menyelesaikan sebuah proses.

### 3.10 Activity diagram

*Activity diagram* atau *diagram* aktivitas, yaitu *diagram* yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara *vertical*. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas. *Diagram* ini akan merancang bagaimana masing-masing aliran berawal, *decision* yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi (Maulana & Fajrin, 2018).

### 3.11 Sequence diagram

*Sequence diagram* atau *diagram* urutan merupakan *diagram* yang berfungsi untuk menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem dengan berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. *Sequence diagram* terdiri antara dimensi *vertical* (waktu) dan dimensi *horizontal* (objek- objek yang terkait). Objek-objek yang berhubungan dengan berjalannya proses operasi biasanya diurutkan dari kiri ke kanan (SIHOTANG, 2019).

### 3.12 Class diagram

*Class diagram* atau diagram kelas adalah salah satu jenis diagram struktur pada UML yang menggambarkan dengan jelas struktur serta deskripsi *class*, atribut, metode, dan hubungan dari setiap objek. Ia bersifat statis, dalam artian diagram kelas bukan menjelaskan apa yang terjadi jika kelas-kelasnya berhubungan, melainkan menjelaskan hubungan apa yang terjadi. *Diagram* ini memiliki fungsi untuk melakukan visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak digunakan. *Class diagram* juga dapat memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (*logical view*) dari suatu sistem. Selama proses desain, *class diagram* berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat (SIHOTANG, 2019).

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI KERJA PRAKTIK**

Pada bab ini membahas tentang hasil pengerjaan sistem serta metode penelitian terhadap Implementasi *Front End* aplikasi *multisite* berbasis web menggunakan *framework laravel* di Yayasan Sekolah Ekspor. Ada beberapa tahapan yang dilakukan antara lain analisis sistem, perancangan sistem, implementasi sistem dan pengujian sistem. Keempat tahapan tersebut dilakukan untuk mengatasi dan menemukan solusi dari permasalahan.

#### **4.1 Analisis Sistem**

Dalam pengembangan aplikasi DMS (*Digital Multisite*) terdapat beberapa kebutuhan yang diperlukan pada sistem. Kebutuhan tersebut akan digunakan sebagai bahan untuk membantu pengembangan aplikasi. Analisa kebutuhan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

##### **4.1.1 Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan fungsional merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh sebuah sistem. Berikut ini kebutuhan fungsional pada aplikasi yang akan dibangun.

- a. Sistem dapat melakukan manajemen produk yang terintegrasi dengan *e-commerce* Lazada.
- b. Sistem dapat melakukan manajemen user pada akun admin.
- c. Sistem dapat melakukan manajemen profil pada tiap user.

#### 4.1.2 Kebutuhan Nonfungsional

Kebutuhan nonfungsional merupakan kebutuhan sistem di luar dari kebutuhan fungsional sistem. Kebutuhan nonfungsional didasarkan pada perilaku yang dimiliki oleh sistem. Berikut ini kebutuhan nonfungsional pada DMS (*Digital Multisite*).

- a. Sistem dapat beroperasi *cross browser* (chrome, edge, mozilla atau safari)
- b. Sistem dapat memberikan kemudahan dalam proses pengoperasian serta *user friendly*.
- c. Sistem yang dikembangkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang pengembang, instansi terkait, dan user dalam system.

#### 4.1.3 Kebutuhan Perangkat

Spesifikasi perangkat yang digunakan untuk mendukung pengembangan DMS (*Digital Multisite*) dalam perancangan system ini adalah:

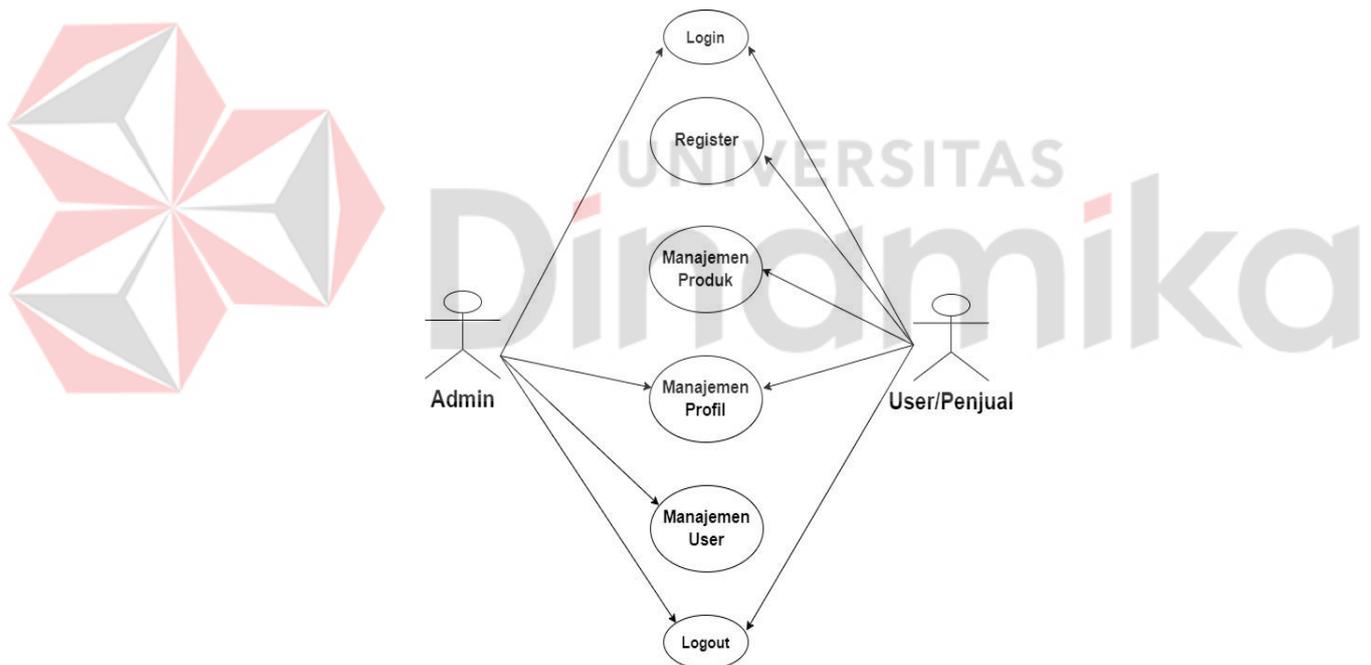
- a. Processor AMD Dual Core A9-9420 3.0 GHz
- b. RAM 8 GB
- c. Hardisk 500 GB
- d. Sistem Operasi Windows 10 64-bit

Perangkat lunak yang diperlukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Code Editor (VSCode) sebagai alat untuk menulis kode program
- b. Postman digunakan untuk melakukan pengujian API

## 4.2 Perancangan Sistem

Berikut ini merupakan *use case* aplikasi *multisite* berbasis web. Pada *use case* ini terdapat 2 aktor yaitu admin dan *user/penjual*. Penjual dan admin dapat melakukan *login* menggunakan akun yang terdaftar, manajemen profil dan logout akun. Penjual dapat register akun baru serta manajemen produk pada Lazada *seller*. Admin dapat melakukan manajemen admin serta user atau penjual. Terdapat 6 proses bisnis pada *use case* tersebut. Proses bisnis itu terdiri dari login, register, manajemen produk, manajemen profil, manajemen user dan logout. *Usecase Diagram* penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 4.1.



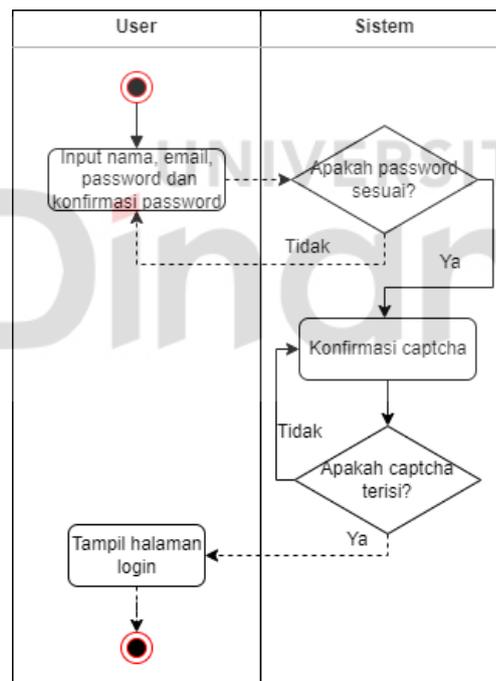
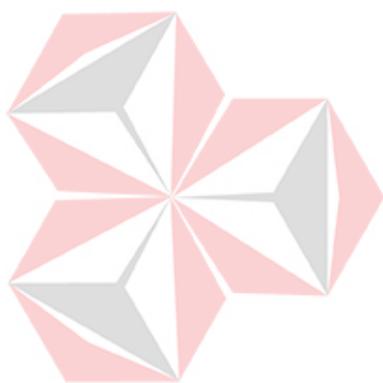
Gambar 4.1 *Use case* Diagram

### 4.2.1 Activity Diagram

*Activity* Diagram merupakan Diagram aktivitas yang berguna untuk menggambarkan proses-proses yang ada pada sebuah sistem. *Activity* Diagram digambarkan dengan runtutan proses dari suatu sistem secara *vertikal*.

### A. Activity diagram Register

Pada gambar 4.2 merupakan *activity diagram* register. Langkah pertama yaitu *input* nama, *email*, *password* dan konfirmasi *password*. Setelah itu sistem akan memvalidasi akun terlebih dahulu. Jika *password* masih belum sesuai, maka akan otomatis kembali ke halaman input nama, *email* dan konfirmasi *password*. Jika nama, *email*, konfirmasi *password* dan *role* sudah sesuai, maka akan dilanjutkan pada konfirmasi captcha. Jika captcha belum sesuai maka akan kembali untuk menulis ulang captcha. Jika sudah sesuai akan dilanjutkan pada tampil halaman login.

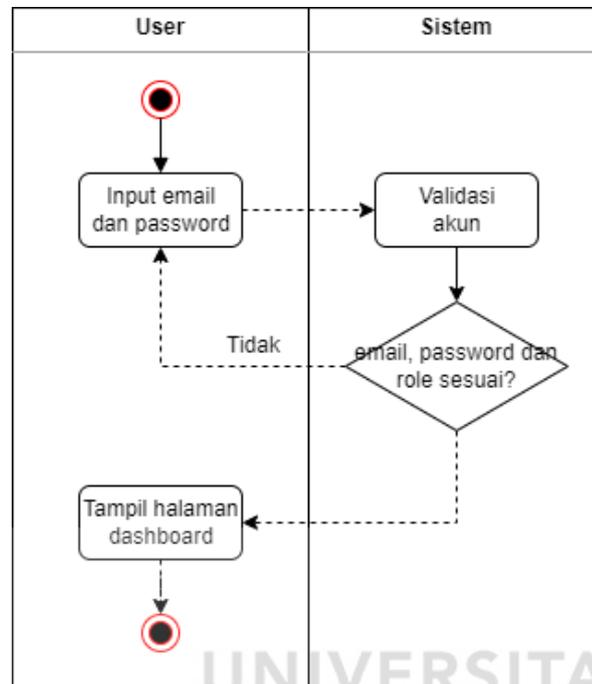


Gambar 4.2 Activity diagram Register

### B. Activity diagram Login

Pada gambar 4.3 merupakan *activity diagram* login. Langkah pertama yaitu *input* *email* dan *password*. Setelah itu sistem akan memvalidasi akun terlebih dahulu. Jika *email*, *password* dan *role* tidak sesuai, maka akan otomatis kembali ke

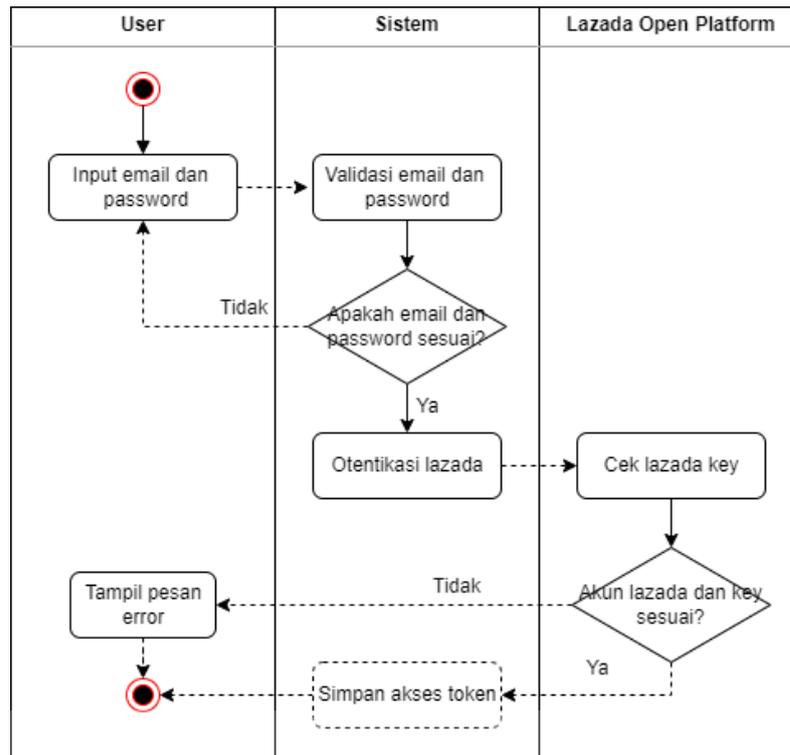
halaman input *email* dan *password*. Jika *email*, *password* dan *role* sudah sesuai, maka akan dilanjutkan pada tampil halaman *dashboard*.



Gambar 4.3 Activity diagram Login

### C. Activity diagram Akun Lazada

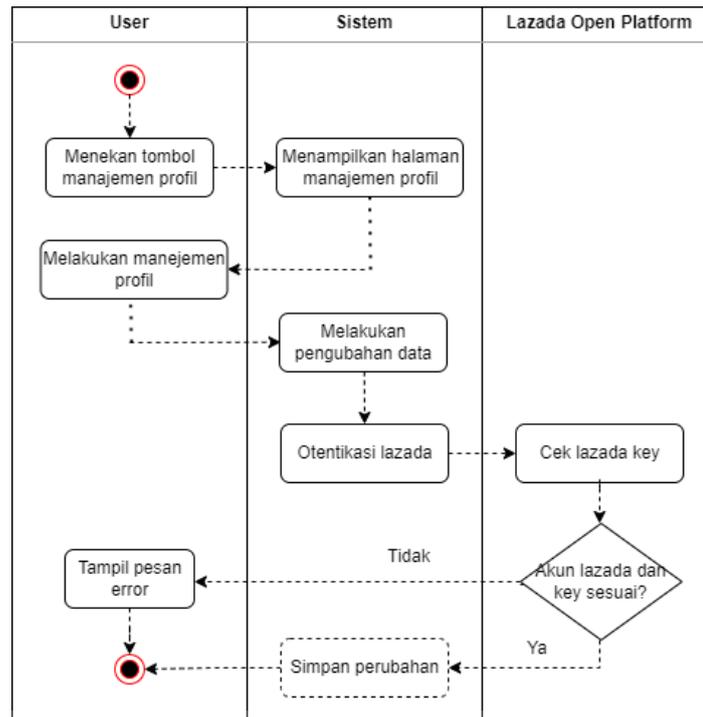
Pada gambar 4.4 merupakan *activity diagram* Akun *Lazada*. Langkah pertama yaitu *input email* dan *password*. Setelah itu sistem akan memvalidasi akun terlebih dahulu. Jika email dan password tidak sesuai, maka akan otomatis kembali ke halaman input *email* dan *password*. Jika *email* dan *password* sudah sesuai, maka akan dilanjutkan pada otentikasi *Lazada* untuk mengecek *Lazada key*. Jika akun *Lazada key* tidak sesuai, maka akan menampilkan pesan error yang otomatis akan keluar dan harus mengulang pada langkah input *email* dan *password*. Jika akun *Lazada* dan *key* sesuai, maka akan menampilkan pesan simpan akses token. Setelah selesai menyimpan akses token, maka sudah mengaktifkan akun *Lazada*.



Gambar 4.4 Activity diagram Akun Lazada

#### D. Activity diagram Manajemen Profil

Pada gambar 4.5 merupakan activity diagram manajemen profil. Langkah pertama yaitu menekan tombol manajemen profil. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman manajemen profil. Selanjutnya user melakukan manajemen profil. Lalu sistem akan melakukan pengubahan data. Jika sudah selesai melakukan pengubahan data, maka akan dilanjutkan pada otentikasi Lazada untuk mengecek Lazada key. Jika akun Lazada key tidak sesuai, maka akan menampilkan pesan error yang otomatis akan keluar dan harus mengulang pada langkah input email dan password. Jika akun Lazada dan key sesuai, maka akan menampilkan pesan simpan perubahan. Setelah menyimpan, maka sudah selesai melakukan manajemen profil.

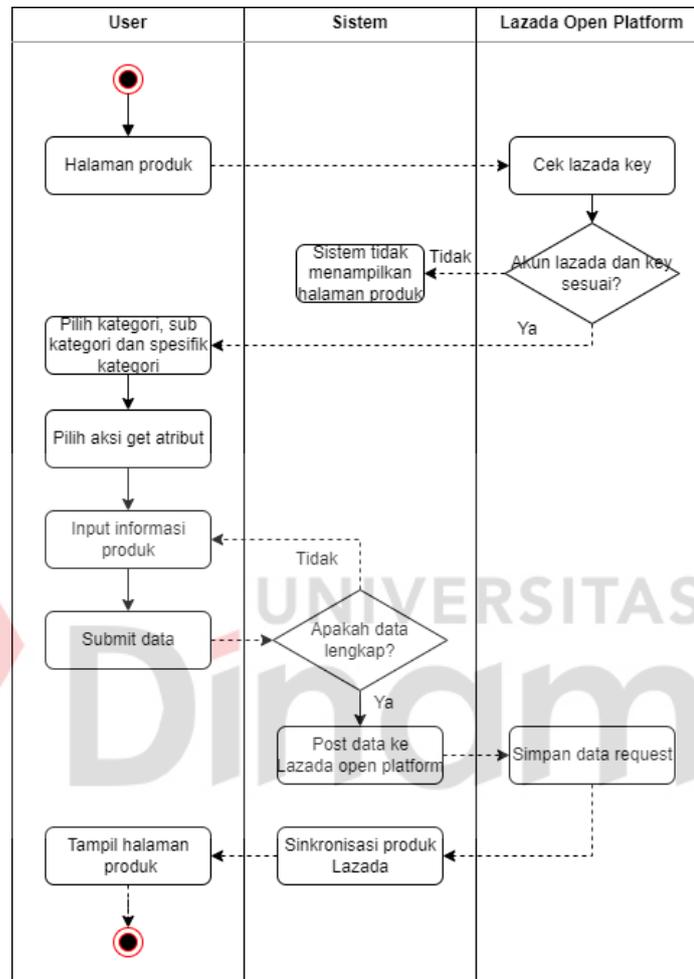


Gambar 4.5 Activity diagram manajemen profil

### E. Activity diagram Tambah Produk Lazada

Pada gambar 4.6 activity diagram tambah produk *Lazada* pertama-tama akan berada pada halaman produk. Selanjutnya, melakukan cek *Lazada key* pada *Lazada Open Platform* berikutnya sistem akan memvalidasi akun terlebih dahulu. Apabila akun *Lazada* dan *key* tidak sesuai, sistem tidak akan menampilkan halaman produk. Namun, apabila akun *Lazada* dan *key* sesuai maka akan menampilkan halaman produk untuk memilih kategori, *sub* kategori dan spesifik kategori. Selanjutnya memilih aksi *get atribut*, lalu memasukkan informasi produk, kemudian klik *submit data* jika sudah selesai melakukannya. Selanjutnya sistem akan melakukan validasi apakah data sudah lengkap, apabila belum lengkap maka akan kembali pada halaman *input* informasi produk. Namun, apabila sudah lengkap maka klik “Ya” yang nantinya akan diteruskan pada halaman *post data Lazada ke open platform*. Setelah selesai memposting, maka simpan data pada *Lazada open*

*platform*. Selanjutnya sistem akan melakukan sinkronisasi produk *Lazada*, kemudian akan kembali pada halaman awal dengan pembaruan berupa penambahan produk yang telah diisikan sebelumnya.

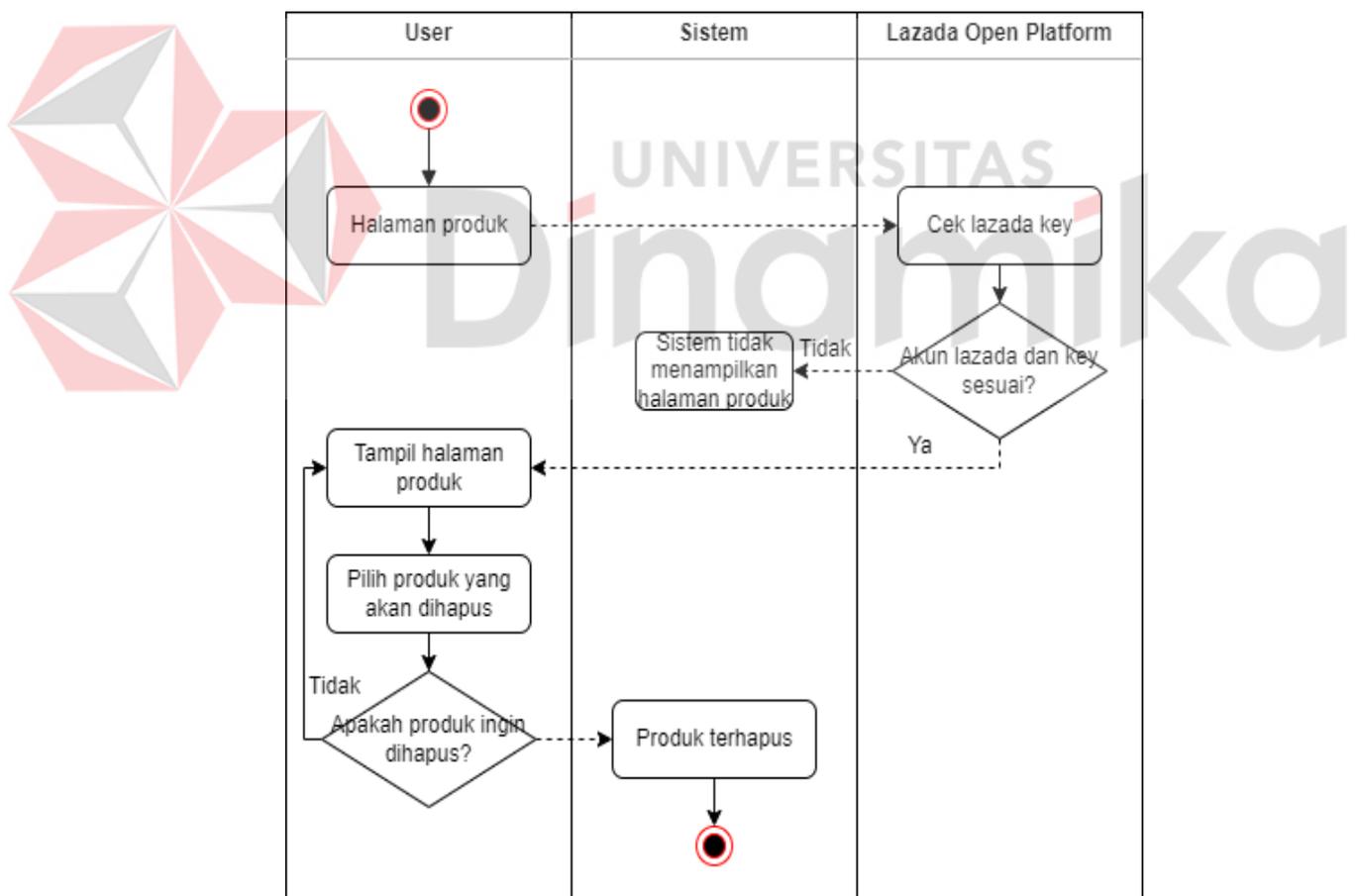


Gambar 4.6 *Activity diagram* Tambah produk Lazada

#### F. *Activity diagram* Hapus Produk Lazada

Pada gambar 4.7 *activity diagram* hapus produk *Lazada* pertama-tama akan berada pada halaman produk. Selanjutnya akan melakukan cek *Lazada key* pada *Lazada Open Platform*. Setelah itu sistem akan memvalidasi akun terlebih dahulu. Jika akun *Lazada* dan *key* tidak sesuai sistem tidak akan menampilkan

halaman produk, maka harus melakukan refresh agar mengulang lagi proses validasi akun *Lazada* dan *key*. Jika akun *Lazada* dan *key* sesuai sistem akan menampilkan halaman produk. Selanjutnya memilih produk yang akan dihapus. Selanjutnya sistem akan melakukan validasi apakah produk ingin dihapus, jika dirasa tidak, maka klik “Tidak” yang nantinya akan otomatis kembali pada halaman produk. Tetapi jika dirasa sudah sesuai dan juga lengkap, maka klik “Ya” yang nantinya akan kembali pada halaman awal (tampil halaman produk) dengan pembaruan berupa menghilangnya produk yang telah dilakukan penghapusan sebelumnya.



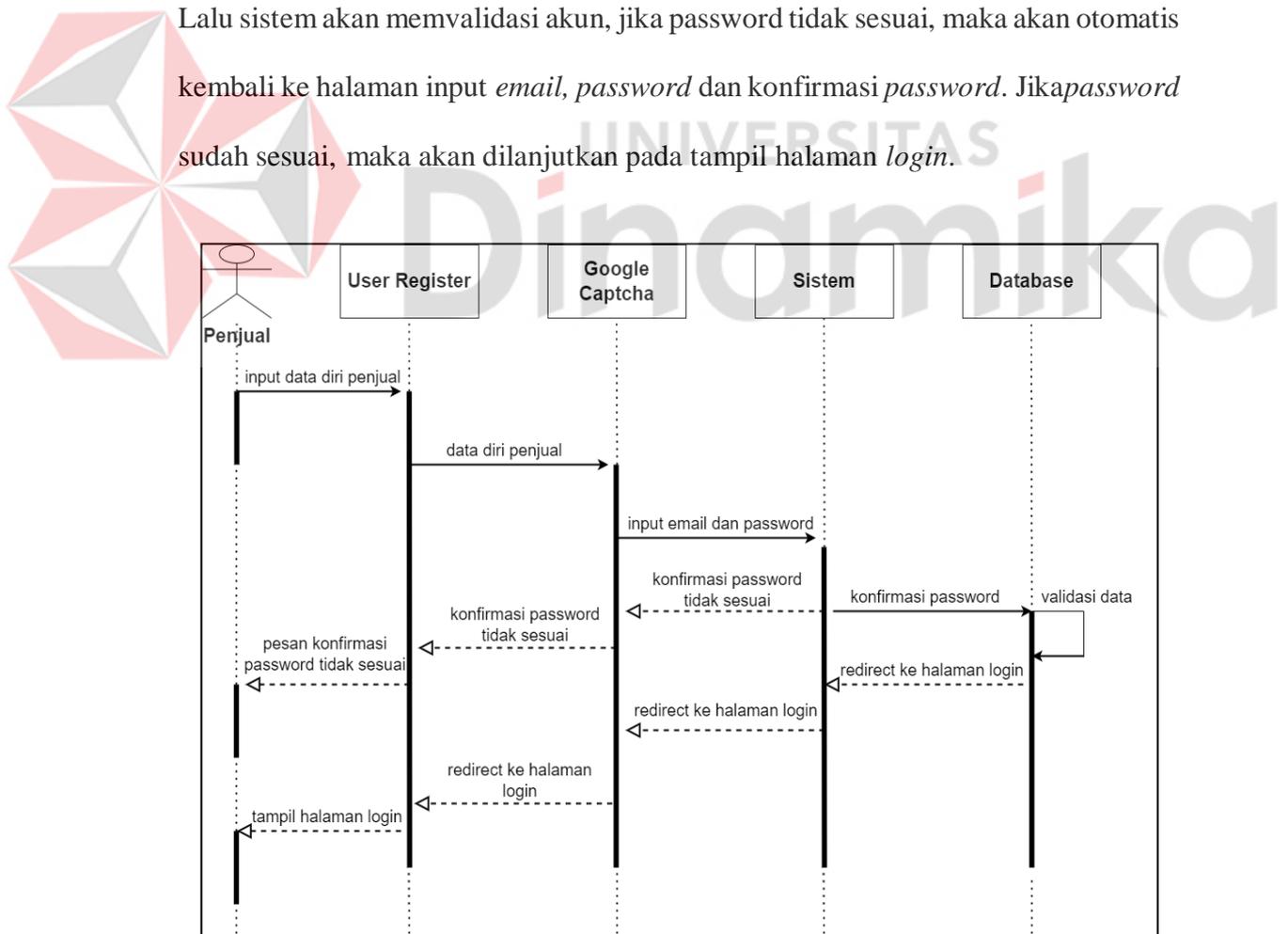
Gambar 4.7 Activity diagram Hapus Produk Lazada

#### 4.2.2 Sequence Diagram

*Sequence Diagram* merupakan Diagram yang digunakan untuk menjelaskan lebih jelas tentang proses yang ada pada *Activity Diagram* yang telah dibuat sebelumnya. *Activity Diagram* digambarkan dengan Runtutan proses dari suatu sistem secara vertical.

##### A. Sequence Diagram Register

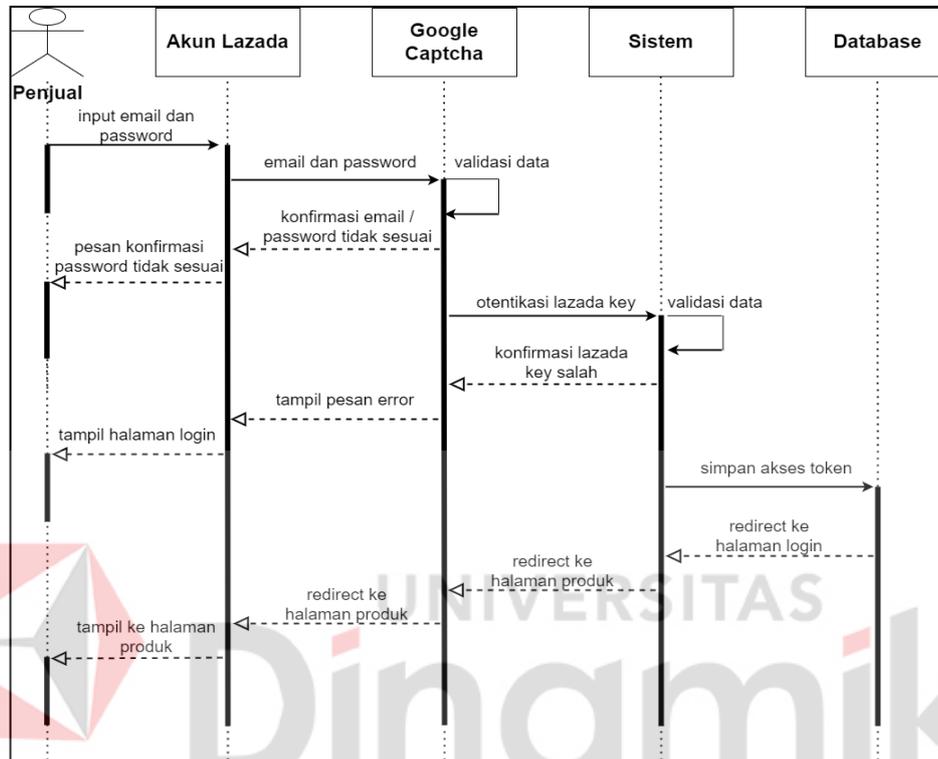
Pada gambar 4.8 merupakan *sequence diagram register*. Langkah pertama yaitu *input email, password* dan konfirmasi *password*. Setelah itu pengisian *Google Captcha*. Selanjutnya sistem akan melakukan konfirmasi *captcha* terlebih dulu. Lalu sistem akan memvalidasi akun, jika password tidak sesuai, maka akan otomatis kembali ke halaman *input email, password* dan konfirmasi *password*. Jika *password* sudah sesuai, maka akan dilanjutkan pada tampil halaman *login*.



Gambar 4.8 *Sequence Diagram Register*



*Lazada key* sudah sesuai, maka akan dilanjutkan pada tampilan simpan akses token. Selanjutnya klik simpan akses token yang kemudian akan otomatis diarahkan pada halaman produk.

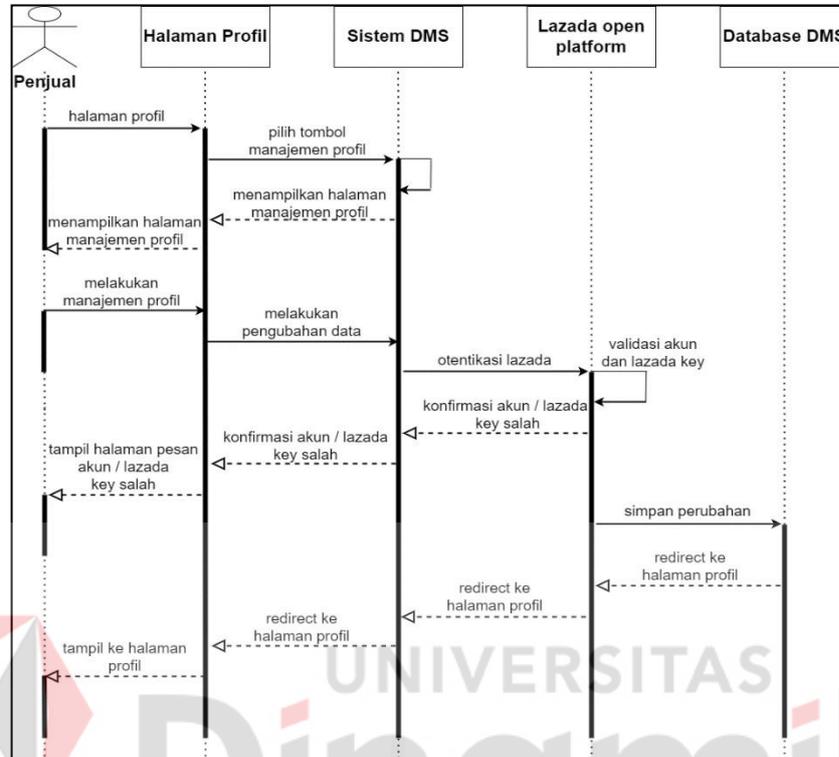


Gambar 4.10 *Sequence Diagram* Seller Lazada

#### D. *Sequence Diagram* Manajemen Profil

Pada gambar 4.11 merupakan *sequence diagram* manajemen profil. Langkah pertama yaitu pilih tombol manajemen profil. Setelah itu sistem akan menampilkan halaman manajemen profil. Langkah selanjutnya melakukan manajemen profil. Lalu melakukan perubahan data. Kemudian melakukan otentikasi lazada. Lalu lazada open platform akan memvalidasi akun dan Lazada key terlebih dahulu. Jika akun ataupun Lazada key tidak sesuai, maka akan tampil halaman pesan akun atau Lazada key salah yang otomatis kembali ke halaman input email dan password. Jika akun atau Lazada key sudah sesuai, maka akan

dilanjutkan pada tampilan simpan perubahan. Selanjutnya klik simpan perubahan yang kemudian akan otomatis diarahkan pada halaman profil.

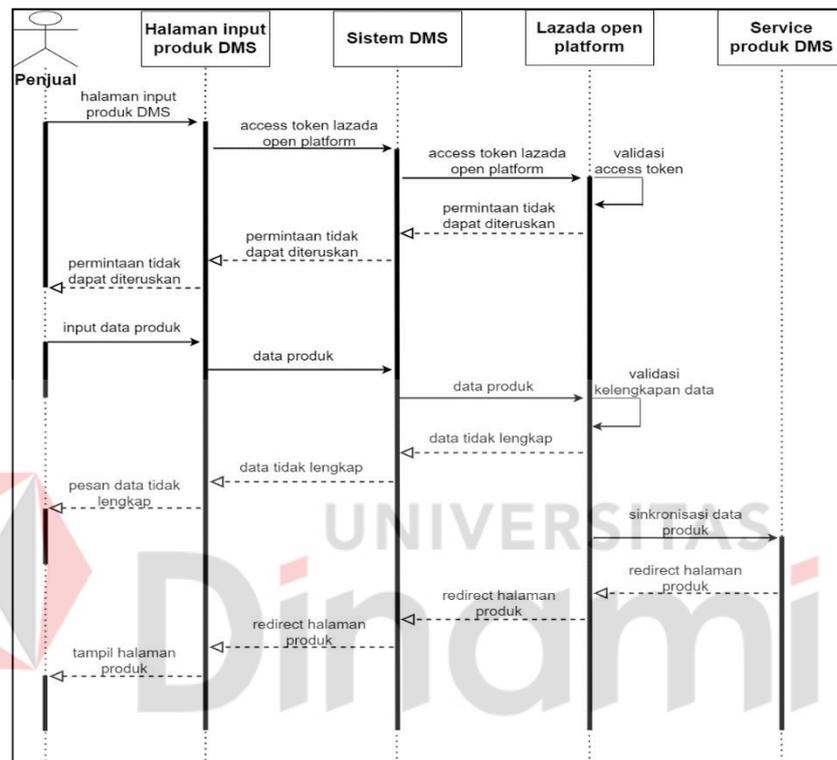


Gambar 4.11 *Sequence Diagram* Manajemen Profil

### E. *Sequence Diagram* Tambah Produk

Pada gambar 4.12 merupakan *sequence diagram* tambah produk. Pertama-tama yaitu berada pada halaman input produk DMS. Setelah itu mengakses token Lazada open platform. Selanjutnya memvalidasi akses token terlebih dahulu. Kemudian akan muncul pesan permintaan tidak dapat diteruskan yang otomatis akan mengarah pada halaman input data produk. Jika sudah selesai melengkapi pengisian data-data produk, maka *Lazada open platform* akan memvalidasi kelengkapan data produk. Jika data masih belum lengkap, maka akan terdapat pesan data tidak lengkap yang otomatis kembali ke halaman input data produk. Jika data

produk sudah lengkap, maka akan dilanjutkan sinkronisasi data produk. Setelah selesai melakukan sinkronisasi data produk, kemudian akan kembali pada halaman awal (tampil halaman produk) dengan pembaruan berupa penambahan produk yang telah diisikan sebelumnya.

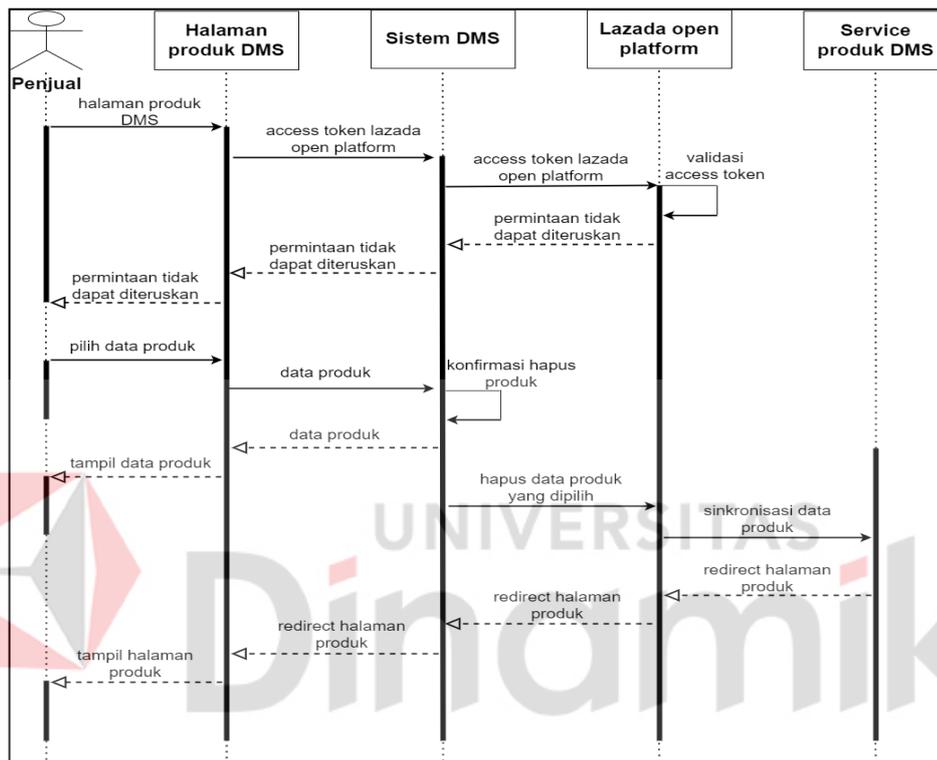


Gambar 4.12 *Sequence Diagram* Tambah Produk

#### F. *Sequence Diagram* Hapus Produk

Pada gambar 4.13 merupakan *sequence diagram* hapus produk. Pertama-tama yaitu berada pada halaman produk DMS. Setelah itu mengakses token Lazada open platform. Selanjutnya memvalidasi akses token terlebih dahulu. Kemudian akan muncul pesan permintaan tidak dapat diteruskan yang otomatis akan mengarah pada halaman pilih data produk, lalu pilih data produk yang ingin dihapus. Selanjutnya *sistem* akan melakukan konfirmasi hapus produk. Jika ingin

membatalkan hapus produk maka akan kembali pada halaman data produk, tetapi jika sudah yakin ingin menghapus maka data akan terhapus. Selanjutnya akan dilanjutkan sinkronisasi data produk. Setelah selesai melakukan sinkronisasi data produk, kemudian akan kembali pada halaman awal.

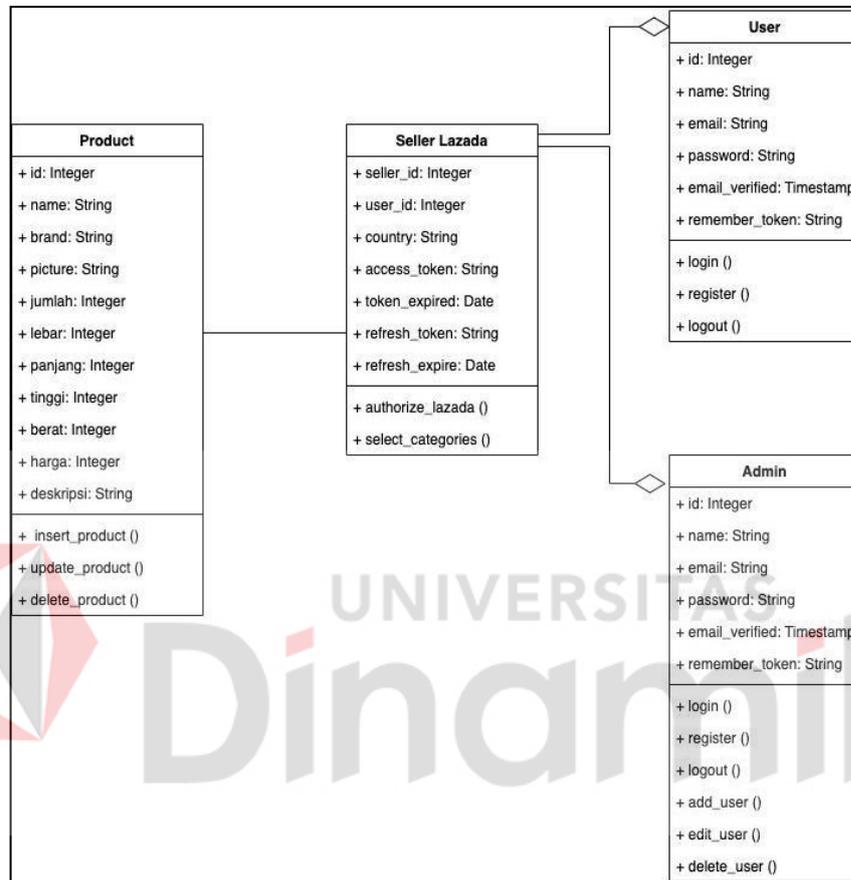


Gambar 4.13 *Sequence Diagram* Hapus Produk

### 4.2.3 Class Diagram

Pada gambar 4.14 dapat dilihat bahwa dalam sistem DMS (*Digital Multisite*) terdapat *Class Diagram* yang terdiri dari 4 *form*. *Form* pertama yaitu berisi *Product*, nantinya akan dikelola oleh *Seller Lazada*. Dalam *Form Product* terdapat tiga pilihan yaitu untuk *insert product*, *update product*, dan *delete product*. Lalu untuk *Form Seller Lazada* terdapat dua pilihan yaitu *authorize Lazada* dan *select categories*. Setelah dikelola oleh *Seller Lazada* lalu akan disebar menjadi dua

bagian yaitu untuk *Form Admin* dan *Form User*. Untuk form user terdapat tiga pilihan yaitu *login*, *register* dan juga *logout*. Lalu untuk *Form Admin* terdapat beberapa pilihan yaitu *login*, *register*, *logout*, *add user*, *edit user*, *delete user*.

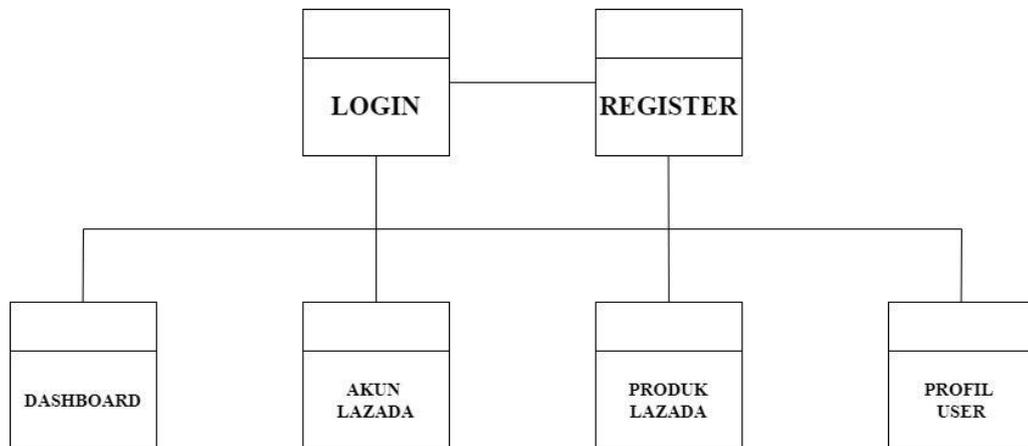


Gambar 4.14 *Class Diagram*

#### 4.2.4 Sitemap

Pada gambar 4.15 dibawah merupakan *Sitemap* dari Implementasi *Front End* Aplikasi *Multisite* Berbasis Web. Pada halaman awal terdapat halaman register yang digunakan untuk melakukan pendaftaran akun. Pengguna dapat mengisi data diri beberapa form sebagai penunjang dalam pembuatan akan. Selanjutnya juga terdapat halaman *login* untuk pengguna yang telah terdaftar. Setelah membuat akun, pengguna harus melakukan *login* terlebih dulu. Setelah berhasil *login*,

pengguna akan ditampilkan beberapa navigasi menu fungsionalitas sistem diantaranya dashboard, kategori dan input produk lazada, produk lazada, dan profil *user*.



Gambar 4.15 Sitemap

#### 4.2.5 Design Figma

Pada tahapan ini dilakukan desain awal website sebelum mengimplentasikan secara langsung. Desain ini dilakukan melalui aplikasi bernama figma yang berbasis vector sehingga cocok untuk mendesain untuk tampilan *website* maupun android.

#### **B. Dashboard**

Pada gambar 4.16 dibawah merupakan tampilan *dashboard* dari DMS. Pada Dashboard ini terdapat beberapa fitur yaitu: *home, feature, faqs, about*, login dan juga *register*. Terdapat juga beberapa penjelasan seputar DMS seperti keuntungan dalam menggunakan DMS, penilaian dari pelanggan, dan lain-lain.



Gambar 4.16 Dashboard

### C. Form Register

Pada gambar 4.17 dibawah merupakan tampilan dari DMS untuk form register. Pada halaman ini pengguna diharapkan mengisi data diri terlebih dahulu yaitu: *email*, nama lengkap, *password*, konfirmasi *password* lalu klik daftar. Pada halaman ini pengguna juga diharuskan memasukkan *Captcha* yang valid. Jika sudah selesai mengisi semua data diri yang diperlukan, maka pengguna dapat mengklik tombol *register*. Pengguna juga dapat mendaftar menggunakan akun *google* dan juga *facebook*.

The image shows a registration form for DIIS (Digital Multi-Site). At the top center is the DIIS logo. Below it, the form contains four input fields: 'Name', 'Email', 'Password', and 'Confirm Password'. Under the 'Password' field is a reCAPTCHA widget with the text 'I'm not a robot' and a circular icon. At the bottom right of the form is a 'Register' button. Below the button, there is a link that says 'already registered?'.

Gambar 4.17 Form Register

#### D. Form Login

Pada gambar 4.18 merupakan tampilan untuk form login. Pada halaman ini pengguna dapat memasukkan data akun yang telah terdaftar. Setelah itu pengguna dapat memasukkan *Captcha* yang valid. Jika sudah selesai mengisi semua data yang diperlukan, maka pengguna dapat mengklik tombol *login* untuk melanjutkan proses.

The image shows a login form for DIIS (Digital Multi-Site). At the top center is the DIIS logo. Below it, the form contains two input fields: 'Email' and 'Password'. Below the 'Password' field is a 'Remember Me' checkbox. Underneath is a reCAPTCHA widget with the text 'I'm not a robot' and a circular icon. At the bottom right of the form is a 'Log in' button. Below the button, there is a link that says 'Forgot your password?' and a link that says 'only admin'.

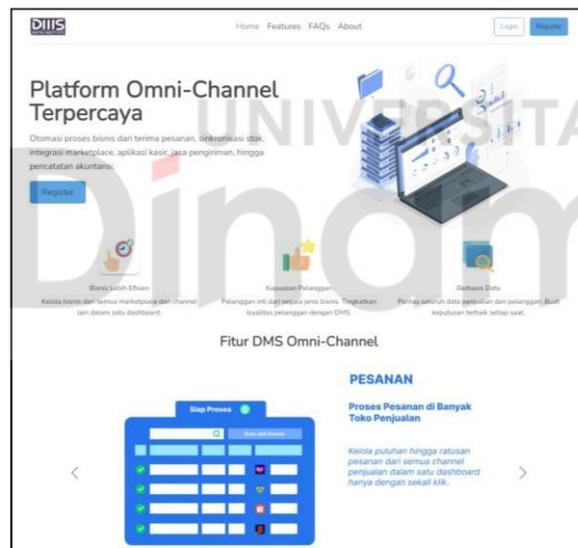
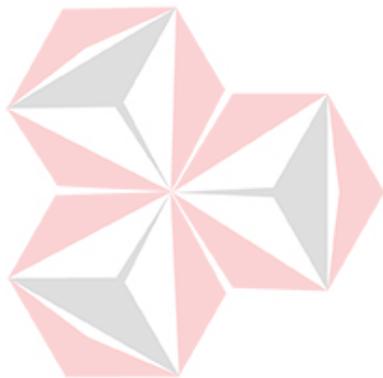
Gambar 4.18 Form Login

### 4.3 Implementasi Sistem

Tahapan berikutnya setelah melakukan perancangan sistem dan analisa data yang akan diimplementasikan ke dalam aplikasi. Pada tahapan ini dilakukan penerapan yang telah dilakukan sebelumnya dimana sistem siap untuk dijalankan pengguna langsung.

#### A. Halaman Utama DMS

Pada gambar 4.19 merupakan tampilan halaman utama DMS (*Digital Multisite*). Halaman tersebut berisi informasi aplikasi serta fitur-fitur yang ada dalam aplikasi. Di bagian atas terdapat navigasi *home, features, FAQs* dan *about*.



Gambar 4.19 Halaman utama DMS (Digital Multisite)

#### B. Halaman FAQ

Pada gambar 4.20 merupakan halaman *frequently asked questions (FAQ)*. Halaman ini menampilkan jawaban dari pertanyaan yang sering atau berpotensi ditanyakan tentang aplikasi *Digital Multisite*. Kemudian terdapat video tata cara penggunaan aplikasi.



Gambar 4.20 Halaman FAQ

### C. Halaman Register Penjual

Pada gambar 4.21 diatas merupakan tampilan untuk halaman register penjual. Pada halaman ini penjual dapat melakukan pendaftaran aku. Penjual dapat mengisi nama, email, *Password*, dan juga confirm *Password*. Kemudian penjual harus verifikasi *Captcha* "i'm not a robot", jika sudah terverifikasi maka penjual dapat menekan tombol register untuk melakukan pendaftaran.

Gambar 4.21 Halaman register penjual

#### D. Halaman Login Penjual

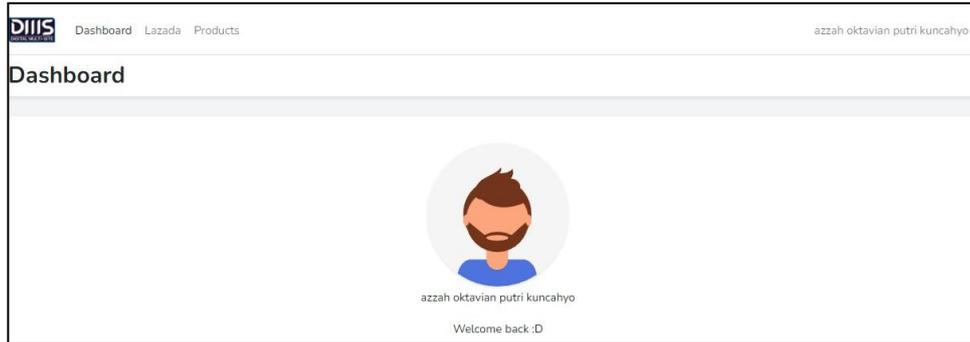
Pada gambar 4.22 merupakan tampilan form *login* penjual. Pada halaman ini admin dapat memasukkan email dan *password* serta *Captcha* yang valid. Setelah selesai melakukan *login*, maka akan dialihkan ke halaman dashboard penjual. Jika email dan *password* tidak valid maka tidak akan lanjut ke halaman dashboard melainkan tetap berada di halaman *login* penjual.



Gambar 4.22 Halaman login penjual

#### E. Halaman Dashboard Penjual

Pada gambar 4.23 merupakan tampilan dari halaman dashboard penjual, ketika penjual berhasil *login* maka penjual akan memasuki halaman dashboard ini. Dimana pada halaman ini menampilkan informasi nama dan juga foto profil dari penjual pada bagian tengah halaman dashboard. Terdapat navigasi Lazada, produk dan profil pada bagian atas sebelah kanan. Terdapat nama penjual yang ketika diklik akan mengarahkan pengguna untuk *logout*.



Gambar 4.23 Halaman dashboard penjual

## F. Halaman pilih produk oleh penjual

Pada gambar 4.24 dibawah menampilkan form data halaman pilih kategori produk oleh penjual. Halaman ini menampilkan form data penjualan berupa kategori, *subcategories*, *specific categories*, dan id produk. Penjual juga harus menuliskan id produk dengan benar supaya dapat melanjutkan proses. Jika selesai mengisi semua form tersebut dengan benar, maka klik “*Get This Attributes*” kemudian akan *redirect* ke halaman input produk.

Gambar 4.24 Halaman pilih produk oleh penjual

### G. Halaman input produk oleh penjual

Pada gambar 4.25 menampilkan *form* data halaman *input* produk oleh penjual. Penjual dapat mengisi data produk yang akan ditambahkan ke katalog produk seperti mengisi *required output* dan *optional output*. *Required output* berisikan nama produk, merek, *package height*, *package width*, *package length*, *package weight*, harga dan *seller SKU*. Untuk *optional output* berisikan masukkan deskripsi panjang, masukkan jumlah, dan juga *insert* gambar. Pada *insert* gambar juga terdapat ketentuan ukuran gambar, tidak boleh lebih dari 2 MB. Setelah penjual selesai mengisi semuanya, maka klik *submit* untuk melanjutkan proses.

Gambar 4.25 Halaman input produk oleh penjual

### H. Halaman produk oleh penjual

Pada gambar 4.26 merupakan produk yang berhasil diunggah akan terlihat pada halaman “*Products*” seperti pada Gambar 4.31 dan secara otomatis produk terunggah ke server Lazada ([sellercenter.lazada.co.id](https://sellercenter.lazada.co.id)). Isi tabel dari produk terdapat

nama produk, *brand* atau merek produk, gambar produk, jumlah produk, lebar produk, status produk di Lazada, *deactivate* ketika ingin produk tidak tampil di Lazada, serta *delete* untuk menghapus produk.

No	Nama	Brand	Gambar	Jumlah	Lebar	Status	Deactivate	Delete
1	Tas Pinggang Wanita	Gucci		5	25000	Active		
2	Baju anak distro / kaos anak distro / kaos anak murah bahan bagus	No Brand		600	19000	Active		

Gambar 4.26 Halaman produk oleh penjual

## I. Halaman profil penjual

Pada gambar 4.27 dibawah merupakan halaman profil penjual. Halaman ini dapat digunakan untuk mengubah data profil yaitu nama, email, *Password*. User juga dapat mengganti *Password* dengan memasukkan *Password* baru jika ingin menggantinya dan melakukan konfirmasi *Password*. Jika sudah selesai melakukannya kemudian klik tombol *update*.

Dashboard Lazada Products azzah oktavian putri kuncachyo

### My Profile

Name:

Email:

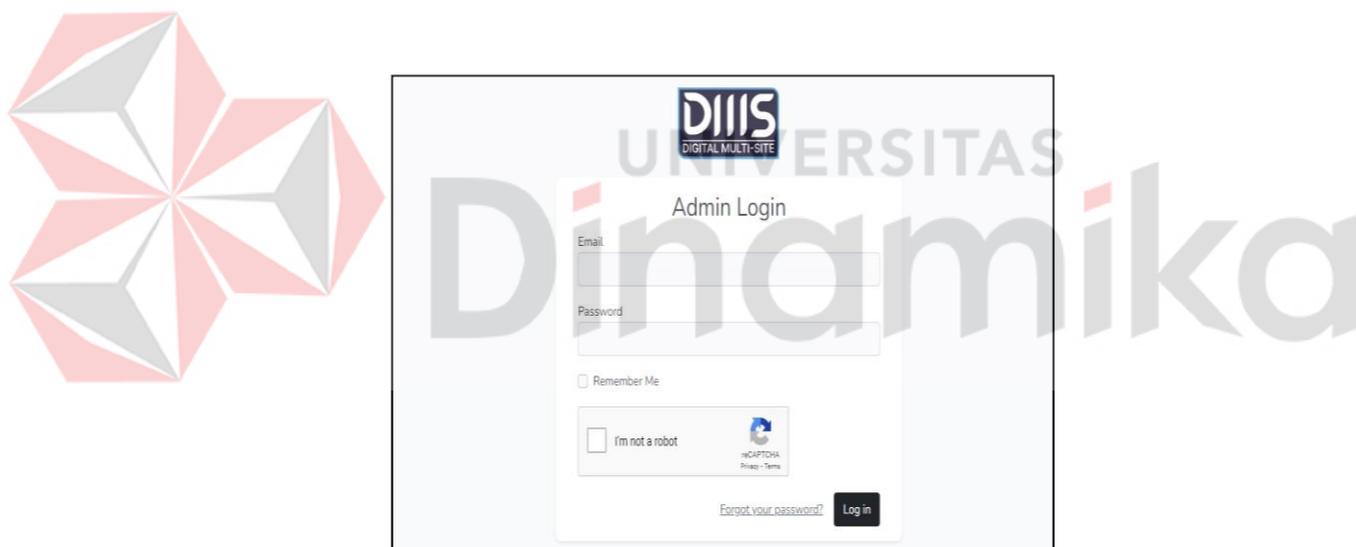
New password:

Confirm password:

Gambar 4.27 Halaman profil penjual

## J. Halaman login admin

Pada gambar 4.28 dibawah menampilkan tampilan halaman *login* admin dari DMS. Halaman ini digunakan untuk masuk ke dashboard admin. Pada halaman ini admin harus memasukkan terlebih dahulu email dan *Password* serta *Captcha* yang valid untuk dapat *redirect* ke dashboard. Terdapat fitur “*remember me*” jika admin ingin menyimpan akun untuk login kedepannya tanpa perlu memasukkan password lagi. Dalam halaman ini juga terdapat fitur “*forgot your password?*” yang dapat digunakan jika suatu saat admin lupa password akun. Jika sudah selesai mengisi semua data dengan benar, maka klik “*Log In*” untuk diteruskan ke halaman dashboard admin.

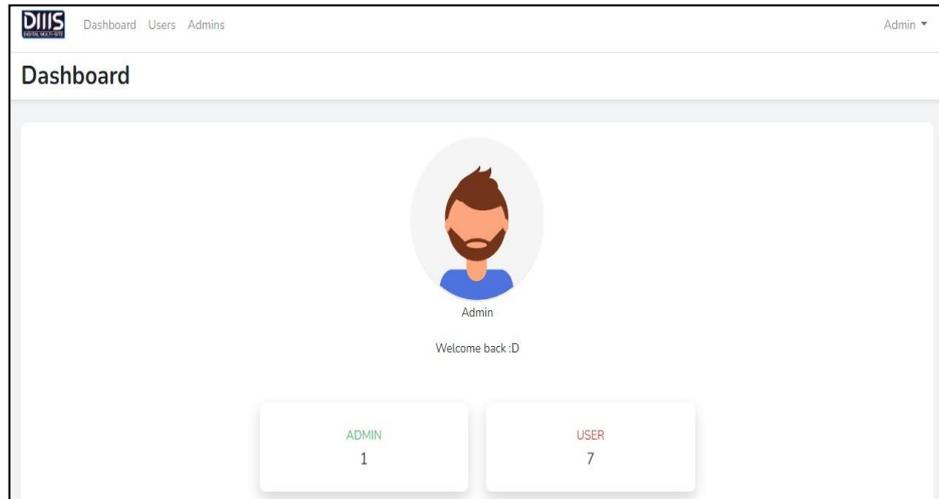


Gambar 4. 28 Halaman login admin

## K. Halaman *dashboard* admin

Pada gambar 4.29 dibawah merupakan tampilan dari halaman dashboard admin. Halaman ini menampilkan dashboard admin dengan navigasi profil, users dan admin. Admin dapat melihat jumlah akun penjual dan admin, dalam gambar

yang tertera jumlah admin 1 dan jumlah penjual 7. Dalam dashboard admin ini, admin juga dapat menambahkan foto profil asli admin.



Gambar 4.29 Halaman dashboard admin

#### L. Halaman manajemen user

Pada gambar 4.30 menampilkan halaman manajemen user oleh admin.

Halaman ini berisi daftar penjual yang terdaftar dalam system. Admin dapat menghapus data dari user atau penjual melalui halaman tersebut.

The screenshot shows the 'Users' management page. It contains a table with columns for 'No.', 'Id', 'Name', 'Email', and 'Delete'. There are seven rows of user data, each with a delete button (represented by an 'x' icon).

No.	Id	Name	Email	Delete
1	4	Risqi	risqiwahid4@gmail.com	
2	5	Dwi	dwi@gmail.com	
3	6	Pengunjung	Pengunjung@gmail.com	
4	8	Fadil	fadil@yahoo.com	
5	10	dwi9	dwinoegrahaa@gmail.com	
6	11	Fadhil Zuhairisyah	zuhairisyahf@gmail.com	
7	12	azzah oktavian putri kuncahyo	azzahoktaviann@gmail.com	

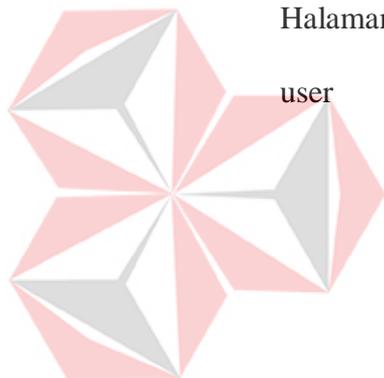
Gambar 4.30 Halaman manajemen user oleh admin

#### 4.4 Pengujian Sistem

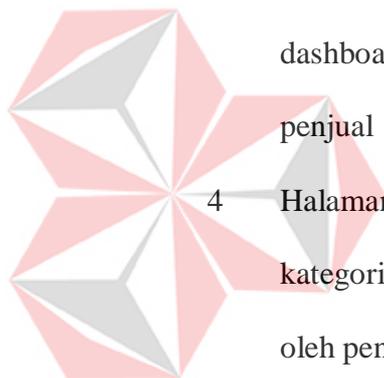
Setelah pembuatan aplikasi selesai maka tahap berikutnya ialah melakukan pengujian pada aplikasi yang telah dikembangkan. Pengujian aplikasi dilakukan untuk mengevaluasi aplikasi berdasarkan kebutuhan dan fungsionalitas yang sudah dirancang sebelumnya.

Tabel 4.1 Pengujian aplikasi *Multisite*

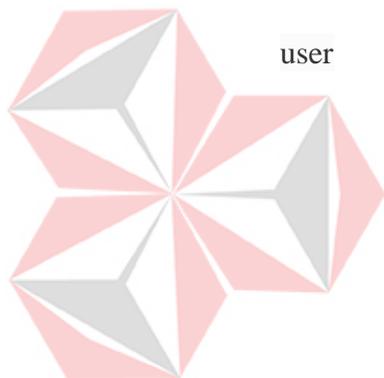
No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Keterangan
1	Input email dan <i>Password</i> Halaman <i>login</i> user	Jika email dan <i>Password</i> valid maka menampilkan pesan kesalahan. Tampil halaman dashboard sesuai role jika email dan <i>Password</i> valid	Cek email dan <i>Password</i> tidak valid maka valid menampilkan pesan kesalahan. Menampilkan halaman dashboard sesuai role ketika email dan <i>Password</i> valid	Berhasil
2	Input name, email, <i>Password</i> dan konfirmasi <i>Password</i> Halaman register penjual	Jika email tidak sesuai standar penulisan email maka muncul pesan kesalahan. Jika <i>Password</i>	Menampilkan pesan kesalahan ketika <i>Password</i> dan konfirmasi tidak sama. <i>Redirect</i> ke	Berhasil



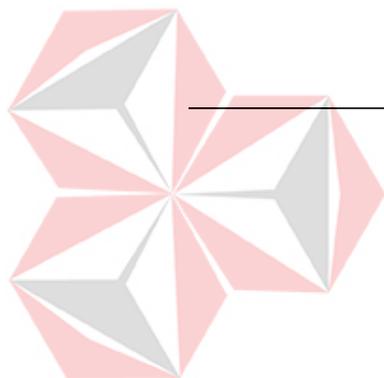
No.	Data Masukan Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Keterangan
		dan konfirmasi halaman <i>login</i>	
		tidak sama maka ketika form inputan menampilkan ter-submit. pesan kesalahan.	
		Lanjut ke halaman <i>login</i> jika form inputan ter-submit.	
3	Halaman dashboard penjual	Menampilkan welcome page nama akun	Tampil welcome page nama akun Berhasil
4	Halaman pilih kategori produk oleh penjual	Tampil pilihan kategori produk. Dapat memilih kategori produk, jika klik get id produk akan tampil form input data produk	Menampilkan pilihan kategori produk. Dapat memilih kategori produk, ketika klik get id produk akan tampil form input data produk Berhasil
5	Halaman input produk oleh penjual	Tampil form input data produk. Produk akan tersimpan jika	Menampilkan form input data produk. Produk akan tersimpan ketika Berhasil



No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Keterangan
		data lengkap dan klik submit.	data inputan lengkap dan klik submit.	
6	Halaman produk oleh penjual	Tampil produk sesuai akun penjual di Lazada jika akun seller aktif	Menampilkan produk sesuai akun penjual di Lazada ketika akun seller aktif	Berhasil
7	Halaman profil user	Tampil informasi nama, email, <i>Password</i> pengguna. Dapat mengubah informasi tersebut dengan klik update	Menampilkan informasi nama, email, <i>Password</i> pengguna. Dapat mengubah informasi tersebut dengan klik update	Berhasil
8	Halaman dashboard admin	Tampil informasi jumlah admin dan penjual	Menampilkan informasi jumlah admin dan penjual.	Berhasil
9	Halaman manajemen penjual oleh admin	Tampil data seluruh akun penjual. Admin dapat menghapus	Menampilkan data seluruh akun penjual. Admin dapat menghapus	Berhasil



No.	Data Masukan	Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Keterangan
		penjual sesuai	penjual sesuai akun	
		akun yang dipilih	yang dipilih	
10	Halaman manajemen admin oleh admin	Tampil data seluruh akun admin. Admin dapat menghapus akun admin sesuai pilihan	Menampilkan data seluruh akun admin. Admin dapat menghapus akun admin sesuai pilihan yang diinginkan.	Berhasil



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Pada proses pengembangan Implementasi *Front End* Aplikasi *Multisite* Berbasis Web Menggunakan Framework *Laravel* Di Yayasan Sekolah Ekspor dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada Aplikasi *Multisite* Berbasis *Website* pada Yayasan Sekolah Ekspor terdapat fitur yang dapat memudahkan manajemen produk.
2. Pada *Multisite* Berbasis *Website* pada Yayasan Sekolah Ekspor mengintegrasikan platform manajemen dengan e-commerce Lazada.

#### 5.2 Saran

Saran kedepannya dalam pengembangan aplikasi *Multisite* tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut mengenai platform manajemen produk yang digunakan. Menambahkan fitur manajemen produk pada e-commerce yang banyak digunakan di Indonesia selain Lazada seperti Shopee dan Tokopedia sehingga dapat menjangkau pasar yang lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aziz, M. A., Rizal, M. F., & Meisaroh, L. (2021). *IMPLEMENTASI MULTISITE OPENAIRINTERFACE ( OAI ) eNB PADA JARINGAN 4G NON KOMERSIAL*. 7(6), 2797–2802.
- Budiawan, W., & Christine. (2017). Analisis Pengaruh Marketing Mix ( 7P ) terhadap Minat Beli Ulang Konsumen ( Studi pada House of Moo, Semarang ). *Industrial Engineering Online Journal*, 6 (1), 8. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/ieoj/article/view/15928>
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22–27.
- Haryadi, & Nopriyandi, R. (2017). Analisis Ekspor Kopi Indonesia. *Jurnal Paradigma Ekonomika*, 12(1), 192–203.
- Hasan, F. N., & Febriandirza, A. (2021). Perancangan Data Warehouse Untuk Data Penelitian Di Perguruan Tinggi Menggunakan Pendekatan Nine Steps Methodology. *Pseudocode*, 8(1), 49–57. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.8.1.49-57>
- Ismail. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Maulana, A., & Fajrin, A. A. (2018). Penerapan Data Mining Untuk Analisis Pola Pembelian Konsumen Dengan Algoritma Fp-Growth Pada Data Transaksi Penjualan Spare Part Motor. *Klik - Kumpulan Jurnal Ilmu Komputer*, 5(1), 27. <https://doi.org/10.20527/klik.v5i1.100>
- Rahmalinda, N. A., & Jananto, A. (2022). Penerapan Metode K-Means Clustering Dalam Menentukan Strategi Promosi Berdasarkan Data Penerimaan Mahasiswa Baru. *Jurnal Tekno Kompak*, 16(2), 163–175.
- SIHOTANG, H. T. (2019). *Sistem Informasi Pengagendaan Surat Berbasis Web Pada Pengadilan Tinggi Medan*. 3(1), 6–9. <https://doi.org/10.31227/osf.io/bhj5q>