

**RANCANG BANGUN MARKETPLACE JUAL BELI GAMING BERBASIS  
WEBSITE: STUDI KASUS PT. INOVASI DUNIA GIM**



**Aries Firmansyah**

**00000037991**

**UMMN**

**UNIVERSITAS**

**MULTIMEDIA**

**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

**RANCANG BANGUN MARKETPLACE JUAL BELI GAMING BERBASIS  
WEBSITE: STUDI KASUS PT. INOVASI DUNIA GIM**



**Aries Firmansyah**

**00000037991**

**UMN**

**UNIVERSITAS**

**MULTIMEDIA**

**NUSANTARA**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

**TANGERANG**

**2023**

## PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Dengan ini saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aries Firmansyah

NIM : 00000037991

Program Studi : Informatika

Fakultas : Teknik dan Informatika

Menyatakan bahwa saya telah melaksanakan praktik kerja magang:

Nama perusahaan : PT. Inovasi Dunia Gim

Divisi : IT

Alamat : My Republic Plaza (Green Office Park 6) BSD  
City, Tangerang, Banten 15345

Periode magang : 01 Agustus 2022 - 03 Februari 2023

Pembimbing lapangan : Septian Akbar Widya Dwi Putra, S.Kom.

Laporan kerja magang merupakan hasil karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiat. Semua kutipan karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam laporan kerja magang ini telah saya sebutkan sumber kutipannya serta saya cantumkan di Daftar Pustaka. Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan kerja magang maupun dalam penulisan laporan kerja magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan tidak lulus untuk mata kuliah kerja magang yang telah saya tempuh.

Tangerang, 20 Desember 2022



Aries Firmansyah

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## HALAMAN PENGESAHAN

Magang dengan judul

### **RANCANG BANGUN MARKETPLACE JUAL BELI GAMING BERBASIS WEBSITE: STUDI KASUS PT. INOVASI DUNIA GIM**

oleh

Nama : Aries Firmansyah  
NIM : 00000037991  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Rabu, 25 Januari 2023

Pukul 14.00 s/s 15.00 dan dinyatakan

**LULUS**

Dengan susunan pengujian sebagai berikut

Dosen Pembimbing



(Seng Hansun, S.Si., M.Cs.)

NIDN: 320098602

Penguji



(Moeljono Widjaja, B.Sc., M.Sc., Ph.D.)

NIDN: 0311106903

Ketua Program Studi Informatika,



Digitally signed  
by Marlinda  
Vasty Overbeek

Date:  
2023.01.28  
09:04:06 +07'00'

(Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom.)

NIDN: 0818038501

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK  
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aries Firmansyah  
NIM : 00000037991  
Program Studi : Informatika  
Fakultas : Teknik dan Informatika  
Jenis Karya : Magang

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada **Universitas Multimedia Nusantara** hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**RANCANG BANGUN MARKETPLACE JUAL BELI GAMING BERBASIS  
WEBSITE: STUDI KASUS PT. INOVASI DUNIA GIM**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 20 Desember 2022  
Yang menyatakan



Aries Firmansyah

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

**Halaman Persembahan / Motto**

"A good name is to be more desired than great wealth, Favor is better than silver and gold."

Proverbs 22:1 (NASB)



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Magang ini dengan judul: RANCANG BANGUN MARKETPLACE JUAL BELI GAMING BERBASIS WEBSITE: STUDI KASUS PT. INOVASI DUNIA GIM dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Marlinda Vasty Overbeek, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Seng Hansun, S.Si., M.Cs., sebagai Pembimbing Magang yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Kepada Septian Akbar Widya Dwi Putra, S.Kom., selaku pembimbing lapangan dan Kepala Divisi IT di PT. Inovasi Dunia Gim.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 20 Desember 2022



Aries Firmansyah

# RANCANG BANGUN MARKETPLACE JUAL BELI GAMING BERBASIS WEBSITE: STUDI KASUS PT. INOVASI DUNIA GIM

Aries Firmansyah

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi telah berkembang sangat pesat, terutama pada penjualan suatu barang dengan memanfaatkan *internet* sebagai wadah dari penjualan tersebut. Dengan perkembangan teknologi dan juga informasi yang pesat, masyarakat menjadi lebih mudah untuk mencari produk yang diinginkannya. Berbagai produk telah dijual melalui *internet* seperti produk laptop, akun dan *game item*, dan lain-lain. Hal tersebut membuat banyak perusahaan menjadi bersaing untuk menjual produknya melalui berbagai platform aplikasi seperti *facebook*, *instagram*, *tokopedia*, dan lain sebagainya. Bahkan, beberapa perusahaan sudah mempunyai aplikasinya sendiri yang berbasis *website*, maupun *mobile*. PT. Inovasi Dunia Gim hadir dengan membawa sebuah inovasi mengenai dunia *gaming*. PT. Inovasi Dunia Gim menyediakan jasa titip jual beli *gaming* melalui platform sosial media bernama *instagram*. Produk yang ditawarkan yaitu mengenai *game account*, dan juga *game item* seperti pembelian poin dari sebuah game, dan lain-lain. Namun, inovasi tersebut masih dilakukan secara manual mulai dari transaksi, pesan, dan lain sebagainya. PT. Inovasi Dunia Gim berupaya untuk membuat *marketplace* jual beli *gaming* dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan mempermudah pengguna dalam melakukan transaksi. *Marketplace* jual beli *gaming* menjadi sebuah penghubung antara penjual dan pembeli. Pembuatan proyek yaitu berbasis *website* dengan menggunakan *react framework* dengan bahasa pemrograman *javascript*, dan juga *tailwind css* sebagai *library* untuk *styling* tampilan. *User interface* dari *marketplace* jual beli *gaming* berhasil dikembangkan dengan baik, namun masih dalam tahap pengembangan sistem untuk dapat mencapai pada tahap *deployment* atau *production*.

**Kata kunci:** *Marketplace, Gaming*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



# DESIGN AND DEVELOPMENT WEBSITE BASED JUAL BELI GAMING MARKETPLACE: CASE STUDY OF PT. INOVASI DUNIA GIM

Aries Firmansyah

## ABSTRACT

The development of technology and information has developed very fast, especially in the sale of goods by utilizing internet as a medium for such sales. With the rapid development of technology and information, it is easier for people to find the product they want. Various products have been sold through internet such as laptops, accounts and game items, and others. This makes many companies compete to sell their products through various application platforms such as facebook, instagram, tokopedia, and others. Several companies already have their applications based on website, or mobile. PT. Inovasi Dunia Gim comes with innovation about the gaming world. PT. Inovasi Dunia Gim provides a buying and selling service for gaming through a social media platform called instaram. The products offered are about game accounts, and also game items such as buying points from a game, and others. However, these innovations are still carried out manually starting with transactions, messages, and others. PT. Inovasi Dunia Gim strives to create marketplace buying and selling gaming to fulfil user needs and make it easier for users to make transactions. Marketplace buying and selling gaming becomes a link between sellers and buyers. Making a project based on website using react framework with the programming language javascript, and also tailwind css as library for styling display. User interface of marketplace buying and selling gaming has been successfully implemented, but it is still in the system development stage to reach the deployment or production stage.

**Kata kunci:** *Marketplace, Gaming*

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL . . . . .	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT . . . . .	ii
HALAMAN PENGESAHAN . . . . .	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH . . . . .	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO . . . . .	v
KATA PENGANTAR . . . . .	vi
ABSTRAK . . . . .	vii
ABSTRACT . . . . .	viii
DAFTAR ISI . . . . .	ix
DAFTAR GAMBAR . . . . .	x
DAFTAR TABEL . . . . .	xi
DAFTAR LAMPIRAN . . . . .	xii
BAB 1 PENDAHULUAN . . . . .	1
1.1 Latar Belakang Masalah . . . . .	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang . . . . .	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang . . . . .	2
1.4 Pergantian Perusahaan dalam Pelaksanaan Kerja Magang . . . . .	3
BAB 2 GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN . . . . .	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan . . . . .	5
2.2 Visi dan Misi Perusahaan . . . . .	5
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan . . . . .	6
BAB 3 PELAKSANAAN KERJA MAGANG . . . . .	8
3.1 Kedudukan dan Organisasi . . . . .	8
3.2 Tugas yang Dilakukan . . . . .	8
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang . . . . .	9
3.4 Proyek Marketplace Jual Beli Gaming . . . . .	11
3.4.1 Use Case Diagram . . . . .	12
3.4.2 Flowchart . . . . .	13
3.4.3 Mockup . . . . .	21
3.4.4 Implementasi . . . . .	32
3.5 Kendala dan Solusi yang Ditemukan . . . . .	44
BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN . . . . .	45
4.1 Simpulan . . . . .	45
4.2 Saran . . . . .	45
DAFTAR PUSTAKA . . . . .	46

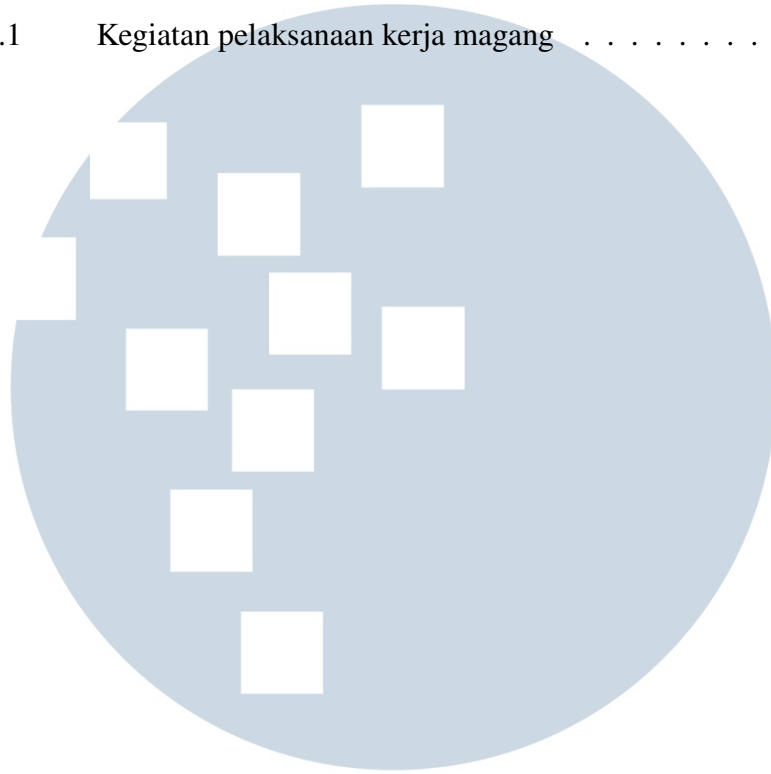
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur organisasi perusahaan <i>PT. Inovasi Dunia Gim</i> . . .	6
Gambar 3.1	Use Case Diagram proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . .	12
Gambar 3.2	<i>Flowchart</i> login proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . .	14
Gambar 3.3	<i>Flowchart</i> <i>regsiter</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . .	16
Gambar 3.4	<i>Flowchart</i> <i>forget password</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	18
Gambar 3.5	<i>Flowchart</i> <i>reset password</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	19
Gambar 3.6	<i>Flowchart</i> beli produk proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	20
Gambar 3.7	<i>Mockup</i> halaman login proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	22
Gambar 3.8	<i>Mockup</i> halaman register proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	23
Gambar 3.9	<i>Mockup</i> halaman <i>forget password</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	24
Gambar 3.10	<i>Mockup</i> halaman <i>reset password</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	25
Gambar 3.11	<i>Mockup</i> halaman home proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	26
Gambar 3.12	<i>Product Details Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	27
Gambar 3.13	<i>Cart Mockup</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	28
Gambar 3.14	<i>Mockup</i> halaman <i>checkout</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	29
Gambar 3.15	<i>Mockup</i> halaman chat proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	30
Gambar 3.16	<i>Mockup</i> halaman user account proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	31
Gambar 3.17	<i>Login Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	32
Gambar 3.18	<i>Register Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	33
Gambar 3.19	<i>Forget Password Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	34
Gambar 3.20	<i>Reset Password Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	35
Gambar 3.21	<i>Home Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	36
Gambar 3.22	<i>Product Details Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	37
Gambar 3.23	<i>Cart</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	39
Gambar 3.24	<i>Checkout Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	40
Gambar 3.25	<i>Chat Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	41
Gambar 3.26	<i>User Account Page</i> proyek <i>Marketplace</i> Jual Beli <i>Gaming</i> . . . . .	43

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3.1 Kegiatan pelaksanaan kerja magang . . . . . 9



**UMMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Form MBKM-01 Surat Pengantar . . . . .	46
Lampiran 2. Form MBKM-02 Kartu Magang . . . . .	48
Lampiran 3. Form MBKM-03 Daily Task . . . . .	49
Lampiran 4. Form MBKM-04 Lembar Verifikasi Laporan . . . . .	66
Lampiran 5. Formulir Konsultasi Bimbingan . . . . .	67
Lampiran 6. Pengecekan Turnitin . . . . .	68

