

ABSTRAK

Fenomena masuknya aliran *Korean Pop(K-Pop)* menimbulkan banyaknya penggemar *K-Pop* di Indonesia. Penggemar tersebut memiliki loyalitas tinggi terhadap para idolanya. Loyalitas tersebut mereka lakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan membeli hingga mengoleksi *merchandise* asli dari idola mereka. Namun, ketika mereka ingin membeli *merchandise K-Pop* terkadang penggemar *K-Pop* belum mengetahui cara pembelian *merchandise* asli dari korea. Hal tersebut dikarenakan pembelian *merchandise K-Pop* asli dari korea pada umumnya menggunakan metode pembayaran *Paypal* dan harus mengurus perizinan barang impor. Selain itu, jika penggemar ingin membeli *merchandise* asli di Indonesia, ditemukan *merchandise* yang bersifat asli tetapi palsu. Penggemar kesulitan untuk menemukan penjual yang terpercaya. Oleh karena itu timbul sebuah gagasan untuk membangun aplikasi jual beli *merchandise K-Pop*. Aplikasi yang akan dibangun dapat memfasilitasi penggemar *K-Pop* dengan menyediakan fasilitas jual beli *merchandise K-Pop* asli yang telah terverifikasi sebelumnya. Penggemar dapat melihat informasi secara detail dari *merchandise* yang dijual. Ketika penggemar ingin membeli *merchandise* yang mereka inginkan aplikasi dapat proses transaksi yang terjadi. Aplikasi dibangun dengan metode *Waterfall* dengan tujuan mendapatkan spesifikasi kebutuhan yang jelas untuk memecahkan masalah. Perancangan aplikasi menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Aplikasi diimplementasikan memanfaatkan bahasa pemrograman PHP dengan *framework Laravel* dan database *MySQL*. Selanjutnya dilakukan pengujian terhadap aplikasi. Berdasarkan pengujian aplikasi yang dibangun dapat memfasilitasi transaksi jual beli *merchandise K-Pop* asli yang telah terverifikasi sebelumnya.

Kata kunci: *K-Pop*, *merchandise*, *web*, e-commerce, produk asli

ABSTRACT

The phenomenon of the Korean Pop (*K-Pop*) has led to many *K-Pop* fans in Indonesia. These fans have high loyalty to their idols. They do this in various ways, one of which is by buying and collecting original merchandise from their favorite idol groups. However, when they want to buy merchandise, sometimes they don't know how to buy genuine korean merchandise. This is because the purchase of merchandise from Korea generally uses the Paypal payment method and must take care of licensing imported goods. In another hand, if fans want to buy real merchandise in Indonesia, sometimes merchandise that we seems real but it is a fake one. Fans have a hard time finding a trusted seller. Therefore, an idea arose to build an application for buying and selling *K-Pop* merchandise. The application that will help *K-Pop* fans by providing facilities for buying and selling original *K-Pop* merchandise that has been previously verified. Fans can see detailed information on the merchandise sold. When fans want to buy the merchandise they want the app can process the transactions that occur. Applications are built using the Waterfall method with the aim of getting clear requirements specifications to solve problems. The application design uses the Unified Modelling Language (UML). The application is implemented using the PHP programming language with the Laravel framework and MySQL database. Furthermore, testing of the application is carried out. Based on testing, the application that was built can facilitate the buying and selling of genuine *K-Pop* merchandise that has been previously verified.

Keywords: *K-Pop*, merchandise, web, e-commerce, original product