

LAPORAN KERJA PRAKTEK
RANCANG BANGUN *WEBSITE* KATALOG *FASHION*
BERBASIS LARAVEL DENGAN FITUR KUSTOMISASI DAN
INTEGRASI *DATABASE* PADA PLATFORM KATALOGQU
(STUDI KASUS: PT ERA CIPTA DIGITAL)



DISUSUN OLEH :

FEBRIAN ANDINA PUTRA
(228160081)

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2025

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 17/10/25

Access From (repository.uma.ac.id)17/10/25

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK

RANCANG BANGUN *WEBSITE* KATALOG *FASHION* BERBASIS
LARAVEL DENGAN FITUR KUSTOMISASI DAN INTEGRASI
DATABASE PADA PLATFORM KATALOGQU (STUDI KASUS: PT
ERA CIPTA DIGITAL)

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mata Kuliah Kerja Praktek Jenjang
Studi S – 1 Program Studi Teknik Informatika
Oleh :

Febrian Andina Putra (228160081)

Medan, 10 Oktober 2025
Menyetujui
Dosen Pembimbing

Mahasiswa


Febrian Andina Putra
NPM:228160081


Nanda Novita, S.Kom, M.Kom
NIDN.0106119001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika


Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom
NIDN.0109038902

i



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

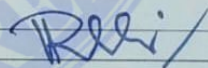
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, Medan, 20223
 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994, Medan, 20122
 Website: www.teknik.uma.ac.id E-mail: univ_medanarea@uma.ac.id

BERITA ACARA DAN NILAI SEMINAR KERJA PRAKTEK

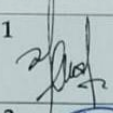
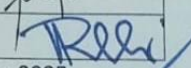
Pada hari ini 6 Oktober 2025 telah diselenggarakan Seminar Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika untuk Tahun Akademik 2025/2026 atas :

Nama	: Febrian Andina putra
NIM	: 228160081
Program Studi	: Teknik Informatika
Jenjang Pendidikan	: S1 (Sarjana)
Judul Kerja Praktek	: Rancang Bangun Website Katalog Fashion Berbasis Laravel dengan Fitur Kustomisasi dan Integrasi Database pada Platform Kataloggu (studi kasus : PT. Era cipta digital)
Tempat Seminar	: Ruang Seminar Fakultas Teknik
Tanda Tangan Pembawa Seminar :	
Nilai Pembawa Seminar :	87 (A)

Seminar Kerja Praktek bersangkutan disetujui/tidak disetujui dengan catatan perubahan seperti yang tercantum pada tabel berikut :

S a r a n :	Nanda Novita, S. Kom, M. Kom Pembimbing Kerja Praktek 
Persetujuan Seminar :	
S a r a n :	Rizki Muliono S.Kom, M.Kom Ka. Prodi
Persetujuan Seminar :	

PANITIA SEMINAR KERJA PRAKTEK:

No.	Jabatan	Nama Dosen	Tanda Tangan
1	Pembimbing Kerja Praktek	Nanda Novita, S. Kom, M. Kom	1 
2	Ka. Prodi	Rizki Muliono S.Kom, M.Kom	2 

Medan, 6 Oktober 2025
 Ketua Prodi.

 Rizki Muliono S.Kom, M.Kom





ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi mendorong perusahaan untuk memanfaatkan *website* sebagai media promosi dan penjualan produk, termasuk industri *fashion*. PT Era Cipta Digital membutuhkan sistem katalog *fashion* yang tidak hanya dapat menampilkan produk, tetapi juga dapat dijadikan *template* yang fleksibel untuk berbagai toko, serta terintegrasi dengan platform utama perusahaan, yaitu KatalogQu. Pengembangan sistem ini dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan UI/UX, perancangan basis data, implementasi menggunakan framework Laravel, hingga pengujian sistem. Fitur utama yang dikembangkan Adalah modul *admin* yang memungkinkan pengguna melakukan kostumisasi penuh terhadap katalog, termasuk pengaturan produk, kategori, tampilan, serta elemen lain sesuai kebutuhan toko. Hasil dari pengembangan ini adalah sebuah *website* katalog *fashion* yang bersifat dinamis, dapat disesuaikan oleh setiap toko yang membeli *template*, serta mendukung integrasi dengan platform KatalogQu. Dengan adanya sistem ini, diharapkan PT Era Cipta Digital dapat memperluas layanan digitalnya, memberikan bagi pengguna, serta meningkatkan nilai komersial dari produk yang ditawarkan.

Kata Kunci : *website, katalog fashion, Laravel, kostumisasi, KatalogQu.*

ABSTRACT

The development of information technology drives companies to utilize websites as media for promotion and product sales, including the fashion industry. PT Era Cipta Digital requires a fashion catalog system that not only can display products, but can also serve as a flexible template for various stores, as well as be integrated with the company's main platform, KatalogQu. The development of this system is carried out through several stages, starting from needs analysis, UI/UX design, database design, implementation using the Laravel framework, to system testing. The main feature developed is an admin module that allows users to perform full customization of the catalog, including product settings, categories, display, and other elements according to store needs. The result of this development is a dynamic fashion catalog website that can be customized by each store that purchases the template, and supports integration with the KatalogQu platform. With this system, it is expected that PT Era Cipta Digital can expand its digital services, provide benefits for users, and increase the commercial value of the products offered.

Keywords: *website, fashion catalog, Laravel, customization, KatalogQu.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat, karunia serta hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek dengan judul “Rancang Bangun *Website Katalog Fashion* Berbasis Laravel Dengan Fitur Kustomisasi Dan Integrasi *Database* Pada Platform Katalogqu (Studi Kasus: PT Era Cipta Digital)” dengan baik.

Laporan kerja praktek ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat akademik di Program Studi Teknik Informatika, serta bentuk pertanggungjawaban atas pelaksanaan kerja praktek yang telah dilakukan di PT Era Cipta Digital.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, laporan ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan Kesehatan, kelancaran, dan kemudahan dalam setiap langkah.
2. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan motivasi.
3. Ibu Nanda Novita, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
4. Bapak Dwi Sandhi Romadhon, SE, MM selaku *Chief Executive Officer* PT Era Cipta Digital yang memberikan kesempatan, ilmu, serta pengalaman berharga selama pelaksanaan kerja praktek.
5. Bapak Dian Yusuf, SH selaku *Chief Marketing Officer* PT Era Cipta Digital yang juga memberikan kesempatan untuk mendapatkan pengalaman berharga selama pelaksanaan kerja praktek.
6. Seluruh staf dan karyawan PT Era Cipta Digital yang telah banyak membantu dan memberikan dukungan dalam penyelesaian kerja praktek ini.

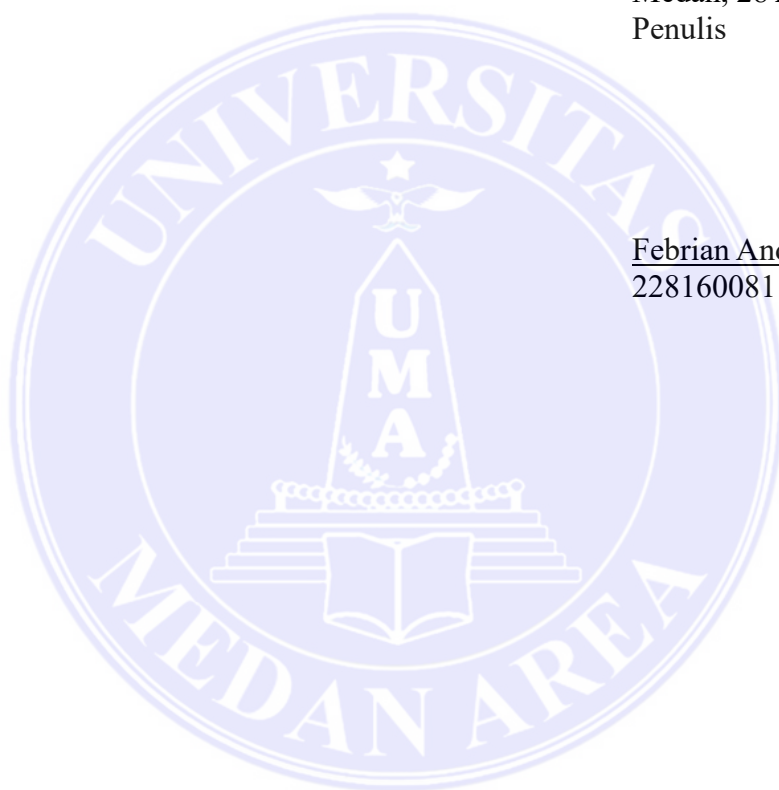
Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih jauh dari sempurna, baik dari segi isi maupun penyajian. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan

kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga laporan kerja praktek ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis, kampus, maupun pihak PT Era Cipta Digital.

Medan, 28 Agustus 2025
Penulis

Febrian Andina Putra
228160081



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii

BAB I PENDAHULUAN.....	9
1.1 Latar Belakang.....	9
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan.....	10
1.4 Manfaat.....	11
1.5 Lokasi dan Jadwal Pelaksanaan kerja Praktek.....	11

BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Sistem Informasi.....	12
2.2 <i>Database</i>	13
2.3 <i>Flowchart</i>	13
2.4 <i>Use Case</i>	14
2.5 Laravel.....	15
2.6 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	16
2.7 <i>Sequence Diagram</i>	17
2.8 <i>Activity Diagram</i>	18

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	20
3.1 Ruang Lingkup Kegiatan.....	20
3.2 Bentuk Kegiatan Kerja Praktek	21
3.3 Hasil Kerja Praktek.....	21
3.4 Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	22
3.5 Perancangan <i>Activity Diagram</i>	23
3.6 Perancangan <i>Entitty Relationship Diagram</i> (ERD).....	24
3.7 Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	25

3.8	Perancangan <i>Database</i>	27
3.9	Perancangan Antarmuka.....	29
3.9.1	Halaman Utama KatalogQu	29
3.9.2	Halaman <i>Login</i> KatalogQu.....	30
3.9.3	Halaman <i>Template</i> Katalog	31
3.9.4	Halaman Demo <i>Template</i> Katalog <i>Fashion</i>	32
3.9.5	Halaman <i>Checkout Template</i>	33
3.9.6	Halaman <i>Payment</i>	33
3.9.7	Halaman <i>Setup Web</i> Katalog	34
3.9.8	Halaman Status <i>Web</i> Katalog	35
3.9.9	Halaman Awal Katalog	36
3.9.10	Halaman <i>Dashboard</i> Admin Katalog <i>Fashion</i>	37
3.9.11	Halaman Kategori Produk	38
3.9.12	Halaman Sub Kategori	39
3.9.13	Halaman Manajemen Produk	40
3.9.14	Halaman <i>Price Ranges</i>	41
3.9.15	Halaman <i>Banner</i>	42
3.9.16	Halaman Pengaturan Katalog Toko.....	43
3.9.17	Halaman Katalog Setelah di Kostumisasi	44
BAB IV	KESIMPULAN DAN SARAN	48
4.1	Kesimpulan.....	48
4.2	Saran.....	48
	DAFTAR PUSTAKA.....	50
	LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Lokasi Kerja Praktek	20
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	22
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i>	23
Gambar 3.4 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	24
Gambar 3.5 <i>Sequence Diagram</i>	26
Gambar 3.6 <i>Database</i>	27
Gambar 3.7 Tabel <i>store_products</i>	28
Gambar 3.8 <i>Landing Page</i> KatalogQu	30
Gambar 3.9 Halaman <i>Login</i>	30
Gambar 3.10 Halaman <i>Template</i> Katalog	31
Gambar 3.11 Demo Katalog <i>Fashion</i>	32
Gambar 3.12 Halaman <i>Checkout Template</i>	33
Gambar 3.13 Halaman <i>Payment</i>	34
Gambar 3.14 Halaman <i>Setup</i> Katalog	35
Gambar 3.15 Halaman Status <i>Web</i> Katalog	36
Gambar 3.16 Halaman Awal Katalog	37
Gambar 3.17 Halaman <i>Dashboard</i> Admin.....	38
Gambar 3.18 Halaman Kategori Produk	39
Gambar 3.19 Halaman Sub Kategori.....	40
Gambar 3.20 Halaman Manajemen Produk	41
Gambar 3.21 Halaman <i>Price Ranges</i>	42
Gambar 3.22 Halaman <i>Banner</i>	43
Gambar 3.23 Halaman Pengaturan Katalog Toko.....	44
Gambar 3.24 <i>Landing Page</i> Setelah Kostumisasi	45
Gambar 3.25 <i>Section</i> Kategori	45
Gambar 3.26 <i>Section</i> Produk.....	46
Gambar 3.27 <i>Section Footer</i>	47

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Diagram <i>Flowchart</i>	13
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	15
Tabel 2.3 Simbol dalam <i>Entity Relationship Diagram</i>	16
Tabel 2.4 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	17
Tabel 2.5 Simbol <i>Activity Diagram</i>	18
Tabel 3.1 Rekapitulasi Kegiatan Kerja Praktek	21



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk di bidang bisnis, telah terjadi perubahan besar karena kemajuan teknologi informasi. Menggunakan *website* sebagai alat digital dapat meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan kualitas data yang disajikan kepada pengguna (Iswandi, 2023). *Website* bukan hanya media informasi, tetapi juga menjadi platform utama untuk aktivitas bisnis modern seperti pemasaran, penjualan, maupun layanan pelanggan (Wibowo et al., 2020).

Kondisi lapangan menunjukkan bahwa banyak pelaku usaha, khususnya UMKM, masih menghadapi masalah dalam mengelola katalog produk secara digital. Banyak UMKM masih menggunakan media konvensional seperti brosur cetak atau promosi manual di media sosial. Akibatnya, informasi tentang produk kurang terstruktur, sulit diperbarui, dan sulit menjangkau konsumen secara luas (Santoso et al., 2022). Hal ini berdampak pada terbatasnya daya saing UMKM di era digitalisasi.

Berdasarkan kondisi tersebut, beberapa masalah utama yang dihadapi UMKM dalam mengelola katalog produk dapat diidentifikasi. Pertama, metode manual yang masih digunakan menyebabkan pembaruan informasi produk menjadi lambat. Kedua, tampilan katalog cenderung seragam tanpa fitur yang dapat disesuaikan membuat penjualan produk kurang menarik. Ketiga, pengelolaan data produk belum terintegrasi dengan baik dalam sistem *database*, yang membuat proses manajemen data menjadi sulit. Masalah ini menunjukkan betapa pentingnya sebuah sistem katalog berbasis *web* yang mampu melakukan manajemen data secara terpusat dan tetap fleksibel untuk memenuhi kebutuhan bisnis. Menurut (Kargas et al., 2023) dampak dari masalah tersebut adalah berkurangnya efektivitas pemasaran digital, keterbatasan dalam menarik konsumen baru, serta rendahnya efisiensi manajemen data produk. Namun, digitalisasi UMKM dengan platform e-katalog terbukti dapat meningkatkan daya saing dan jangkauan pasar.

Oleh karena itu, proyek ini sangat penting untuk merancang dan membangun sebuah *website* katalog *fashion* berbasis Laravel dengan fitur kustomisasi dan

integrasi *database*. *Website* ini nantinya akan menjadi bagian dari platform KatalogQu karena Laravel adalah framework PHP modern yang open source yang memiliki banyak fitur dan membantu membuat aplikasi *web* yang efektif dan terorganisir (Indah Melyani et al., 2023).

Adapun proyek ini dilakukan di PT Era Cipta Digital, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang inovasi teknologi, khususnya dalam pengembangan solusi digital untuk mendukung proses digitalisasi bisnis UMKM. Sejalan dengan visinya menjadi penyedia layanan digital yang inovatif dan terpercaya, perusahaan ini mengembangkan platform KatalogQu sebagai wadah berbagai *template* katalog digital yang dapat digunakan oleh UMKM untuk memasarkan produk mereka secara lebih modern, terjangkau, dan mudah diakses.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang di atas, masalah kerja praktek ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang *website* katalog *fashion* berbasis Laravel dengan fitur kustomisasi yang dapat diatur melalui panel *admin*?
2. Bagaimana mengintegrasikan *database* agar pengelolaan data katalog menjadi lebih efisien dan konsisten?
3. Bagaimana mengimplementasikan *website* katalog tersebut sebagai *template* yang dapat digunakan pada platform KatalogQu di PT Era Cipta Digital.

1.3 Tujuan

Tujuan dari kerja praktek ini adalah:

1. Merancang dan membangun *website* katalog *fashion* berbasis Laravel dengan fitur kustomisasi.
2. Mengintegrasikan sistem katalog dengan *database* agar data produk lebih terkelola dengan baik.
3. Menghasilkan *template* katalog digital yang dapat digunakan dalam platform KatalogQu.

1.4 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi mahasiswa : menambah wawasan dan pengalaman dalam penerapan teknologi Laravel pada pengembangan aplikasi berbasis *web*.
2. Bagi perusahaan (PT Era Cipta Digital): memperoleh prototipe *website* katalog yang dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung platform KatalogQu.
3. Bagi UMKM: mendapatkan solusi digital berupa katalog produk yang menarik, mudah dikustomisasi, dan efektif dalam meningkatkan pemasaran.

1.5 Lokasi dan Jadwal Pelaksanaan kerja Praktek

Pelaksanaan kegiatan kerja praktek dilakukan di PT Era Cipta Digital yang berlokasi di kota Medan. Program kerja praktek ini berlangsung selama satu bulan, dimulai pada tanggal 27 Juli 2025 hingga 27 Agustus 2025. Dalam rentang waktu tersebut, mahasiswa menjalani aktivitas berupa pengumpulan data, identifikasi kebutuhan sistem, penyusunan rancangan, serta pembuatan dan pengujian aplikasi sesuai dengan topik yang telah ditentukan.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi terdiri dari manusia, perangkat keras, perangkat lunak, prosedur, basis data, dan prosedur yang bekerja sama untuk mengumpulkan, mengolah, menyimpan, dan mendistribusikan data yang diperlukan oleh suatu organisasi (Triwardana et al., 2022). Sistem informasi berbasis komputer sangat penting di era digital karena dapat menghasilkan informasi dengan cepat, akurat, dan mudah diakses dari berbagai perangkat, mempermudah proses administrasi, dan membantu pengambilan keputusan yang lebih akurat (Indah Melyani et al., 2023).

Sistem informasi membantu organisasi mengelola data internal dan memberikan nilai tambahan melalui pelayanan pelanggan yang lebih baik. (Narulita et al., 2024) menemukan bahwa sistem informasi yang dirancang dengan baik dapat menggambarkan proses bisnis organisasi secara visual melalui diagram perancangan, sehingga setiap orang yang terlibat dalam sistem dapat memahami dengan jelas alur kerja sistem. Dengan adanya sistem informasi, proses manual yang sebelumnya memakan waktu dapat diminimalkan, sehingga produktivitas organisasi dapat meningkat secara signifikan.

Selain itu, sistem informasi sangat penting untuk mendukung transformasi digital, terutama untuk organisasi dan UMKM yang ingin bertahan di era modern. Menurut (Triwardana et al., 2022), sistem informasi berbasis *web* memiliki kemampuan untuk memberikan akses data yang lebih luas, fleksibel, dan aman sehingga pengguna dapat menggunakannya kapan saja dan di mana saja. Ini menunjukkan bahwa sistem informasi tidak hanya dapat digunakan untuk mencatat data, tetapi juga dapat digunakan sebagai infrastruktur strategis untuk mengelola informasi, meningkatkan daya saing di era digital, dan memperluas jangkauan bisnis.

2.2 Database

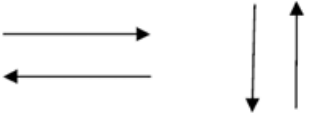
Database adalah kumpulan data yang disusun secara sistematis dan dapat diakses melalui internet. Tujuan utama penggunaan *database* adalah untuk memastikan bahwa data tetap akurat, konsisten, dan mudah diakses (Triwardana et al., 2022). *Database* berfungsi sebagai penyimpanan inti dalam aplikasi berbasis *web*, menghubungkan pengguna ke sistem. Dengan demikian, data dapat dimasukkan, diproses, diubah, dan ditampilkan kembali sesuai kebutuhan.

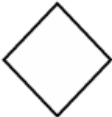
Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Triwardana et al., 2022), *database* MySQL sangat penting untuk pengembangan aplikasi *repository* skripsi berbasis *web* karena memiliki kemampuan untuk mengelola data dalam jumlah besar dengan kinerja yang sangat baik. Dengan mengintegrasikan *database* ke dalam framework seperti Laravel, pengembang dapat lebih mudah mengatur struktur data dengan fitur Eloquent ORM (Object-Relational Mapping) dan *Migration*. Ini membuat proses pengembangan lebih terkontrol dan lebih efisien.

2.3 Flowchart

Flowchart menggambarkan langkah-langkah logis suatu proses atau algoritma. Sebelum diimplementasikan ke dalam kode program, *flowchart* digunakan sebagai alat bantu analisis untuk memahami sistem. *Flowchart* dapat memberikan gambaran visual yang sederhana namun jelas tentang bagaimana data atau instruksi diproses dengan menggunakan simbol standar (Narulita et al., 2024).

Tabel 2.1 Simbol Diagram *Flowchart*

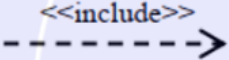
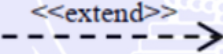
Nama Simbol	Bentuk	Fungsi
Flow Direction Symbol		Untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain.
Terminator Symbol		Simbol untuk Start atau akhir (stop) dari suatu kegiatan
Connector Symbol		Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh computer

Processing symbol		Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh computer
Manual operation		Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh computer
Decision		Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada
Input - Output		Simbol yang menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
Manual input		Untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
Preparation symbol		Untuk mempersiapkan penyimpanan yang akan digunakan didalam storage
Document Symbol		Untuk menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas
Punch card symbol		Menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis di kartu
Display symbol		Untuk menyatakan peralatan output yang digunakan

2.4 Use Case

Salah satu komponen UML yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna) dan sistem adalah *use case* diagram. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas apa yang dapat dilakukan sistem dan bagaimana pengguna berperan dalam setiap fungsi (Narulita et al., 2024).

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Keterangan
	Aktor: Mempresentasikan seseorang atau perilaku dalam sistem
	Use Case: Menggambarkan fungsi atau pekerjaan dalam sistem
	Association Relationship: Menghubungkan elemen atau interaksi antara aktor dengan use case
	Generalisasi: Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Include: Menggambarkan kegiatan yang dibutuhkan sebelum <i>event</i> sebelumnya terjadi
	Extend: Menggambarkan kegiatan yang bisa dilakukan setelah <i>event</i> atau kegiatan sebelumnya

Menurut (Hasanah, 2020) *use case diagram* membantu pengembang memahami kebutuhan sistem dan membantu pengguna mengetahui fitur apa yang akan dibuat. Merancang diagram tambahan seperti *sequence diagram* dan *activity diagram* biasanya dimulai dengan setiap *use case*, sehingga posisinya sangat penting dalam analisis kebutuhan.

2.5 Laravel

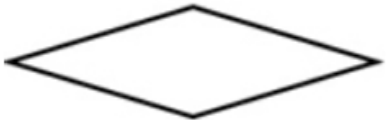
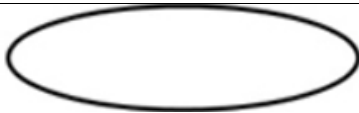
Laravel adalah framework PHP kontemporer berbasis *open source* yang bertujuan untuk mempermudah pengembangan aplikasi *web*. Framework ini mendukung pola arsitektur *Model-View-Controller* (MVC), yang memungkinkan pembagian logika, tampilan, dan pengelolaan data yang lebih teratur. Indah Melyani et al., (2023) menyatakan bahwa Laravel memiliki banyak fitur unggulan,

termasuk Eloquent ORM untuk pengelolaan *database*, *Blade Template Engine* untuk pengembangan tampilan, *Artisan CLI* untuk otomasi perintah, dan *Middleware* untuk pengaturan dan autentikasi permintaan. Laravel juga memungkinkan penulisan kode yang lebih ringkas, ekspresif, dan mudah dipahami. Karena mendukung peningkatan keamanan dan ekosistem yang lebih luas melalui *package* dan *library* pihak ketiga, *framework* ini banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi modern. Dalam kerja praktek ini, Laravel dipilih sebagai fondasi karena kemampuan untuk membuat sistem katalog yang dapat dikustomisasi dan terintegrasi dengan *database* secara optimal.

2.6 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah model konseptual yang digunakan untuk menunjukkan entitas, atribut, dan hubungan antar entitas dalam *database*. ERD berfungsi sebagai penghubung antara tahap analisis kebutuhan data dan tahap implementasi basis data relasional. Triwardana et al., (2022) mengatakan bahwa ERD membantu pembangun membuat struktur *database* lebih terorganisir, menghindari redundansi, dan memastikan integritas data. ERD juga penting karena membantu orang non-teknis memahami bagaimana data dikelola dalam sistem yang akan dibangun.

Tabel 2.3 Simbol dalam *Entity Relationship Diagram*

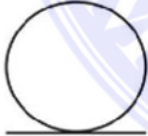
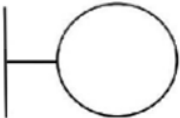
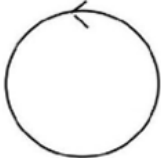
Simbol	Keterangan
	Entitas, Kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik.
	Relasi, Hubungan yang terjadi antara satu atau lebih entitas.
	Atribut, relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Garis, Hubungan antara entity dengan atributnya

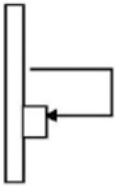
	<i>Input/output data</i> , yaitu proses <i>input/output</i> data, parameter dan informasi
	<i>Primary key Attribute</i> , berfungsi sebagai kunci diantara nama-nama atribut yang ada pada suatu entity
	<i>Many</i> , digunakan pada relasi untuk menunjukkan banyak (<i>many</i>)

2.7 Sequence Diagram

Sequence diagram adalah salah satu contoh diagram UML yang digunakan untuk menunjukkan interaksi antar objek sistem dalam urutan waktu. Selama sebuah *use case* dijalankan, diagram ini menunjukkan bagaimana pesan dikirim antar objek. *Sequence diagram*, menurut Narulita et al. (2024), memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kolaborasi dinamis antar objek dan alur komunikasi dalam sistem. Dengan menggunakan *sequence diagram*, pengembang dapat memastikan bahwa setiap fitur sistem berjalan sesuai dengan alur interaksi yang direncanakan.

Tabel 2.4 Simbol Sequence Diagram

Gambar	Nama	Keterangan
	Entity Class	Sebagai landasan dalam Menyusun basis data
	Boundary Class	Menangani komunikasi antar lingkungan sistem
	Control Class	Bertanggung jawab terhadap kelas-kelas terhadap objek yang berisi logika

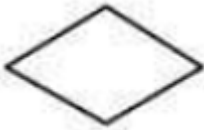
	Recursive	Pesan untuk dirinya
	Activation	Mewakili proses durasi aktivasi sebuah operasi
	Life Line	Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek
	Actor	Menggambarkan seseorang yang sedang berinteraksi dengan sistem

2.8 Activity Diagram

Activity diagram menunjukkan aliran aktivitas yang terjadi dalam suatu sistem, mulai dari aktivitas awal, keputusan, proses paralel, dan aktivitas akhir. Activity diagram biasanya disertakan dengan detail proses internal dari fitur tertentu. Activity diagram sangat bermanfaat untuk membuat proses bisnis yang rumit menjadi lebih mudah dipahami. Selain itu, diagram ini berfungsi sebagai dasar bagi pengembang untuk menulis logika program (Narulita et al., 2024).

Tabel 2.5 Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	Start Point	Menandakan Tindakan awal dari sebuah proses.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, biasanya diawali dengan kata kerja

	Percabangan	Asosiasi percabangan, Dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
	Penggabungan	Lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem
	Swimlane	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi
	Control Flow	Digunakan untuk menghubungkan antara satu aktifitas dengan aktifitas lainnya

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ruang Lingkup Kegiatan

Lokasi tempat pelaksanaan kerja praktek penulis adalah PT Era Cipta Digital yang beralamat di Jl. Cycas Raya Jl. Taman Setia Budi Indah Blok VV No.172 Kompleks, Asam Kumbang, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20133.



Gambar 3.1 Lokasi Kerja Praktek

3.2 Bentuk Kegiatan Kerja Praktek

Tabel 3.1 Rekapitulasi Kegiatan Kerja Praktek

No	Nama Kegiatan	Juli 2025	Agustus 2025			
		Minggu Ke - 4	Minggu Ke - 1	Minggu Ke - 2	Minggu Ke - 3	Minggu Ke - 4
1	Studi Pendahuluan dan Analisis Kebutuhan Sistem					
2	Perancangan Sistem Informasi (<i>database, UI, layout, login & admin</i>)					
3	Implementasi Sistem (CRUD produk, kategori, tampilan dinamis)					
4	Pengujian Sistem dan Uji Coba Pengguna					
5	Penyusunan Laporan Kerja Praktek					

3.3 Hasil Kerja Praktek

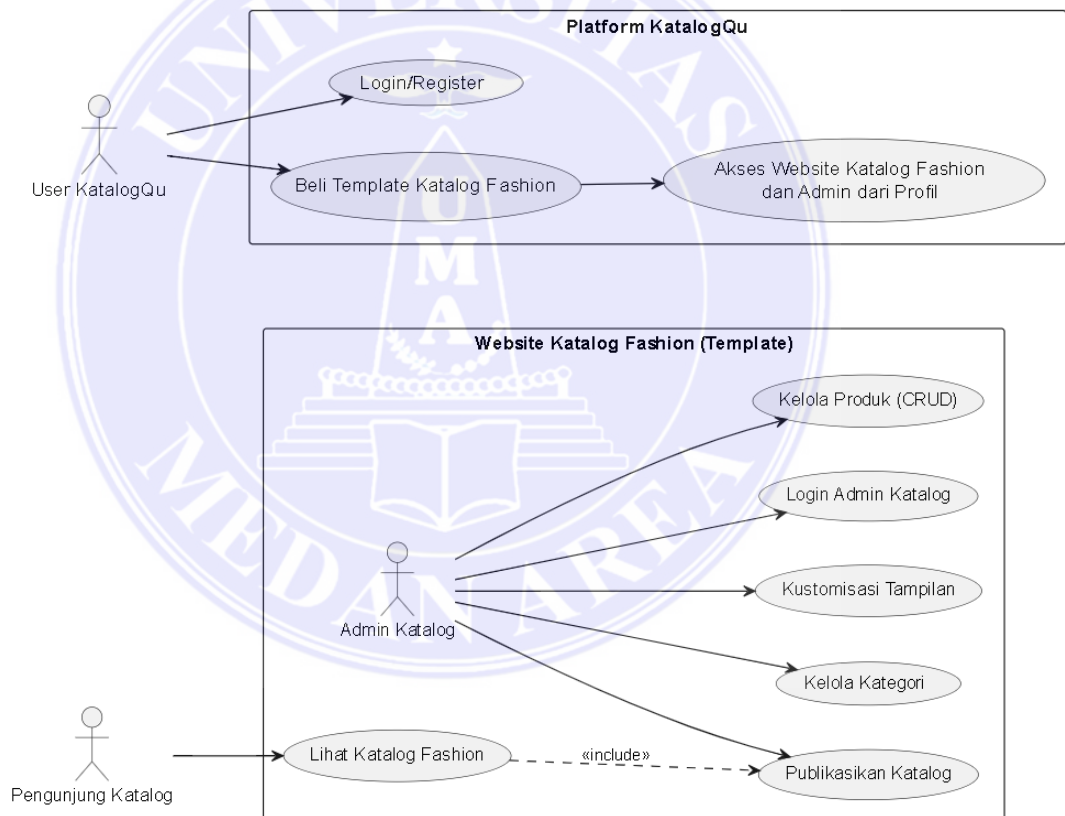
Selama periode kerja praktek di PT Era Cipta Digital yang berfokus pada pembuatan *website* katalog *fashion* berbasis Laravel dengan fitur kustomisasi dan integrasi *database* sebagai bagian dari platform KatalogQu. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan perancangan sistem menggunakan pendekatan *Unified Modelling Language* (UML), yang mencakup pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan perancangan sistem menggunakan perangkat lunak *Unified Modeling Language* (UML). Selain itu, perancangan antarmuka pengguna dilakukan untuk menggambarkan tampilan aplikasi katalog yang akan digunakan.

Hasil yang di dapat yaitu, sebuah prototipe sistem katalog yang dapat dikonfigurasi secara dinamis melalui panel *admin*. Sesuai kebutuhan, toko dapat

menambahkan, mengedit, atau menghapus data produk *fashion* serta mengubah elemen tampilan katalog. Nanti fitur ini dapat diubah menjadi *template* dan dimasukkan ke dalam platform KatalogQu, memungkinkan UMKM untuk menyesuaikan katalog produk mereka dengan mudah.

3.4 Perancangan Use Case Diagram

Interaksi antara aktor dan sistem digambarkan dalam *use case* diagram. Diagram ini menunjukkan alur kerja yang dilakukan oleh admin KatalogQu, yang mengawasi data katalog dan pengunjung yang hanya melihat katalog, serta user yang melakukan *login* dan membeli *template* untuk mengakses *website* katalog.



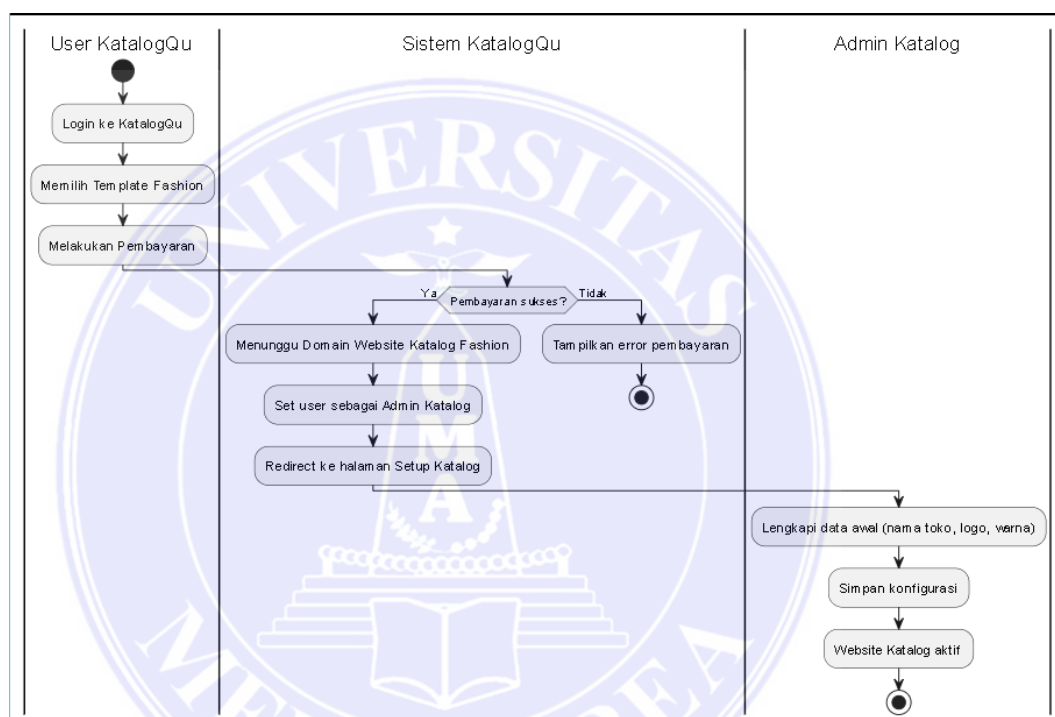
Gambar 3.2 Use Case Diagram

Pada diagram terlihat bahwa *user* KatalogQu harus *login* dan membeli *template* katalog *fashion* terlebih dahulu. Setelah pembelian selesai, *user* secara otomatis menjadi admin katalog di *website* katalog *fashion*. Administrator dapat mengakses *dashboard*, menambah produk, mengelola kategori, menyesuaikan tampilan, dan

mempublikasikan katalog. Sementara itu, pengunjung hanya dapat melihat katalog yang telah dipublikasikan melalui use case.

3.5 Perancangan *Activity Diagram*

Alur aktivitas sistem di KatalogQu dan *website katalog fashion* dimodelkan dengan menggunakan *activity diagram*. Setelah pengguna membeli *template*, *setup* katalog adalah tugas utama.

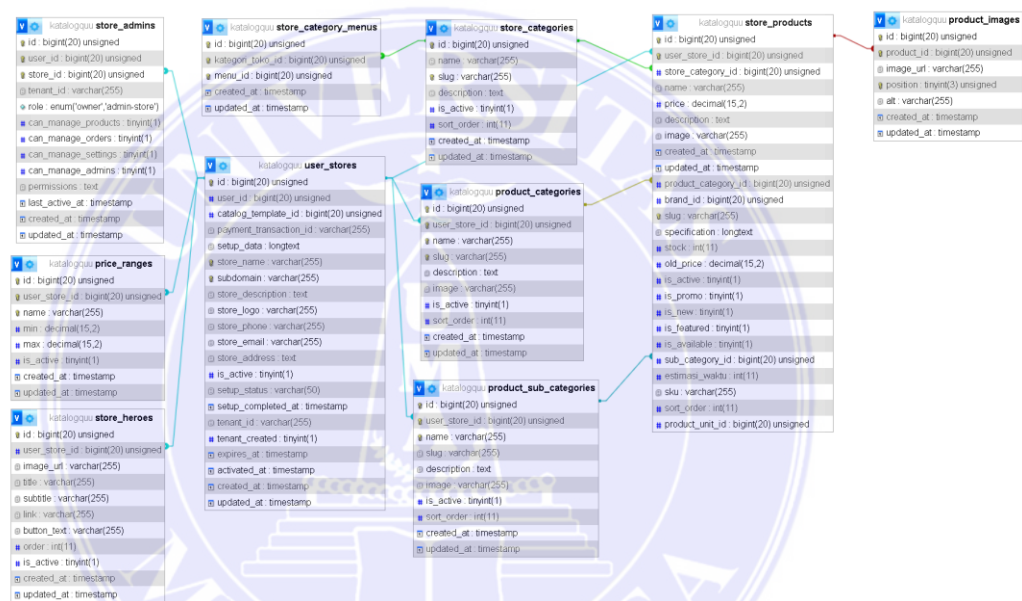


Gambar 3.3 *Activity Diagram*

Diagram menunjukkan proses yang dilakukan *user* untuk mengakses KatalogQu, memilih *template fashion*, melakukan pembayaran, dan kemudian sistem membuat *domain website* katalog. Setelah itu, pengguna dibawa ke halaman *setup* di mana mereka dapat mengisi data awal seperti nama toko, logo, dan tema tampilan. Oleh karena itu, proses *setup* memungkinkan *user* mengakses situs *web* katalog *fashion* yang telah dibeli.

3.6 Perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Dalam sistem katalog *fashion* berbasis Laravel, *Entity Relationship Diagram* (ERD) digunakan untuk menunjukkan struktur data dan hubungan antar entitas. ERD ini menunjukkan bagaimana entitas utama seperti admin toko, katalog toko, kategori, produk, dan gambar produk saling terhubung untuk memenuhi kebutuhan sistem. Dengan rancangan ini, setiap data dapat diorganisir dengan baik dan konsisten. Desain ini juga mendukung kustomisasi katalog *fashion*, yang akan menjadi *template* untuk *platform* KatalogQu.



Gambar 3.4 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berdasarkan gambar ERD, terdapat beberapa entitas penting yang membentuk sistem. Tabel *user_stores* menyimpan data toko yang dibuat oleh user, termasuk informasi seperti nama toko, subdomain, logo, email, alamat, serta status setup toko. Entitas ini terhubung dengan tabel *store_admins* yang menyimpan data administrator toko beserta hak akses yang dimiliki, seperti pengaturan produk, pesanan, dan tampilan.

Selanjutnya, tabel *store_categories* berfungsi untuk menyimpan data kategori utama produk dalam toko. Kategori ini bisa dikelola lebih lanjut melalui *store_category_menus* yang menghubungkan kategori dengan menu navigasi toko. Tabel *product_categories* dan *product_sub_categories* digunakan untuk

mendefinisikan kategori produk yang lebih spesifik, sehingga setiap produk dapat ditempatkan dalam struktur kategori yang jelas dan hierarkis.

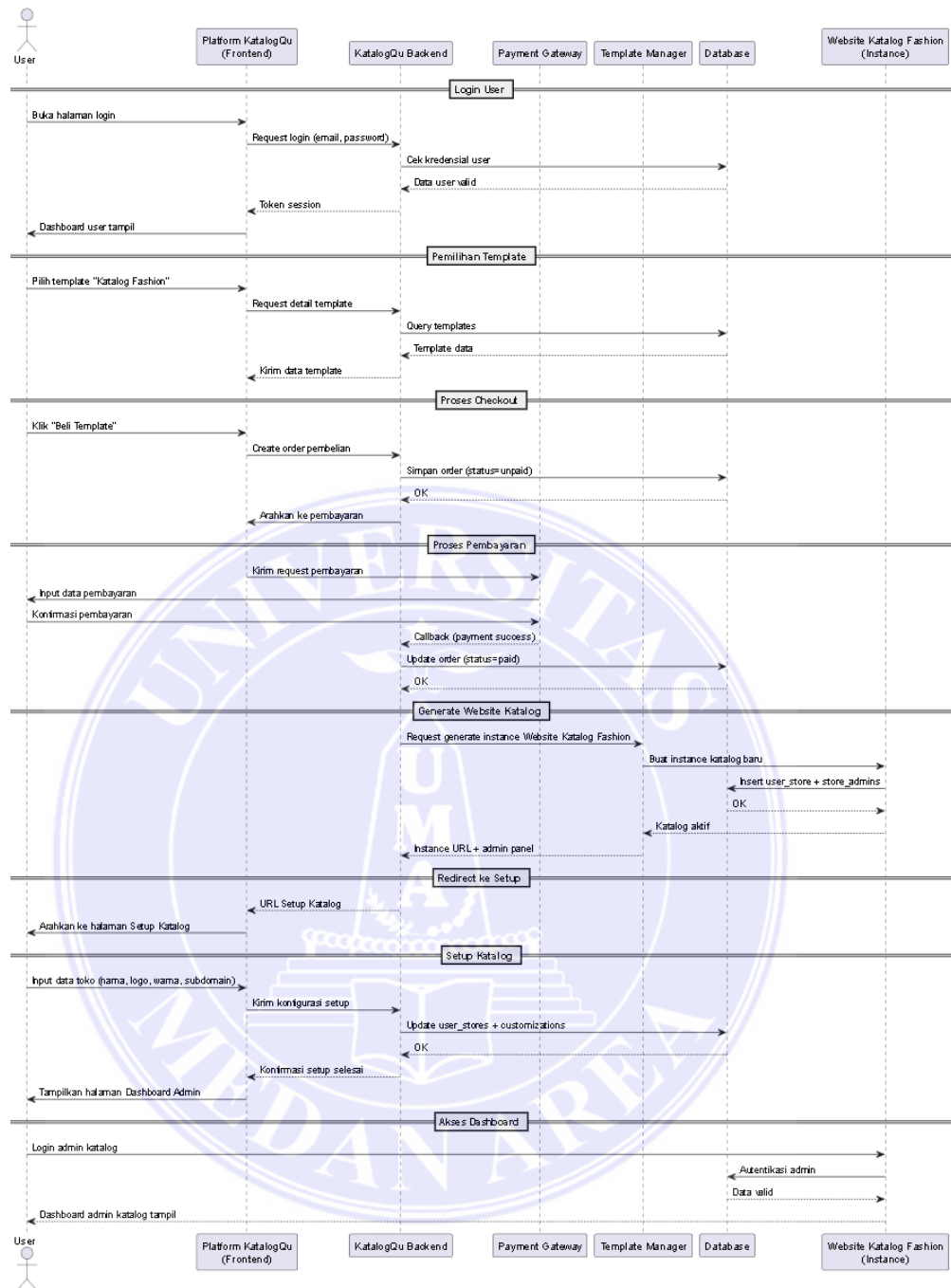
Entitas inti sistem adalah tabel *store_products* yang menyimpan data produk *fashion*, mulai dari nama, harga, deskripsi, stok, status, hingga atribut tambahan seperti promo, produk baru, atau produk unggulan. Produk juga dapat memiliki beberapa gambar yang tersimpan di tabel *product_images*, di mana setiap gambar dilengkapi atribut seperti posisi, teks alternatif (alt), dan penanda gambar utama.

Selain itu, terdapat tabel *price_ranges* yang mendefinisikan kisaran harga tertentu sesuai kebutuhan katalog, serta tabel *store_heroes* yang menyimpan data konten visual untuk menampilkan highlight atau promosi di halaman utama katalog. Kedua tabel ini memberikan fleksibilitas bagi admin dalam menampilkan konten toko.

Dengan rancangan ERD ini, sistem katalog *fashion* mampu mengelola data toko, admin, produk, kategori, gambar, serta elemen promosi dengan terintegrasi. Struktur yang detail ini memastikan setiap bagian katalog dapat diatur sesuai kebutuhan admin, sekaligus mendukung pengembangan fitur kustomisasi yang menjadi nilai utama *template* katalog *fashion* di *platform* KatalogQu.

3.7 Perancangan *Sequence Diagram*

Interaksi antar objek dalam sistem sesuai urutan waktu digambarkan dengan *sequence diagram*. Proses dari pembelian *template* katalog *fashion* hingga mengakses *website* katalog adalah salah satu skenario penting.



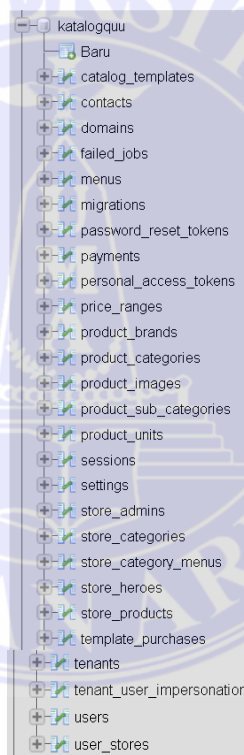
Gambar 3.5 Sequence Diagram

Diagram di atas menunjukkan alur kerja lengkap, mulai dari masuk ke *platform* KatalogQu dan mencapai *dashboard* admin katalog *fashion*. Setelah mengidentifikasi pengguna di *platform*, proses berlanjut dengan memilih *template*, membuat *order*, dan melakukan pembayaran melalui *payment gateway*. Dengan menggunakan *template manager*, sistem KatalogQu membuat *instance website*

katalog *fashion* baru setelah pembayaran selesai. Selain itu, sistem KatalogQu memasukkan data admin dan toko ke dalam *database*. Setelah itu, pengguna diarahkan ke halaman konfigurasi katalog untuk memasukkan informasi dasar seperti nama toko, logo, dan subdomain. Setelah konfigurasi selesai, sistem mengarahkan pengguna ke *dashboard* admin katalog, di mana mereka dapat langsung mengelola produk, kategori, dan menyesuaikan tampilan katalog mereka.

3.8 Perancangan Database

Perancangan *database* dilakukan berdasarkan ERD yang telah dibuat. *Database* dibangun menggunakan MySQL dan diintegrasikan dengan Laravel melalui *migration*.



Gambar 3.6 Database

Struktur basis data sistem katalog *fashion* digambarkan di atas. Beberapa tabel utama dalam *database* ini membantu pengelolaan toko, admin, kategori, produk, dan media promosi. Tabel *user_stores* menyimpan informasi tentang toko pengguna, sedangkan tabel *store_admins* menyimpan akun administrator dan hak aksesnya. Tabel *store_categories*, *product_categories*, dan *product_sub_categories* digunakan untuk mendukung pengelompokan produk. Tabel *price_ranges* dan

store_heroes digunakan untuk keperluan tambahan, seperti rentang harga dan konten promosi di halaman utama. Semua informasi tentang produk *fashion* disimpan dalam tabel inti sistem ini, *store_products*. Tabel *product_images* memungkinkan untuk mengelola beberapa gambar untuk setiap produk dan memungkinkan pengguna melihat katalog *fashion* secara menyeluruh.

store_products

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan
1	id	bigint(20)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada
2	user_store_id	bigint(20)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada
3	store_category_id	bigint(20)		UNSIGNED	Ya	NULL
4	name	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada
5	price	decimal(15,2)			Tidak	Tidak ada
6	description	text	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL
7	image	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL
8	created_at	timestamp			Ya	NULL
9	updated_at	timestamp			Ya	NULL
10	product_category_id	bigint(20)		UNSIGNED	Ya	NULL
11	brand_id	bigint(20)		UNSIGNED	Ya	NULL
12	slug	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL
13	specification	longtext	utf8mb4_bin		Ya	NULL
14	stock	int(11)			Ya	NULL
15	old_price	decimal(15,2)			Ya	NULL
16	is_active	tinyint(1)			Tidak	1
17	is_promo	tinyint(1)			Tidak	0
18	is_new	tinyint(1)			Tidak	0
19	is_featured	tinyint(1)			Tidak	0
20	is_available	tinyint(1)			Tidak	1
21	sub_category_id	bigint(20)		UNSIGNED	Ya	NULL
22	estimasi_waktu	int(11)			Ya	NULL
23	sku	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL
24	sort_order	int(11)			Tidak	0
25	product_unit_id	bigint(20)		UNSIGNED	Ya	NULL

Gambar 3.7 Tabel *store_products*

Struktur tabel *store_products* ditunjukkan di atas. Tabel ini berfungsi sebagai tabel utama dalam sistem katalog *fashion* dan berisi detail produk yang akan ditampilkan dalam katalog. Sebagai kunci utama, kolom id digunakan, sedangkan *user_store_id* mengidentifikasi produk di toko pemilik. Kolom *store_category_id*, *product_category_id*, dan *sub_category_id* berfungsi untuk menghubungkan produk ke kategori utama dan subkategori, sehingga mudah untuk mengkategorikannya.

Detail produk ditulis dalam kolom nama, deskripsi, dan spesifikasi. Kolom harga mengandung informasi harga, sedangkan kolom *old_price* menampilkan harga sebelum diskon. Untuk pengelolaan stok, kolom *stock* dan kolom *is_available* menunjukkan ketersediaan produk. Untuk menandai produk promosi dan unggulan, atribut seperti *is_promo*, *is_new*, dan *is_featured* dapat membantu.

Untuk tujuan SEO, kolom slug menyimpan alamat unik produk, sementara sku menyimpan kode unik produk. Gambar utama produk disimpan dalam kolom gambar, dan gambar tambahan dapat disimpan dalam tabel relasi *product_images*. Selain itu, terdapat kolom *created_at* dan *updated_at*, masing-masing untuk mencatat waktu pembuatan dan pembaruan data, *brand_id* untuk mengidentifikasi produk dengan merek tertentu, dan *estimasi_waktu* untuk mencatat estimasi pengiriman. Tabel *store_products* dapat menyimpan data produk secara menyeluruh, terorganisir, dan siap untuk ditampilkan dalam katalog *fashion* dengan struktur ini.

3.9 Perancangan Antarmuka

User interface, yang dibangun untuk menampilkan sistem katalog *fashion* berbasis Laravel yang terintegrasi dengan *platform* KatalogQu, dimulai dengan halaman utama *platform*, di mana pengguna dapat *login*, memilih *template*, membayar, dan menyusun katalog. Selain itu, situs *web* katalog *fashion* memiliki antarmuka yang dapat diakses baik dari admin untuk mengelola situs *web* maupun dari pengunjung untuk melihat katalog produk.

3.9.1 Halaman Utama KatalogQu

Halaman awal sebuah *platform* katalog digital berfungsi sebagai halaman *landing* atau beranda utama. Bagian *header*, yang menampilkan logo dan nama aplikasi, dan slider utama, yang menampilkan bagian *hero* promosi bersama dengan teks informasi, terdiri darinya. Sejak peluncuran awal situs *web*, desain antarmuka ini dirancang untuk memberikan kesan profesional dan menarik pengguna.

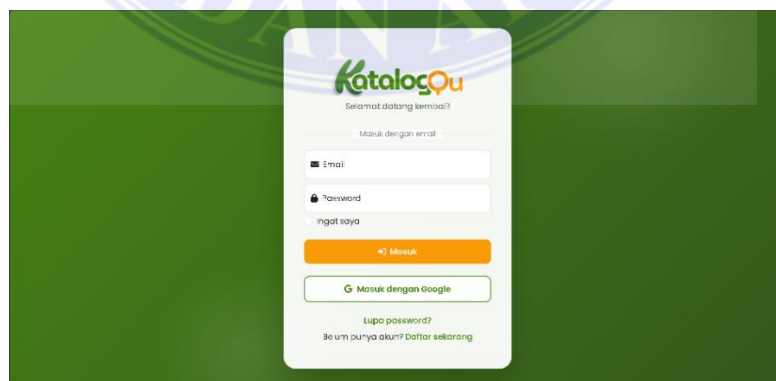


Gambar 3.8 Landing Page KatalogQu

Gambar ini menunjukkan halaman awal situs web yang berfokus pada layanan pembuatan katalog dan menu digital. Di bagian atas, logo dan nama sistem "KatalogQu" serta *banner slider* dengan *background* hijau dan teks promosi "Platform Katalog Digital Terdepan" menunjukkan *value proposition platform*. Subteks "Hanya dengan Rp 150.000/tahun, Anda sudah dapat memiliki katalog atau menu digital profesional untuk bisnis anda" menekankan keterjangkauan dan nilai layanan untuk meningkatkan keyakinan pengguna. Ada dua tombol tindakan "Miliki Sekarang" untuk memulai konversi langsung, dan "Fitur" untuk informasi lebih lanjut tentang fitur yang tersedia.

3.9.2 Halaman Login KatalogQu

Login diperlukan agar user dapat melakukan pembelian *template* katalog digital dan mengakses fitur-fitur yang tersedia di platform KatalogQu.



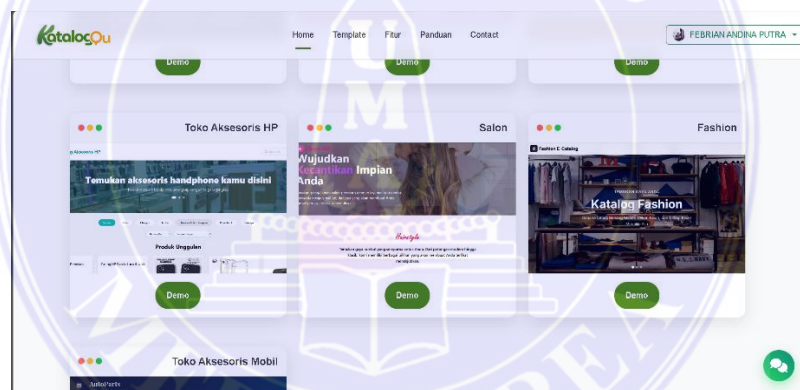
Gambar 3.9 Halaman Login

Setelah pengguna memasukkan email dan password mereka, dia diarahkan ke halaman *dashboard* akun KatalogQu. Halaman ini menampilkan formulir *login*

dengan dua *field input* utama email dan password, masing-masing dilengkapi dengan ikon identifikasi. Ada tombol "Ingat saya" untuk mempermudah akses di kunjungan berikutnya. Tombol "Masuk" berwarna oranye sekarang menjadi tombol tindakan utama. Di sisi lain, opsi "Masuk dengan Google" dapat diakses untuk mempercepat proses autentikasi menggunakan akun Google. Di bagian bawah, ada tautan "Lupa password?" yang dapat digunakan untuk pemulihan akun, dan tautan "Daftar sekarang" yang dapat digunakan untuk pengguna baru yang belum memiliki akun. Sejalan dengan branding KatalogQu, desain menggunakan kartu putih dengan background hijau.

3.9.3 Halaman *Template* Katalog

User memilih *template* katalog dari daftar *template* yang tersedia di berbagai kategori bisnis.



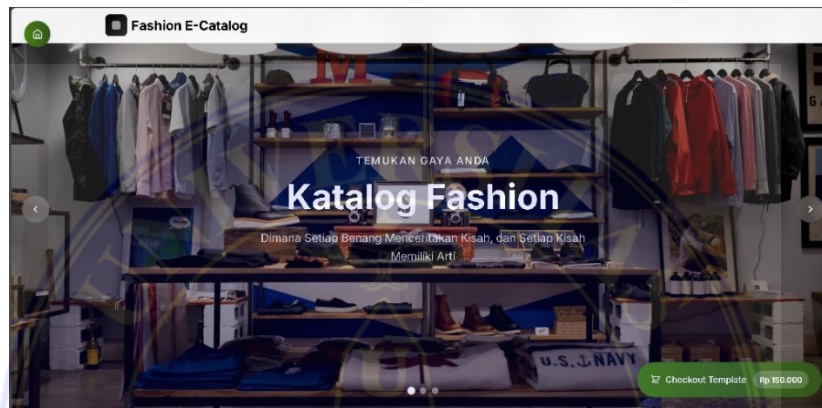
Gambar 3.10 Halaman *Template* Katalog

Halaman ini menampilkan deskripsi *template*, fitur yang ditawarkan, dan tombol demo untuk setiap pilihan *template*. Terdapat berbagai kategori *template* katalog digital yang dapat dipilih pengguna, antara lain Toko Aksesoris HP dengan tampilan produk *handphone accessories*, *template* Salon dengan *visual* layanan kecantikan dan *tagline* "Wujudkan Kecantikan Impian Anda", *template* Fashion dengan *showcase* produk pakaian dan aksesoris, serta *template* Toko Aksesoris Mobil yang menampilkan produk *premium accessories*. Setiap card *template* dilengkapi dengan *preview visual* yang representatif, nama *template* yang jelas, dan tombol "Demo" berwarna hijau untuk melihat *preview* lengkap sebelum

memutuskan pembelian. Desain menggunakan *layout card* dengan *indicator* browser window (tiga titik merah, kuning, hijau) untuk memberikan kesan *preview* aplikasi yang nyata.

3.9.4 Halaman Demo *Template Katalog Fashion*

User dapat melihat demo tampilan katalog *fashion* secara lengkap sebelum melakukan pembelian *template*.



Gambar 3.11 Demo Katalog *Fashion*

Untuk memastikan *template* sesuai dengan kebutuhan bisnis mereka, halaman demo menawarkan model katalog *fashion* interaktif. Tampilan ini menampilkan bagian *hero* dengan background foto rak-rak *display* di toko mode yang menampilkan berbagai jenis pakaian, tas, dan sepatu yang disusun dengan rapi. Headline utama "Katalog *Fashion*" dengan tagline "TEMUKAN GAYA ANDA" di bagian atas dan deskripsi "Dimana Setiap Benang Menceritakan Kisah, dan Setiap Kisah Memiliki Arti" meningkatkan nilai emosional merek. Di pojok kiri atas terdapat tombol navigasi ke rumah, sementara *slider* navigasi (panah kiri-kanan) memungkinkan pengguna melihat berbagai *slide* promosi. Fitur utama adalah tombol "*Checkout Template*" berwarna hijau di pojok kanan bawah, yang dihargai Rp 150.000. Dengan demikian, jika pengguna tertarik dengan *template* ini, mereka dapat langsung membelinya. Di bagian bawah, tanda titik menunjukkan posisi slide aktif dalam *carousel*.

3.9.5 Halaman *Checkout Template*

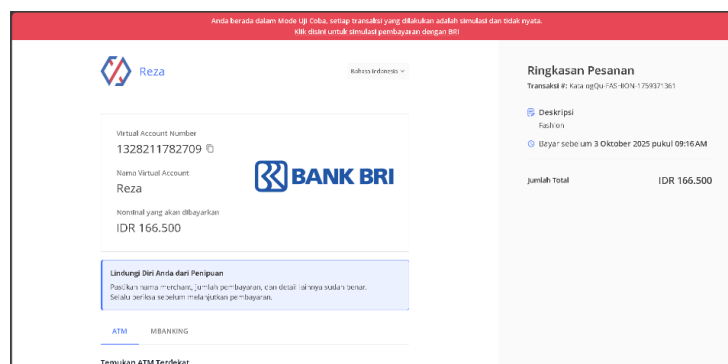
Setelah memilih *template* dari halaman demo, user diarahkan ke halaman checkout untuk melakukan konfirmasi pembelian *template* yang dipilih.

Gambar 3.12 Halaman *Checkout Template*

Halaman ini berisi informasi tentang pesanan, informasi tentang pembeli, ringkasan harga, dan tombol untuk melanjutkan pembayaran. Ada dua kolom utama di situs *web* ini. Kolom kiri menampilkan "*Detail Template*", yang berisi *preview E-Catalog template Fashion* dengan informasi seperti nama *template* "*Fashion*", kategori "*General*", dan harga "*Rp 150.000*". Kolom kanan menampilkan "*Fitur Template*", yang menjelaskan fitur-fitur yang akan diterima. Dalam kolom kanan, Anda akan menemukan "*Informasi Pembeli*", yang mengandung formulir yang sudah dimasukkan, yang mencakup nama lengkap (FEBRIAN ANDINA PUTRA), email (febrianaan88@gmail.com), dan ruang kosong untuk nomor telepon. Bagian "*Ringkasan Pesanan*" menampilkan rincian biaya: subtotal *Rp 150.000*, pajak 11% sebesar *Rp 16.500*, dan total *Rp 166.500*. Di bagian bawah, ada tombol hijau "*Bayar Sekarang - Rp 166.500*" untuk melanjutkan pembayaran, dengan catatan kecil bahwa toko akan dibuat setelah tombol ditekan.

3.9.6 Halaman *Payment*

Pembayaran dilakukan melalui halaman *payment gateway* yang terintegrasi dengan sistem KatalogQu untuk memproses transaksi pembelian *template*.

Gambar 3.13 Halaman *Payment*

Setelah mengisi detail pembayaran, pengguna melakukan konfirmasi transfer, dan mereka akan menerima notifikasi tentang status pembelian *template*. Untuk metode pembayaran, halaman ini menampilkan *interface payment gateway* "Reza" yang memiliki logo Bank BRI. Informasi tentang detail pembayaran termasuk nomor akun *virtual* yang dapat disalin "1328211782709", nama akun *virtual* "Reza", dan jumlah yang akan dibayarkan "IDR 166.500." Pada sisi kanan, Anda akan menemukan "Ringkasan Pesanan" dengan ID transaksi "KatalogQu-FASHION-1759371361", deskripsi "Fashion", dan batas waktu pembayaran "Bayar sebelum 3 Oktober 2025 pukul 09:16AM", dengan total IDR 166.500. Peringatan di bagian atas menyatakan bahwa transaksi yang dilakukan adalah simulasi karena sistem berada dalam Mode Uji Coba. Bagi pengguna, bagian "Lindungi Diri Anda dari Penipuan" memberikan peringatan keamanan. Untuk memberikan pengguna fleksibilitas dalam metode pembayaran, ada dua tab pembayaran ATM dan MBANKING.

3.9.7 Halaman *Setup Web Katalog*

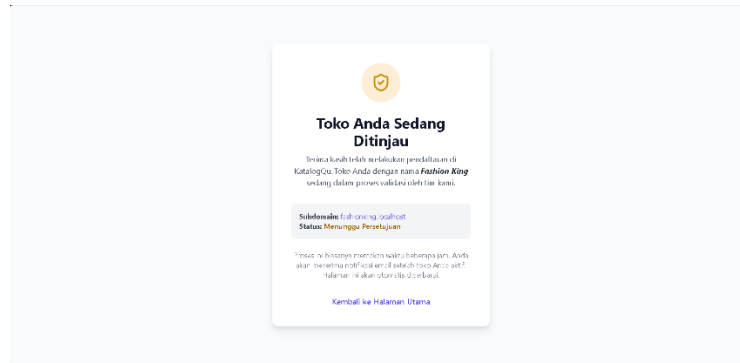
Setelah pembayaran berhasil dikonfirmasi, sistem otomatis membuat instance *website katalog fashion* dan mengarahkan user ke halaman setup untuk konfigurasi awal.

Gambar 3.14 Halaman *Setup* Katalog

Pada halaman ini, *user* melengkapi data awal katalog seperti nama toko, *subdomain*, dan deskripsi toko untuk personalisasi *website* katalog digital mereka. Halaman dibuka dengan ikon centang hijau dan judul "Pembayaran Berhasil!" yang menegaskan bahwa transaksi telah selesai, diikuti dengan pesan "Sekarang, mari kita siapkan toko Anda." *Section* "Order Summary" menampilkan ringkasan pembelian *Template* "Fashion", Total Tagihan "Rp 166.500", dan ID Transaksi "KatalogQu-FASHION-1759371361". *Form setup* terdiri dari tiga field utama: pertama, "Nama Toko" dengan *placeholder* "Tuliskan nama toko Anda" untuk mengidentifikasi brand; kedua, "Subdomain" yang terdiri dari *input field* untuk nama *subdomain* (contoh: "tokoanda") dan *suffix* ".localhost" yang menunjukkan URL akses katalog dengan informasi "Your store will be accessible at: <http://tokoanda.localhost>"; dan ketiga, "Deskripsi Toko" dengan *text area placeholder* "Deskripsikan Toko Anda..." untuk memberikan informasi tentang bisnis. Form ini dirancang sederhana namun lengkap untuk memudahkan *user* dalam melakukan *setup* awal katalog digital mereka.

3.9.8 Halaman Status *Web* Katalog

User dapat memantau status aktivasi dan proses validasi *website* katalog melalui halaman status *web* yang menampilkan informasi *real-time*.

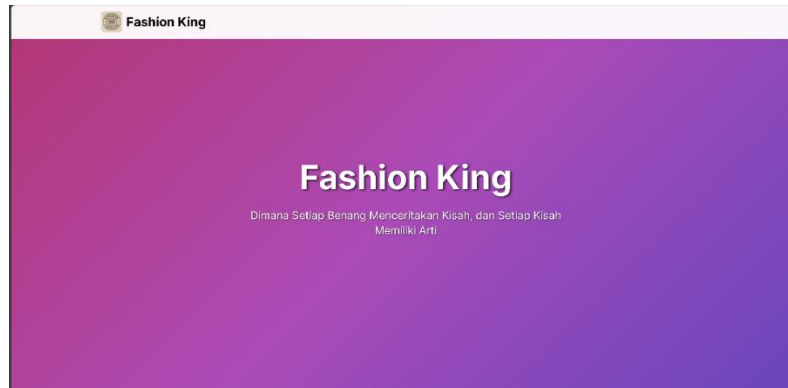


Gambar 3.15 Halaman Status *Web* Katalog

Halaman ini menunjukkan bahwa tim KatalogQu sedang meninjau dan memvalidasi toko. Jika *setup* dan validasi berhasil, status berubah menjadi aktif, dan katalog dapat dilihat oleh admin dan pengunjung. *Card* putih digunakan di layar, dan *shield* berwarna kuning dan emas digunakan untuk menunjukkan proses keamanan dan verifikasi. Informasi status disajikan dengan jelas di judul utama, "Toko Anda Sedang Ditinjau." "Terima kasih telah melakukan pendaftaran di KatalogQu. Toko Anda dengan nama *Fashion King* sedang dalam proses validasi oleh tim kami," tulis pesan konfirmasi. Dalam bagian informasi, detail subdomain "*fashionking.localhost*" dan status "Menunggu Persetujuan" ditampilkan dengan warna oranye, menunjukkan bahwa proses sedang berlangsung. Tertulis bahwa proses validasi biasanya memakan waktu beberapa jam, dan pengguna akan diberitahu melalui email setelah toko aktif. Di bagian bawah, ada tombol "Kembali ke Halaman Utama" yang memungkinkan pengguna kembali ke halaman awal. Menurut informasi tambahan, halaman akan otomatis diperbarui untuk menunjukkan status terkini.

3.9.9 Halaman Awal Katalog

Halaman katalog awal adalah tampilan *default website* katalog *fashion* yang muncul setelah proses *setup* selesai dan sebelum dilakukan kustomisasi lebih lanjut oleh admin.

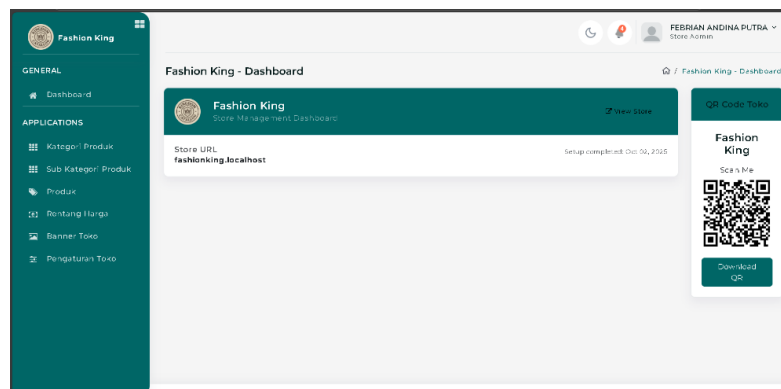


Gambar 3.16 Halaman Awal Katalog

Sebagian *hero* di halaman ini memiliki *layout* standar, sesuai dengan *template* dasar yang disediakan sistem, dan siap untuk diisi dengan konten produk *fashion*. Dengan menggunakan *gradient background* yang menggabungkan warna pink dan ungu, tampilan ini memiliki kesan yang modern dan menarik. Di bagian *header* terdapat logo dan nama toko "*Fashion King*", yang menunjukkan identitas merek. Bagian *hero* menampilkan judul besar "*Fashion King*" dengan tipografi bold di tengah halaman, disertai dengan *tagline* "Dimana Setiap Benang Menceritakan Kisah, dan Setiap Kisah Memiliki Arti", yang memberikan nilai emosional dan posisi merek. *Layout* ini adalah *template* dasar yang dapat diubah lebih lanjut oleh admin melalui *dashboard*. Mereka dapat mengubah warna, menambahkan produk, mengubah teks, dan menyesuaikan elemen visual lainnya sesuai dengan kebutuhan bisnis *fashion* mereka. Dengan desain responsif ini, Anda dapat melihat gambar dengan sempurna di berbagai perangkat.

3.9.10 Halaman *Dashboard* Admin Katalog *Fashion*

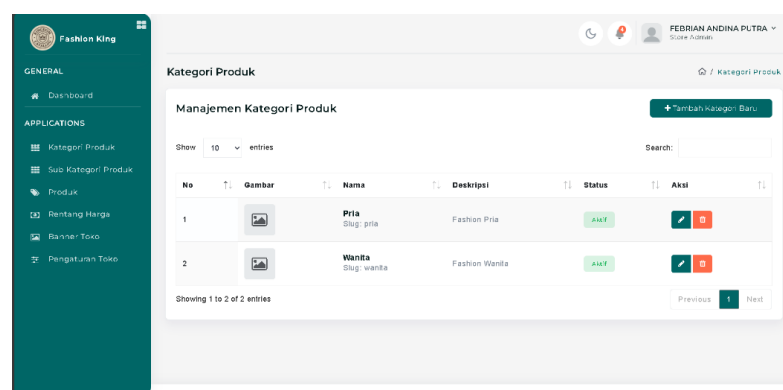
Admin yang berhasil *login* ke sistem katalog *fashion* diarahkan ke dashboard utama untuk mengelola seluruh aspek *website* katalog digital mereka.

Gambar 3.17 Halaman *Dashboard* Admin

Berbagai fitur pengelolaan, seperti Kategori Produk, Subkategori Produk, Produk, Rentang Harga, *Banner* Toko, dan Pengaturan Toko, tersedia di *sidebar* menu navigasi *dashboard*, yang memungkinkan Anda menyesuaikan katalog digital sepenuhnya. Di bagian atas panel kiri, logo "*Fashion King*" dari toko, diikuti oleh menu "GENERAL", yang menampilkan Dashboard sebagai halaman utama, dan submenu "APPLICATIONS", yang menampilkan enam menu pengelolaan utama. Header "*Fashion King - Dashboard*" dengan *breadcrumb* navigasi di pojok kanan atas area konten utama. Dalam kartu informasi toko, Anda akan menemukan nama "*Fashion King*", *subtitle* "Dashboard Manajemen Toko", dan tombol "Lihat Toko" untuk melihat tampilan frontend katalog. Informasi penting seperti URL toko "*fashionking.localhost*" dan tanggal pembuatan selesai "Oktober 2, 2025" ditampilkan. Di sisi kanan, Anda akan menemukan widget "Kode QR Toko" yang dapat menampilkan kode QR untuk mendapatkan akses cepat ke katalog dengan menekan tombol "Download QR" berwarna teal. Selain itu, header dashboard memiliki dropdown profil admin bernama "FEBRIAN ANDINA PUTRA" dengan peran "Store Admin", ikon notifikasi dengan badge angka 4 dan *toggle* mode gelap.

3.9.11 Halaman Kategori Produk

Halaman kategori digunakan oleh admin untuk mengelola dan mengorganisir kategori utama produk yang akan ditampilkan di katalog *fashion*.

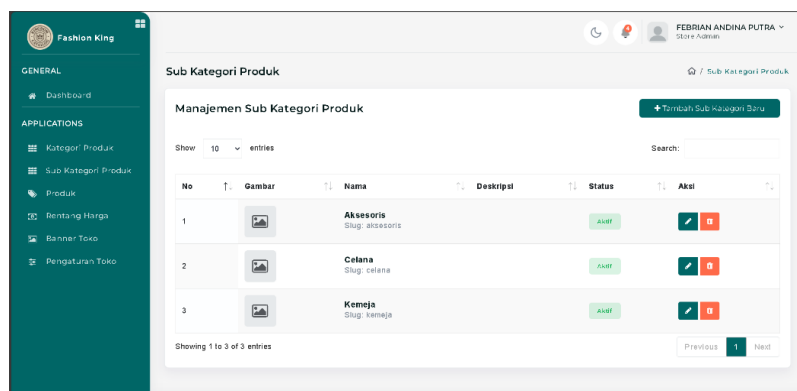


Gambar 3.18 Halaman Kategori Produk

Tombol "Tambah Kategori Baru" memungkinkan admin untuk menambah kategori baru, mengedit informasi kategori yang sudah ada, atau menghapus kategori yang tidak diperlukan untuk meningkatkan struktur produk dan memudahkan navigasi pelanggan. Halaman ini menampilkan *interface* untuk "Manajemen Kategori Produk" yang terdiri dari tabel data yang lengkap. Ada kontrol "Tampilkan entri" yang memiliki pilihan *dropdown* untuk mengubah jumlah data per halaman, yang *default* adalah 10, dan kotak pencarian di pojok kanan untuk pencarian cepat. Tabel terdiri dari enam kolom utama Nomor (nomor urut), Gambar (thumbnail kategori dengan icon placeholder), Nama (nama dan slug kategori), Deskripsi (keterangan kategori), Status (badge "Aktif" berwarna hijau), dan Aksi (tombol edit dan *delete* berwarna merah). Data yang ditampilkan terdiri dari dua kategori "Pria", yang memiliki slug "pria" dan deskripsi "Fashion Pria", dan "Wanita", yang memiliki slug "wanita" dan deskripsi "Fashion Wanita". *Pagination* di bagian bawah menunjukkan "Menampilkan 1 hingga 2 dari 2 entri" dengan navigasi sebelumnya, halaman aktif (1), dan berikutnya. Di pojok kanan atas, tombol hijau "Tambah Kategori Baru" memungkinkan pengelola menambahkan kategori produk baru dengan mudah.

3.9.12 Halaman Sub Kategori

Sub kategori digunakan untuk mengelompokkan produk dengan lebih spesifik dan detail di bawah kategori utama yang telah dibuat sebelumnya.

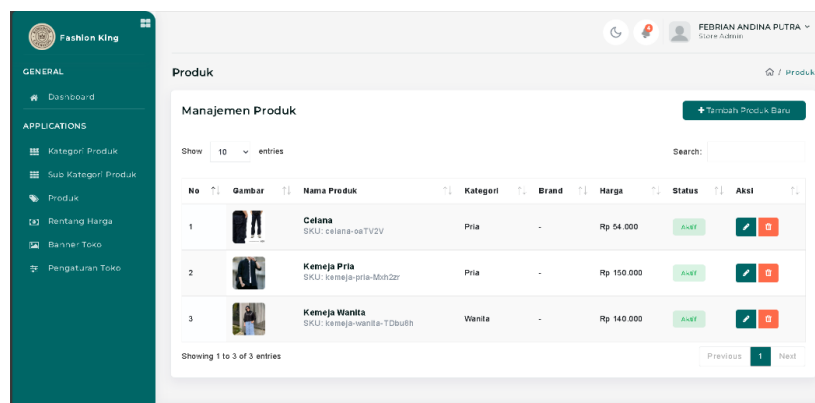


Gambar 3.19 Halaman Sub Kategori

Melalui *interface* manajemen ini, admin dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus sub kategori. Ini membuat produk lebih mudah dicari dan dinavigasi oleh pengunjung katalog. "Manajemen Sub Kategori Produk" ditampilkan di halaman tersebut, dan struktur tabelnya mirip dengan halaman kategori. Untuk menambahkan sub kategori baru, tekan tombol "Tambah Sub Kategori Baru" berwarna teal di pojok kanan atas. Dua fitur kontrol tampilan adalah kotak pencarian dan pilihan dropdown "Tampilkan entri", yang diatur menjadi 10. Tabel terdiri dari enam kolom Nomor (nomor urut), Gambar (thumbnail dengan icon placeholder), Nama (nama sub kategori dan slug), Deskripsi (keterangan sub kategori), Status (badge hijau "Aktif"), dan Aksi (tombol edit teal dan delete merah). Data yang ditampilkan terdiri dari tiga subkategori "Aksesoris" dengan kata kunci "aksesoris", "celana" dengan kata kunci "celana", dan "kemeja" dengan kata kunci "kemeja". Setiap entri memiliki status aktif. Pagination menampilkan "Menampilkan 1 hingga 3 dari 3 entri" di bagian bawah dengan navigasi sebelumnya, halaman aktif (1), dan berikutnya. Hierarki produk yang lebih terorganisir dapat dicapai dengan menggunakan sistem sub kategori ini; contohnya, kategori "Pria" dapat memiliki sub kategori "Kemeja", "Celana", dan "Aksesoris".

3.9.13 Halaman Manajemen Produk

Halaman manajemen produk menampilkan daftar lengkap produk *fashion* yang telah dimasukkan ke dalam katalog digital untuk ditampilkan kepada pengunjung.

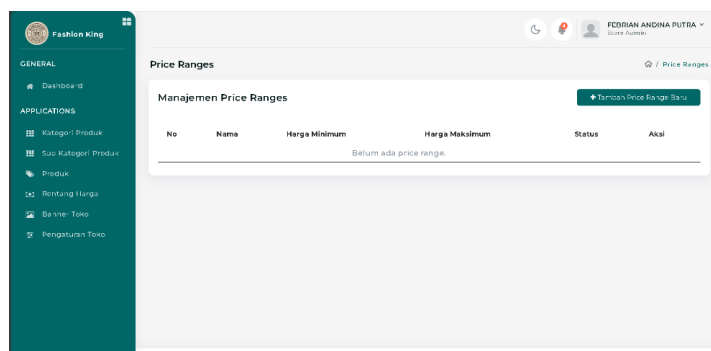


Gambar 3.20 Halaman Manajemen Produk

Tombol "Tambah Produk Baru" memungkinkan admin untuk menambah produk baru, mengunggah foto produk, mengatur harga, dan menentukan kategori, merek, dan status, termasuk promosi atau unggulan, untuk meningkatkan visibilitas produk tertentu. Tujuh kolom terdiri dari tabel di halaman "Manajemen Produk". Kolom ini terdiri dari nomor (nomor urut), gambar (gambar produk), nama produk (termasuk SKU), kategori, merek, harga, status (badge "Aktif" hijau), dan aksi (tombol edit teal dan delete merah). Tiga produk *fashion* termasuk dalam data yang ditampilkan. Yang pertama adalah "Celana", yang memiliki SKU "celana-oaTV2V", yang merupakan kategori "Pria" dan memiliki harga "Rp 54.000". Yang kedua adalah "Kemeja Pria", yang memiliki SKU "kemeja-pria-Mxh2zr", yang merupakan kategori "Pria" dan memiliki harga "Rp 150.000". Yang ketiga adalah "Kemeja Wanita", yang memiliki SKU "kemeja-wanita-TDbuht", yang merupakan kategori "Wanita" dan memiliki harga "Rp 140.000". Semua produk masih dalam status aktif. Ada beberapa fitur di antarmuka, termasuk kontrol "Tampilkan entries", yang defaultnya adalah 10, kotak pencarian untuk pencarian cepat, dan pagination yang menampilkan "Tampilkan 1 hingga 3 dari 3 entries". Untuk memudahkan identifikasi *visual*, gambar produk ditampilkan sebagai miniatur. Dengan sistem ini, manajer dapat mengorganisir inventaris katalog *fashion* dengan mudah.

3.9.14 Halaman *Price Ranges*

Halaman ini digunakan oleh admin untuk mendefinisikan dan mengelola kisaran harga produk yang akan menjadi filter pencarian di katalog.

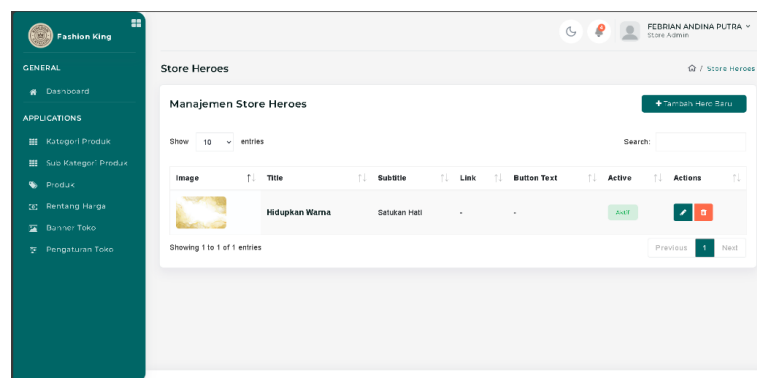


Gambar 3.21 Halaman *Price Ranges*

Tombol "Tambah Price Range Baru" memungkinkan admin untuk menambah kisaran harga baru, mengubah kisaran harga yang sudah ada, atau menghapus kisaran harga tertentu, sehingga pengunjung dapat dengan lebih mudah memfilter produk sesuai dengan anggaran mereka. Tabel dengan enam kolom utama di halaman "Manajemen Rentang Harga" terdiri dari nomor (nomor urut), nama (label rentang harga), harga minimum (batas harga terendah), harga maksimum (batas harga tertinggi), status (badge status aktif atau tidak aktif), dan tombol edit dan delete. Saat ini, tabel masih kosong dengan pesan "Belum ada range harga" di tengahnya. Ini menunjukkan bahwa pengelola belum menambahkan range harga apa pun. Di pojok kanan atas, tombol "Tambah Range Harga Baru" berwarna teal memungkinkan admin membuat filter harga seperti "Di bawah Rp 50.000", "Rp 50.000 hingga Rp 100.000", dan sebagainya. Fitur ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan membantu pelanggan menemukan produk yang sesuai dengan anggaran mereka, terutama di katalog yang memiliki banyak produk dengan variasi harga yang luas.

3.9.15 Halaman *Banner*

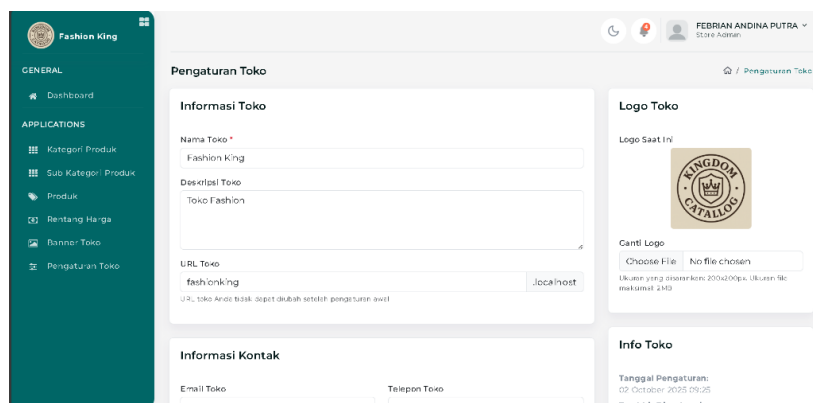
Halaman banner digunakan untuk mengelola konten visual promosi yang akan ditampilkan di halaman utama katalog sebagai elemen *hero section* atau slider.

Gambar 3.22 Halaman *Banner*

Admin dapat menambahkan *banner* promosi baru, mengatur gambar untuk promo *event seasonal*, atau membuat *highlight* untuk produk unggulan guna meningkatkan *engagement* dan konversi pengunjung. Halaman "Manajemen Store Heroes" menampilkan tabel dengan delapan kolom *Image* (*thumbnail banner*), *Title* (judul banner), *Subtitle* (subjudul), *Link* (URL tujuan), *Button Text* (teks tombol CTA), *Active* (status aktif dengan *badge* hijau "Aktif"), dan *Actions* (tombol edit teal dan delete merah). Data yang ditampilkan menunjukkan satu entry banner dengan judul "Hidupkan Warna", *subtitle* "Salukan Hati", tanpa link dan *button text* (ditandai dengan "-"), dan status aktif. Gambar banner menampilkan visual dengan tone warna kuning keemasan yang memberikan kesan hangat dan menarik. Tombol "Tambah Hero Baru" berwarna teal di pojok kanan atas memungkinkan admin menambah *banner* promosi baru. Interface dilengkapi dengan kontrol "Show entries" (default 10), *search box*, dan *pagination* yang menunjukkan "Showing 1 to 1 of 1 entries". Fitur ini memungkinkan admin untuk membuat *multiple banners* yang dapat dirotasi sebagai *slider* di *homepage* katalog, dengan opsi untuk menambahkan *call-to-action button* dan link ke halaman produk atau kategori tertentu.

3.9.16 Halaman Pengaturan Katalog Toko

Halaman pengaturan toko memberikan akses kepada admin untuk mengubah dan mengelola informasi umum toko serta kustomisasi tampilan katalog digital.

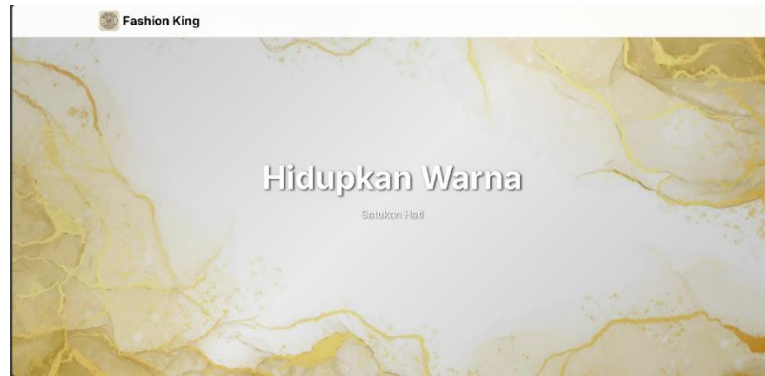


Gambar 3.23 Halaman Pengaturan Katalog Toko

Untuk tujuan *branding* dan operasi bisnis, data seperti nama toko, deskripsi, *subdomain* URL, informasi kontak (email dan telepon), logo toko, dan preferensi tema dapat diperbarui. Halaman ini dibagi menjadi beberapa bagian. Bagian pertama adalah "Informasi Toko", yang berisi kolom "Nama Toko", yang ditulis "Fashion King", "Deskripsi Toko", yang ditulis "Toko Fashion", dan "URL Toko", yang menampilkan *subdomain* "fashionking" dengan *suffix* ".localhost" serta pesan informasi yang menyatakan bahwa URL tidak dapat diubah. Kedua, bagian "Informasi Kontak" mengandung kolom "Email Toko" (yang ditulis sebagai "febrianaan88@gmail.com") dan "Telepon Toko" (yang ditulis sebagai "081975307821"). Di sisi kanan, panel "Logo Toko" menampilkan *preview* logo saat ini, yang bertuliskan "KINGDOM CATALOG" dengan ikon *crown*. Ada tombol "Choose File" untuk mengganti. Keempat, bagian "Info Toko" menampilkan metadata sistem, seperti "Tanggal Pengaturan: 02 Oktober 2025 09:25" dan "Terakhir Diperbarui." Dengan bantuan *interface* ini, manajemen dapat memastikan konsistensi *branding* dan memastikan informasi toko selalu terkini.

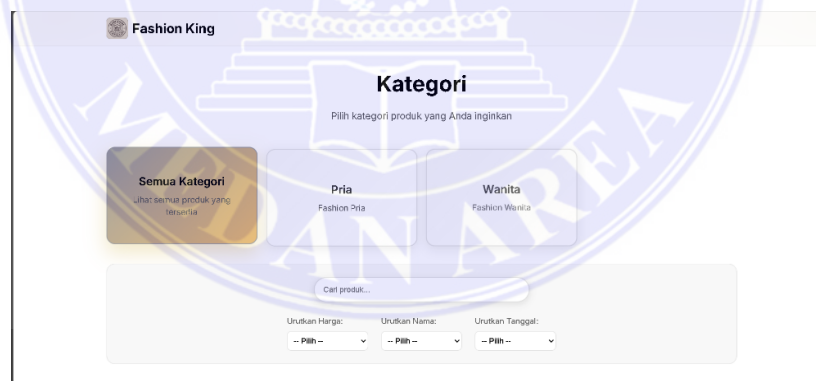
3.9.17 Halaman Katalog Setelah di Kostumisasi

Setelah admin melakukan kustomisasi, halaman katalog publik akan menampilkan tampilan baru sesuai pengaturan. Terdiri dari beberapa *section* utama yang telah disesuaikan, yaitu halaman beranda dengan *hero section*, halaman kategori produk, halaman daftar produk, dan footer informasi. Desain antarmuka ini dimaksudkan untuk memberikan pengalaman browsing yang menarik sesuai dengan identitas *brand* yang telah dikustomisasi oleh admin.



Gambar 3.24 Landing Page Setelah Kostumisasi

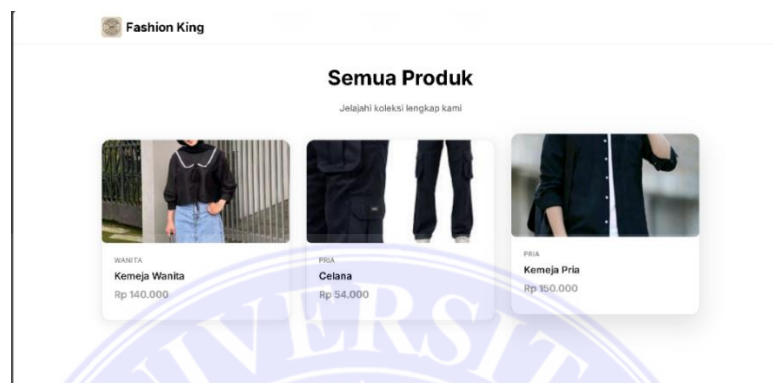
Pengunjung dapat melihat halaman beranda dengan bagian *hero* yang telah diubah admin. Admin telah mengubah teks utama, warna *background*, dan elemen visual lainnya. Bagian atas halaman menampilkan header dengan logo "*Fashion King*", dan bagian *hero* bergambar *background* marmer yang elegan dengan gradasi emas. Teks utama "*Hidupkan Warna*" dengan font besar dan *bold* berwarna putih dengan efek *shadow* berada di tengah bagian *hero*, dengan *subtitle* "*Satukan Hati*" di bawahnya. Di bagian bawah slider terdapat titik navigasi yang menunjukkan keberadaan berbagai slide untuk meningkatkan interaksi pengguna.



Gambar 3.25 Section Kategori

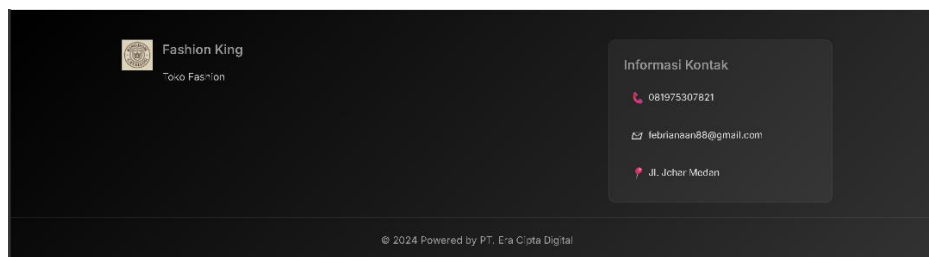
Dengan *layout* dan warna yang telah disesuaikan oleh admin, pengunjung dapat melihat halaman kategori. Header "*Fashion King*" di halaman diikuti oleh judul besar "*Kategori*" dan judul "*Pilih kategori produk yang Anda inginkan*". Tiga kartu kategori disusun secara horizontal. Kartu "*Semua Kategori*" memiliki *background* gradasi emas dan tulisan "*Lihat semua produk yang tersedia*", kartu "*Pria*" memiliki label "*Fashion Pria*", dan kartu "*Wanita*" memiliki label "*Fashion*"

Wanita". Kedua kartu memiliki background putih bersih. Di bagian bawah, terdapat search bar dengan *placeholder* "Cari produk" dan tiga *dropdown filter*, "Urutkan Harga:", "Urutkan Nama:", dan "Urutkan Tanggal:", masing-masing dengan opsi default "-- Pilih -" untuk meningkatkan pengalaman pencarian.



Gambar 3.26 Section Produk

Dengan tampilan kartu yang telah disesuaikan oleh admin, pengunjung dapat melihat katalog produk. Perubahan ini mencakup perubahan pada *layout*, warna, dan format informasi produk. Halaman memiliki header "*Fashion King*", judul "*Semua Produk*", dan slogan "*Lihat koleksi lengkap kami.*" Tiga kartu menampilkan produk dalam bentuk grid. Kartu pertama menampilkan "*Kemeja Wanita*" dengan gambar produk di bagian atas, label kategori "*WANITA*", dan harga "*Rp 140.000*". Kartu kedua menampilkan "*Celana*" dengan gambar celana cargo hitam, label "*PRIA*", dan harga "*Rp 54.000*". Kartu ketiga menampilkan "*Kemeja Pria*" dengan gambar cardigan. Setiap kartu menggunakan border radius, shadow effect, dan hover state untuk meningkatkan visual appeal dan memberikan kesan modern dan interaktif.



Gambar 3.27 *Section Footer*

Pengunjung dapat melihat footer dengan warna background, *layout*, dan informasi kontak yang telah disesuaikan admin. Footer menggunakan background hitam gelap dengan dua *section* utama di sebelah kiri terdapat logo berbentuk lingkaran dengan ornamen *vintage* dan teks "*Fashion King*" dengan *subtitle* "*Toko Fashion*"; di sebelah kanan terdapat card "*Informasi Kontak*" dengan background semi-transparan yang menampilkan tiga baris informasi lengkap dengan ikon nomor telepon "*081975307821*" dengan ikon telepon berwarna pink, email "*febrianaan88@gmail.com*" dengan ikon amplop, dan alamat "*Jl. Johar Medan*" dengan ikon pin lokasi merah. Untuk melengkapi identitas profesional, bagian paling bawah footer menampilkan teks copyright "*© 2024 Powered by PT. Era Cipta Digital*" dengan warna abu-abu yang memberikan kesan kredibel dan terpercaya.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Hasil dari praktek "Rancang Bangun *Website* Katalog Fashion Berbasis Laravel dengan Fitur Kustomisasi dan Integrasi *Database* pada Platform KatalogQu (Studi Kasus: PT Era Cipta Digital)" menunjukkan bahwa proses pengembangan sistem telah mencapai tujuan yang diharapkan. Sebagai sebuah template yang terintegrasi dengan platform KatalogQu, situs katalog fashion ini memungkinkan pengguna untuk membeli template melalui KatalogQu, melakukan proses pembuatan katalog, dan secara otomatis mengakses *website* katalog dan halaman admin.

Website katalog mendukung fitur kustomisasi, sehingga admin katalog dapat menyesuaikan tampilan sesuai kebutuhan. Katalog dapat menjadi lebih personal dan relevan dengan identitas bisnis jika manajemen ingin mengubah elemen-elemen seperti warna, *layout*, kategori, produk, banner, dan pengaturan toko. Selain itu, integrasi *database* antara KatalogQu dan situs *web* katalog fashion telah berjalan dengan baik. Setiap pembelian template di KatalogQu secara otomatis mencatat data admin, konfigurasi awal katalog, dan data toko ke dalam basis data KatalogQu. Hal ini meningkatkan struktur dan konsistensi sistem, dan mendukung pengelolaan data berkelanjutan.

Secara teknis, framework Laravel telah terbukti sangat membantu dalam proses pengembangan. Struktur data, relasi antar tabel, dan logika bisnis sistem dipermudah dengan fitur seperti arsitektur MVC, migration, dan Eloquent ORM. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa sistem katalog fashion dapat berfungsi dengan baik sebagai alat digitalisasi bisnis, terutama untuk UMKM yang membutuhkan alat yang praktis, fleksibel, dan terintegrasi untuk memasarkan barang mereka secara online.

4.2 Saran

Meskipun sistem katalog fashion yang sudah ada cukup baik, masih ada ruang untuk perbaikan. Penambahan fitur transaksi penuh ke situs *web* katalog fashion,

seperti keranjang belanja dan metode pembayaran langsung, adalah saran penting. Oleh karena itu, katalog dapat berfungsi sebagai tempat untuk menampilkan produk dan melakukan transaksi.



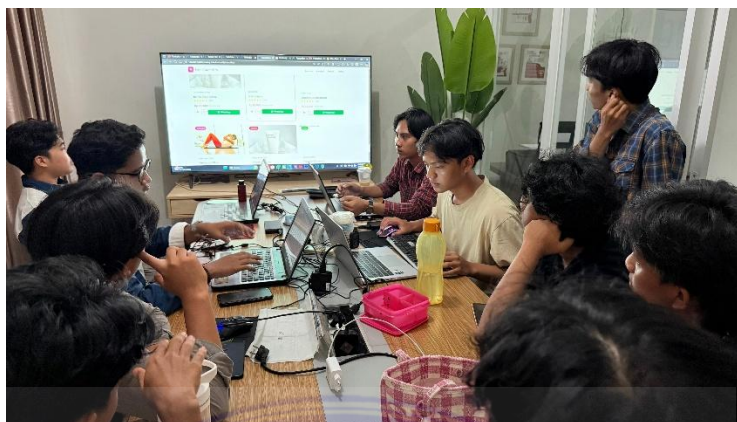
DAFTAR PUSTAKA

- Hasanah, F. N. (2020). Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak. In *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. <https://doi.org/10.21070/2020/978-623-6833-89-6>
- Indah Melyani, R., Rosita, R., & Aji, S. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis *Web* Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Agile Software Development. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JASIKA)*, 3(1), 31–36. <https://doi.org/10.31294/jasika.v3i01.2195>
- Iswandi, M. I. A. S. (2023). JURNAL MANAJEMEN TEKNOLOGI INFORMATIKA PERANCANGAN SISTEM MAINTENANCE SARANA DAN PRASARANA BERBASIS *WEB* PADA SMAK PADANG Iswandi, Muhammad Ilham A Siregar. *Manajemen Teknologi Informatika*, 1(26), 58–65.
- Kargas, A., Gialeris, E., Komisopoulos, F., Lymperiou, A., & Salmon, I. (2023). Digital Maturity and Digital Transformation Strategy among Greek Small and Medium Enterprises. *Administrative Sciences*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/admsci13110236>
- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). *Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS) Universitas Nasional Karangturi Semarang , Indonesia (deskripsi) dan perancangan sistem , khususnya pada pemrogr. 3*, 244–256.
- Santoso, A., Ivan Permana, Edwin Zusrony, & Maya Utami Dewi. (2022). Implementasi Aplikasi digitalisasi Produk UMKM dengan E-Katalog dan GIS secara terpadu untuk Pemetaan dan optimasi penjualan. *Elkom : Jurnal Elektronika Dan Komputer*, 15(2), 383–392. <https://doi.org/10.51903/elkom.v15i2.841>
- Triwardana, R., Faisal, I., & Lubis, I. (2022). Perancangan Aplikasi Repository Skripsi Berbasis *Web*. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 6(2), 100–108. <https://doi.org/10.30829/algoritma.v6i2.13775>
- Wibowo, A., Hidayat, A. S., & Rahmawati, E. (2020). Pembangunan Aplikasi E-

Commerce Pemasaran Batik pada Toko Batik Rifqi. *Journal of Computer System and Informatics (JoSYC)*, 1(2), 46–53. <https://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josyc/article/view/111>



LAMPIRAN

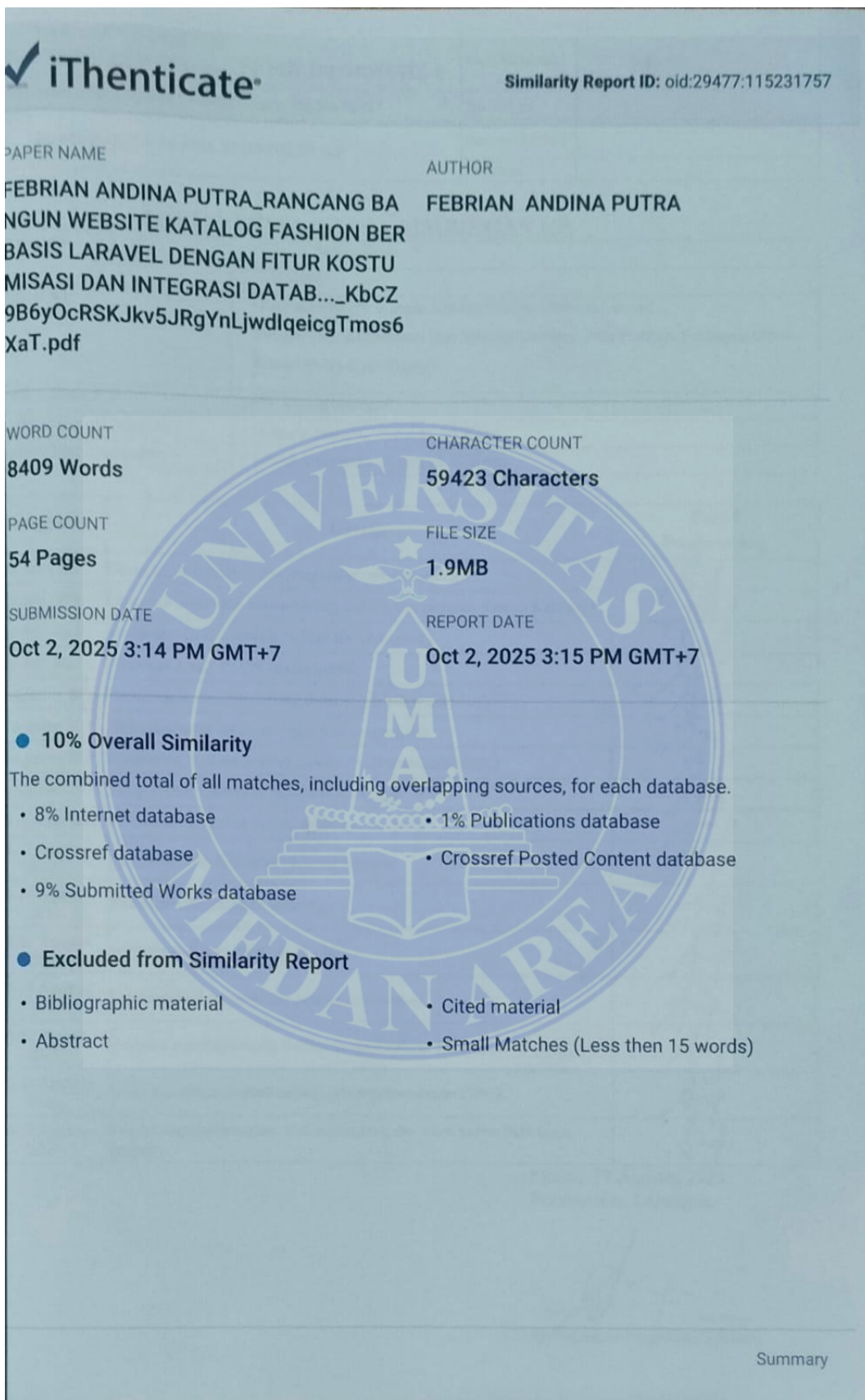




UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area



iThenticate® Similarity Report ID: oid:29477:115231757

PAPER NAME: FEBRIAN ANDINA PUTRA_RANCANG BANGUN WEBSITE KATALOG FASHION BERBASIS LARAVEL DENGAN FITUR KOSTUMISASI DAN INTEGRASI DATABASE..._KbCZ9B6yOcRSKJkv5JRgYnLjwdlqeicgTmos6XaT.pdf

AUTHOR: FEBRIAN ANDINA PUTRA

WORD COUNT: 8409 Words

CHARACTER COUNT: 59423 Characters

PAGE COUNT: 54 Pages

FILE SIZE: 1.9MB

SUBMISSION DATE: Oct 2, 2025 3:14 PM GMT+7

REPORT DATE: Oct 2, 2025 3:15 PM GMT+7

● **10% Overall Similarity**
The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 8% Internet database
- 1% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 9% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Cited material
- Abstract
- Small Matches (Less than 15 words)

Summary

FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA		No. Dokumen	KP-03
Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223		No. Revisi	
FORM BERITA ACARA BIMBINGAN KP		Berlaku Efektif	
		Halaman	

FORM BERITA ACARA BIMBINGAN KP	
Hasiswa	: Febrian Andina Putra
	: 228160081
Kegiatan KP	: Rancang Bangun Website Katalog Fashion Berbasis Laravel Dengan Fitur Kustomisasi Dan Integrasi Database Pada Platform KatalogQu (Studi Kasus: Pt Era Cipta Digital)
Pelaksanaan KP	: PT Era Cipta Digital
Pembimbing Akademik	: Nanda Novita, S.Kom, M.Kom
Pembimbing Lapangan	: Abdi Purnama Nugraha, S.Kom

Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
28 Juli 2025	Orientasi kerja praktek dan pengenalan proyek katalog	
29 Juli 2025	Observasi kebutuhan sistem katalog fashion dan integrasi dengan KatalogQu	
30 Juli 2025	Mendesain UI/UX katalog fashion (mockup awal)	
31 Juli 2025	Finalisasi desain UI/UX setelah review	
Agustus 2025	Perancangan database katalog fashion (table & relasi)	
Agustus 2025	Diskusi struktur database KatalogQu bersama tim	
Agustus 2025	Pembuatan database katalog fashion (implementasi MySQL)	
Agustus 2025	Setup project Laravel & implementasi struktur MVC	
Agustus 2025	Pembuatan migration dan model database Laravel	
12 Agustus 2025	Pembuatan fitur CRUD produk dan kategori	
14 Agustus 2025	Pembuatan fitur CRUD role akses	
16 Agustus 2025	Implementasi autentikasi login admin	
19 Agustus 2025	Pembuatan admin panel dan kustomisasi katalog	
22 Agustus 2025	Integrasi template katalog fashion dengan website KatalogQu	
25 Agustus 2025	Pengujian sistem, perbaikan bug, dan penyempurnaan UI/UX	
27 Agustus 2025	Penyusunan dokumentasi, finalisasi sistem, dan serah terima hasil kerja praktek	

Medan, 27 Agustus 2025
Pembimbing Lapangan,

(Abdi Purnama Nugraha, S.Kom)

FAKULTAS TEKNIK PRORGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA		No. Dokumen	KP-04 B	
Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223		No. Revisi		
FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN		Berlaku Efektif		
		Halaman		

FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

ai Pembimbing Lapangan Kerja Praktek mahasiswa :

: Febrian Andina Putra
: 228160081

h mengikuti pelaksanaan Kerja Praktek mahasiswa tersebut, memberikan NILAI:

DESKRIPSI ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR (0-100)	NILAI (BOBOT * SKOR)
Kemampuan untuk menyampaikan informasi, mendengarkan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan memberikan respon positif yang mendorong komunikasi terbuka	20%	95	19
Kemampuan menjalin kerjasama dalam tim, peka akan kebutuhan orang lain dan memberikan kontribusi dalam aktivitas tim untuk mencapai tujuan dan hasil yang positif	15%	95	14,25
Kemampuan merespon masalah secara proaktif dan gigih, menjajaki kesempatan yang ada, melakukan sesuatu tanpa disuruh guna mengatasi hambatan, yang ditampilkan secara motorik/verbal (yang berkonsekuensi tindakan)	15%	95	14,25
Kemampuan untuk mematuhi aturan yang berlaku dan dapat menyesuaikan perilaku agar dapat bekerja secara efektif dan efisien saat adanya informasi baru, perubahan situasi atau kondisi lingkungan kerja yang berbeda	20%	95	19
Penyelesaian setiap tugas yang diberikan oleh Pembimbing Lapangan. Penilaian berdasarkan persentase penyelesaian tugas	30%	95	28,5
NILAI :			95

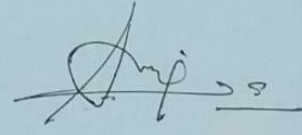
ng Lapangan

: Abdi Purnama Nugraha, S.Kom

Medan, 27 Agustus 2025

N : - 127120090984 0004

: Manager PT Era Cipta Digital


 Abdi Purnama Nugraha, S.Kom

	FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA	No. Dokumen	KP-04 A	
	Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223	No. Revisi		
	FORM PENILAIAN PEMBIMBING KP	Berlaku Efektif		
		Halaman		

FORM PENILAIAN PEMBIMBING KP

Nama : Febrian Andina Putra
NIM : 228160081

ASPEK PENILAIAN	KOMPONEN	BOBOT	SKOR (0-100)	NILAI (BOBOT*SKOR)
Laporan Pelaksanaan KP	Aturan penulisan dan Tatabahasa	15%	80	12
	Latar Belakang dan Tujuan	15%	85	12,75
	Uraian Perumusan Masalah dan Pembahasan Hasil	40%	82	32,8
Presentasi Hasil KP	Kemampuan menyelesaikan pekerjaan	10%	85	8,5
	Kesesuaian hasil/produk dengan tujuan	10%	80	8
	Kemampuan Presentasi	10%	78	7,8
TOTAL NILAI				81,85

$$\text{Nilai Akhir} = (40\% \times \text{Nilai Pembimbing Lapangan}) + (60\% \times \text{Nilai Pembimbing Akademik})$$

$$= 38 + 49,11 = 87,11$$

Untuk perhitungan nilai :

SM	A
SM ≤ 80	B+
SM ≤ 70	B
SM ≤ 65	C+
SM ≤ 60	C
SM ≤ 50	D
SM ≤ 40	E

Medan, 10 Oktober 2025

Pembimbing Akademik



Nanda Novita, S.Kom, M.Kom
NIDN 0106119001

UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS TEKNIK

Kampus I : Gedung Teknik Nomor 1 Medan Estate Medan 20223
 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 145 St (551) 4342994, Medan 20152
 Website : www.teknik.uma.ac.id E-mail : umateknik@uma.ac.id

No. 224/FT.6/01.10/VII/2023 21 Juli 2023

1. Kerja Praktek

Pimpinan PT. Era Cipta Digital
 Cyncas Raya, Komp. Tasbih Blok VV, No. 172

dan

Yang hormat,

Yang surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami tersebut dibawah ini :

N A M A	N P M	PROG. STUDI	JUDUL
Ihsan Arif Abdillah	228160003	Teknik Informatika	Implementasi <i>UI/UX Design</i> pada Sistem Informasi Jadwal Pertemuan Menggunakan <i>Framework Modern</i> di PT. Era Cipta Digital
Ridho Wahyu Darmawan	228160007	Teknik Informatika	Sistem Informasi Pemantauan Kinerja Layanan Digital di PT. Era Cipta Digital
M. Fauzy Maulana	228160055	Teknik Informatika	Sistem <i>Web</i> untuk Mengelola <i>Portofolio Inovasi Teknologi</i> PT. Era Cipta Digital
Tyas Andrian	228160073	Teknik Informatika	Rancang Bangun Aplikasi Penjadwalan Pertemuan Klien untuk Meningkatkan Efisiensi Layanan di PT. Era Cipta Digital
Febrian Andina Putra	228160081	Teknik Informatika	Pengembangan <i>CMS (Content Management System) Internal</i> untuk Tim PT. Era Cipta Digital dengan <i>Fitur Low-Code Builder (Berbasis Localhost)</i>

Agar melaksanakan Kerja Praktek pada Perusahaan/Instansi yang Bapak/Ibu Pimpin.

Sehingga kami jelaskan bahwa Kerja Praktek tersebut adalah semata-mata untuk tujuan ilmiah. Kami mohon kiranya juga dapat diberikan kemudahan untuk terlaksananya Kerja Praktek ini.

Demikian kami sampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. M. Sapriatno, ST, MT

Penyusunan :
 Ca. BPMPP
 Mahasiswa
 File

UNIVERSITAS MEDAN AREA
FAKULTAS TEKNIK

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, Medan, 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 42402994, Medan, 20122
Website: www.teknik.uma.ac.id E-mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 223/FT.6/01.10/VII/2025 21 Juli 2025
Tempat : -
Hal : Pembimbing Kerja Praktek/T.A

Hal, Pembimbing Kerja Praktek
anda Novita, S.Kom, M.Kom

Tempat

Dengan hormat,
hubungan telah dipenuhinya persyaratan untuk memperoleh Kerja Praktek dari mahasiswa :

NO	NAMA MAHASISWA	NPM	JURUSAN
1	Febrian Andina Putra	228160081	Teknik Informatika

Sehingga dengan hormat kami mengharapkan kesediaan saudara :

anda Novita, S.Kom, M.Kom (Sebagai Pembimbing)

mana Kerja Praktek tersebut dengan judul :

Pengembangan CMS (Content Management System) Internal untuk Tim PT. Era Cipta Digital dengan Fitur Low-Code Builder (Berbasis Localhost)"

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan saudara diucapkan terima kasih.

Dekan,


Dr. Eng. Supriatno, ST, MT



PT. Era Cipta Digital
JL. Cycas Raya
Komp. Tasbih Blok VV, No. 172
Medan, Sumatera Utara

SURAT KETERANGAN
Nomor : 15.050/EDIT/09/2025

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abdi Purnama Nugraha
Jabatan : Manager IT
Alamat : Jl. Cycas Raya Komp. Tasbih Blok VV No. 172 Medan Selayang

Dengan ini menerangkan :

Nama : Febrian Andina Putra
NPM : 228160081
Program Studi : Teknik Informatika
Universitas : Medan Area
Judul : Rancang bangun website katalog fashion berbasis laravel dengan fitur kostumisasi dan integrasi database pada platform katalogqu di PT. Era Cipta Digital

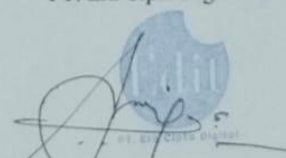
Dosen Pembimbing Akademik : Nanda Novita, S.Kom., M.Kom

Bahwa mahasiswa tersebut telah selesai melaksanakan kerja praktek dan telah melakukan penelitian dan pengembangan website katalog fashion berbasis laravel. Aplikasi ini digunakan untuk menampilkan produk fashion secara interaktif, dengan fitur kostumisasi serta integrasi database pada platform katalogqu di PT. Era Cipta Digital.

Demikian surat keterangan ini saya perbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 24 September 2025

Hormat Kami,
PT. Era Cipta Digital


Abdi Purnama Nugraha
Manager IT

061 4062 3030

www.pteraciptadigital.id

pteraciptadigital@gmail.com

eracipta.digital



PT. Era Cipta Digital
JL. Cyncas Raya
Komp. Tasbih Blok VV, No. 172
Medan, Sumatera Utara

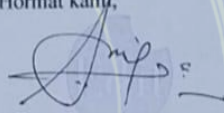
SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG
Nomor : 15.050/DU-EDIT/SO.210/08/2025

Bersama dengan surat ini saya selaku Manager IT serta pembimbing praktek kerja lapangan (PKL) di PT. Era Cipta Digital menyatakan bahwa mahasiswa dengan identitas di bawah ini:

Nama : Febrian Andina Putra
NPM : 228160081
Jurusan : Teknik Informatika

Telah selesai melaksanakan kegiatan praktek kerja lapangan di PT. Era Cipta Digital sebagai programmer selama 1 bulan dimulai dari tanggal 28 Juli 2025 sampai dengan 27 Agustus 2025.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dipergunakan sebagaimana semestinya.

Medan, 27 Agustus 2025
Hormat kami,

Abdi Purnama Nugraha
Manager IT

061 4062 3030  www.pteraciptadigital.id  pteraciptadigital@gmail.com  [eracipta.digital](https://www.instagram.com/eracipta.digital)