

**E-MARKETPLACE KESENIAN BERBASIS WEBSITE**

**DI KOTA TEGAL**



**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menempuh Skripsi Pada Program  
Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika

**Oleh:**

**Nama : Muhammad Ivan Satria**

**NIM : 19090082**

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA  
TEGAL  
2024**

**E-MARKETPLACE KESENIAN BERBASIS WEBSITE**

**DI KOTA TEGAL**



**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menempuh Skripsi Pada Program  
Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika**

**Oleh:**

**Nama : Muhammad Ivan Satria**

**NIM : 19090082**

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA  
TEGAL  
2024**

### HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Ivan satria

Nim : 19090082

Adalah mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan skripsi yang berjudul:

#### **“E-marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal”**

Merupakan hasil pemikiran sendiri secara orisinal yang saya susun secara mandiri dengan tidak melanggar kode etik hak karya cipta. Apabila dikemudian hari Laporan skripsi ini terbukti melanggar kode etik karya cipta, maka saya bersedia untuk melakukan penelitian baru dan menyusun sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Tegal, Januari 2024  
Yang membuat Pernyataan,



Muhammad Ivan satria  
NIM. 19090082

## HALAMAN REKOMENDASI

Pembimbing Tugas Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Muhammad Ivan satria  
NIM : 19090082  
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika  
Judul Tugas Akhir : E-MARKETPLACE KESENIAN BERBASIS WEBSITE  
DI KOTA TEGAL

Untuk mengikuti Ujian Tugas Akhir karena telah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

Pembimbing I,



Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom  
NIPY. 10.007.032

Tegal, November 2023  
Pembimbing II,



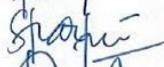
Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom  
NIPY. 06.014.184

**HALAMAN PENGESAHAN**

Nama : Muhammad Ivan satria  
NIM : 19090082  
Program Studi : Sarjana Terapan Teknik Informatika  
Judul Skripsi : E-marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal

Dinyatakan Lulus Ujian Skripsi pada program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama Tegal.

Tegal, Januari 2024

Nama	Dewan Penguji	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dyah Apriliani, S.T., M.Kom.	
2. Anggota I	: Sharfina Febbi Handayani, M.Kom.	
3. Anggota II	: Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.	

Mengetahi,

Ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika



Dyah Apriliani, S.T., M.Kom  
NIRY. 09.015.225

## ABSTRAK

Dalam penyewaan maupun pemesanan karya seorang seniman ini terdapat masalah yang terjadi yaitu proses pemesanannya masih dilakukan secara manual. Media promosi yang mereka gunakan masih berupa media konvensional seperti spanduk atau selebaran, dan menggunakan blog dan jejaring sosial Facebook untuk promosi. Namun hal ini tentu saja memiliki keterbatasan. Keadaan ini tidak memudahkan masyarakat dalam pencarian seniman jika ingin memesan jasa seniman atau membeli karya seniman. Maka dibuatlah sebuah website penjualan karya serta penyewaan jasa seniman berbasis website. Aplikasi marketplace kesenian yang berisi beberapa karya dari para seniman berbasis website dalam menjual atau menyewakan jasa keseniannya sehingga memudahkan pengguna dalam mencari karya maupun jasa seniman. Sistem ini menggunakan *PHP(Hypertext Preprocessor)* dan *CSS* sebagai Bahasa pemrograman, *Laravel* sebagai *framework*, serta *MySQL* sebagai pengelola basis data. Metode penelitian dilakukan dengan menggunakan metode waterfall, yaitu metode dengan struktur secara bertahap, dari mulai identifikasi masalah, kemudian analisis dari permasalahan tersebut, lalu melakukan perancangan atau desain aplikasi, lalu pembuatan aplikasi, dan terakhir melakukan uji coba testing dengan menggunakan metode black box. Hasil dari sistem ini pengguna dapat mengeksplorasi karya kesenian yang ditawarkan oleh berbagai seniman, sehingga pengguna tidak kesulitan mencari karya maupun jasa seniman.

**Kata Kunci :** Penyewaan, Penjualan, Karya Seni, *framework* Laravel

## KATA PENGANTAR

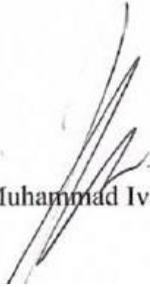
Kami memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah Swt., Tuhan yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang, yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, dan inayah-Nya karena telah terselesaikannya laporan Skripsi dengan judul “**E-MARKETPLACE KESENIAN BERBASIS WEBSITE DI KOTA TEGAL**”. Skripsi merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam mencapai derajat Sarjana pada Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama. Selama melaksanakan pengembangan dan kemudian tersusun dalam laporan Skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dan bimbingan. Pada kesempatan ini, tak lupa penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Agung Hendarto, S.E., M.A. selaku direktur Politeknik Harapan Bersama,
2. Dyah Apriliani, S.T., M.Kom. selaku ketua Program Studi Sarjana Terapan Teknik Informatika Politeknik Harapan Bersama,
3. Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom. selaku dosen pembimbing I,
4. Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom. selaku dosen pembimbing II,
5. Kedua orang tua, yang selalu memberikan dukungan, doa, nasehat, kasih sayang, dan juga biaya yang telah diberikan kepada penulis,

Semoga laporan Skripsi ini dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Tegal, Januari 2024

Penulis,

  
Muhammad Ivan satria

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN REKOMENDASI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Batasan Masalah .....	3
1.3. Tujuan dan Manfaat .....	3
1.4. Tinjauan Pustaka.....	4
1.5. Data Penelitian.....	8
BAB II PRODUK.....	9
2.1 Perancangan.....	9
2.2 Kesimpulan dan Saran .....	53
BAB III HKI.....	55
3.1 Proses.....	55
3.2 Identitas HKI .....	55
DAFTAR PUSTAKA.....	57

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur Penelitian.....	10
Gambar 2.2 Use Case Diagram Admin.....	11
Gambar 2.3 Use Case Diagram Seniman .....	11
Gambar 2.4 Use Case Diagram User .....	12
Gambar 2.5 Activity Diagram - Login user .....	13
Gambar 2.6 Activity Diagram - Login seniman.....	13
Gambar 2.7 Activity Diagram - Login admin .....	14
Gambar 2.8 Activity Diagram Logout .....	15
Gambar 2.9 Activity Diagram Kesenian .....	15
Gambar 2.10 Activity Diagram Penyewaan.....	16
Gambar 2.11 Activity Diagram Pembelian .....	16
Gambar 2.12 Activity Diagram Pesanan.....	17
Gambar 2.13 Activity Diagram Kategori Barang .....	18
Gambar 2.14 Activity Diagram – Pencarian User.....	18
Gambar 2.15 Activity Diagram – Profile .....	19
Gambar 2.16 Sequence Diagram Login .....	20
Gambar 2.17 Sequence Diagram Logout .....	20
Gambar 2.18 Sequence Diagram Kesenian.....	21
Gambar 2.19 Sequence Diagram Pesanan .....	21
Gambar 2.20 Sequence Diagram Penyewaan. ....	22
Gambar 2.21. Sequence Diagram Pembelian.....	22
Gambar 2.22 Sequence Diagram Chat .....	23
Gambar 2.23 Class Diagram .....	24

Gambar 2.24 Rancangan Halaman Home .....	30
Gambar 2.25 Rancangan Halaman Login .....	31
Gambar 2.26 Rancangan Halaman Dashboard Seniman. ....	31
Gambar 2.27 Rancangan Halaman Data Karya .....	32
Gambar 2.28 Rancangan Halaman Data Kesenian .....	32
Gambar 2.29 Rancangan Halaman Pemesanan Karya .....	33
Gambar 2.30 Rancangan Halaman Pemesanan Kesenian.....	33
Gambar 2.31 Rancangan Halaman Chat .....	33
Gambar 2.32 Rancangan Halaman Kesenian.....	34
Gambar 2.33 Rancangan Halaman Pesanan Karya.....	34
Gambar 2.34 Rancangan Halaman Pesanan Kesenian.....	35
Gambar 2.35 Rancangan Halaman profile .....	35
Gambar 2.36 Halaman Dashboard Data Admin .....	36
Gambar 2. 37 Dashboard Data Seniman .....	36
Gambar 2.38 Halaman Request Seniman.....	37
Gambar 2.39 Halaman Data Pengguna .....	37
Gambar 2.40 Halaman Tambah Kesenian .....	38
Gambar 2.41 Halaman Tambah Karya.....	38
Gambar 2.42 Halaman Data Kesenian .....	39
Gambar 2.43 Halaman Data Karya .....	39
Gambar 2.44 Halaman Pemesanan Karya.....	40
Gambar 2.45 Halaman Pemesanan Kesenian.....	40
Gambar 2.46 Halaman Chat .....	41
Gambar 2.47 Halaman Pemasukan Kesenian .....	41

Gambar 2.48 Pengujian Login .....	43
Gambar 2.49 Pengujian Registrasi .....	53

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Gap Penelitian .....	7
Tabel 2.1. User .....	25
Tabel 2.2. Role .....	25
Tabel 2.3. Chat .....	26
Tabel 2.4. <i>Checkout</i> .....	26
Tabel 2.5. Pemesanan Kesenian.....	27
Tabel 2.6. Karya.....	28
Tabel 2.7. Kesenian.....	28
Tabel 2.8. Indonesia <i>Provinces</i> .....	29
Tabel 2.9. Indonesia <i>Districts</i> .....	29
Tabel 2.10. Indonesia <i>Villages</i> .....	29
Tabel 2.11. Indonesia <i>Cities</i> .....	30
Tabel 2.12. Rancangan Pengujian <i>Login</i> .....	42
Tabel 2.13. Pengujian <i>Dashboard</i> .....	44
Tabel 2.14. Pengujian halaman <i>Home</i> .....	48
Tabel 2.15. Pengujian Halaman <i>Registrasi</i> .....	51

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Kesediaan Pembimbing.....	A-1
Lampiran 2. Surat Kesediaan Pembimbing.....	B-1
Lampiran 3. Surat Pernyataan Pengajuan HKI .....	C-1
Lampiran 4. Surat Pengalihan Hak Cipta.....	D-1
Lampiran 5. Manual Book .....	E-1
Lampiran 6. Dokumen Teknis.....	F-1
Lampiran 7. Sertifikat HKI yang Telah Terbit.....	G-1
Lampiran 8. Lembar Bimbingan .....	H-1

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Kelompok seni pertunjukan merupakan sekelompok orang yang ahli dalam seni pertunjukan tertentu dan menjadikan keahliannya tersebut sebagai usaha hiburan, sehingga mereka biasanya diundang untuk menampilkan keahlian seninya pada acara-acara tertentu di masyarakat [1].

Dalam pemesanan seni ini, terdapat masalah yang terjadi yaitu proses pemesanannya masih dilakukan secara manual. Media promosi kelompok seni pertunjukan juga masih belum efektif. Selama ini, media promosi yang digunakan masih berupa media konvensional seperti spanduk atau selebaran. Ada juga yang telah menggunakan blog dan jejaring sosial Facebook untuk promosi. Namun hal ini tentu saja memiliki keterbatasan. Orang yang dapat melihat profil keseniannya adalah orang yang berteman dengan si pemilik akun kelompok seni saja. Selain itu, beda kelompok seni beda pula akun jejaring sosialnya. Keadaan ini tidak memudahkan masyarakat dalam pencarian kelompok seni apabila ingin memesan kelompok seni tersebut untuk tampil pada acaranya [2].

Teknologi sekarang ini sudah dapat dikatakan sangat membantu aktifitas manusia dalam melaksanakan kegiatan kesehariannya, baik dibidang jasa, pendidikan, bisnis, serta dibidang-bidang lainnya. Banyak sistem telah dibuat untuk mempermudah masyarakat dalam pencarian informasi dan pemesanan, baik sistem

yang berbasis Desktop, Web, maupun WAP. Namun beberapa system yang dibuat belum tersedia adanya negosiasi antara penyewa dengan seniman untuk menanyakan harga akomodasi ketika seniman yang diinginkan berbeda dengan kota melalui sistem chat. Diantaranya adalah sistem untuk Pencarian dan pemesanan kelompok seni pertunjukan [3], sistem penyewaan untuk koperasi [4], sistem pemesanan jasa event organizer [1], pemesanan jasa seni musik di Kota Bengkulu [5], Aplikasi Panggil Tukang di Daerah Surabaya [6], Pemesanan Jasa Kesenian di Sanggar Seni Studio Lingga[7]. Sistem tersebut memudahkan masyarakat mencari informasi dan memesan kapanpun namun Sistem tersebut hanya menyediakan informasi mengenai satu objek saja.

Solusi dari permasalahan yang terurai di atas adalah dengan membangun sistem pemesanan seni ini dibuat agar dapat menghasilkan informasi data penyewa, data pemesanan jasa kesenian, negosiasi harga melalui chat antara penyewa dengan seniman, profil, jadwal kelompok seniman dan keberadaan berbagai kelompok seni dalam suatu daerah. Sistem informasi ini diharapkan dapat mencari informasi serta memesan kelompok seni pertunjukan sehingga penyewa tidak perlu datang langsung ke alamat ketua kelompok seni.

Dalam pembuatan sistem pemesanan seni ini menggunakan metode *extreme programming*. *Extreme programming* merupakan metodologi rekayasa perangkat lunak yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi oleh para developer karena metode *extreme programming* berfokus dalam meningkatkan efisiensi dan fleksibilitas dari sebuah pembangunan perangkat lunak. Metode *extreme programming* menggunakan pendekatan *object-oriented* sebagai paradigma

pengembangan dan mencakup seperangkat aturan. Metode *extreme programming* terdiri dari 4 tahap yaitu *planning*, *design*, *coding* dan *testing*.

## **1.2. Batasan Masalah**

Tingginya minat masyarakat Kota Tegal dalam seni dan karya seni lokal telah membuka peluang besar untuk pengembangan e-marketplace kesenian berbasis website. Oleh karena itu, penelitian ini akan membatasi masalah dengan fokus pada tiga poin inti berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus di Kota Tegal, sehingga membatasi cakupan wilayah yang jauh dari Kota Tegal, Kabupaten Tegal, Brebes, dan Pemasang.
2. Data yang digunakan untuk membuat *E-Marketplace* dari seniman Kota Tegal.
3. Penelitian akan fokus pada aspek teknologi dan *website* sebagai media utama *e-marketplace*, seperti desain website, penggunaan fitur *e-commerce*, kemudahan penggunaan, dan lainnya.
4. Sistem yang dibuat berbasis *website*.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat**

### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan yang dicapai dari penelitian ini adalah Menghasilkan sebuah Aplikasi *web* untuk dapat mencari informasi serta memesan kelompok seni pertunjukan, tidak perlu datang langsung ke alamat seniman sehingga memudahkan masyarakat ketika ingin

memesannya. Terdapat fitur *chat* pada *web* diharapkan dapat digunakan untuk negosiasi atau sekedar menanyakan informasi tentang harga seniman.

### **1.3.2. Manfaat**

Berdasarkan tujuan penelitian yang ada maka penelitian ini mampu memberikan manfaat. Berikut ini merupakan manfaat penelitian ini:

- a) Meningkatkan eksposur karya atau keahlian seniman kepada penikmatnya yang ingin menyewa atau membeli karya maupun jasanya, fitur *payment* dan *chat* memungkinkan untuk berinteraksi seniman dengan penikmat karya atau jasanya dan meningkatkan efisiensi pengelolaan data seniman.
- b) *Website e-marketplace* kesenian ini memudahkan Masyarakat atau pengguna untuk mencari dan memesan seniman sesuai dengan yang diinginkan. Pengguna dapat menghemat waktu dengan menjelajahi berbagai karya maupun jasa tanpa perlu mengunjungi secara langsung setiap seniman.
- c) Sebagai sarana menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari dengan merancang *website e-marketplace* kesenian dan dapat melihat bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dalam konteks nyata.
- d) Memberikan referensi bagi mahasiswa lain yang akan membuat skripsi dan menambah kepustakaan di Politeknik Harapan Bersama.

## **1.4. Tinjauan Pustaka**

Penelitian sebelumnya mengenai Pemesanan jasa seni di Kota Bengkalis menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, dan *CSS* dengan metode yang digunakan yaitu *extreme programming* meliputi tahapan *Planing*, *Design*, *Coding*, dan *Testing*. Dalam penelitian ini dijelaskan bahwa penelitian ini menghasilkan sistem yang memudahkan pelanggan untuk mencari informasi dan melakukan pemesanan seni musik di Kota Bengkalis[5].

Penelitian serupa mengenai tentang web pencarian dan pemesanan untuk kelompok seni pertunjukan yang dibangun dengan metode *waterfall* dengan empat tahapan yaitu analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, dan pengujian serta menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* sebagai sistem manajemen basis data. Pada penelitian ini penulis menghasilkan sebuah website yang memiliki fitur pendaftaran, pencarian, dan pemesanan pada kelompok seni pertunjukan sehingga memudahkan masyarakat untuk mencari dan pemesanan dapat dilakukan secara lebih efisien karena masyarakat tidak perlu datang langsung ke alamat pemilik seni[3].

Penelitian terdahulu mengenai Pemesanan Jasa Fotografi yang berada pada Kabupaten Kota Waringin Timur (Kotim) berbasis *website* yang dibangun menggunakan aplikasi *Adobe Dreamweaver CS4*, dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* digunakan untuk basis data. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan *website* yang bisa memesan secara online sehingga bisa menghemat waktu dan biaya untuk pelanggan, dan pelanggan juga dapat melihat beberapa paket foto yang ada pada website serta bisa memilih paket foto mulai dari harga, gambar paket foto dan fotografer[8].

Penelitian terdahulu mengenai Aplikasi berbasis web tentang Penyewaan sepeda yang dibangun dengan metode PIECES sebagai analisis untuk mendapatkan gambaran tentang masalah dan risikonya oleh karena itu penulis melakukan pengembanan yang dilakukan beberapa kali sehingga dapat menghasilkan aplikasi yang diharapkan oleh penggunanya. Dalam penelitian ini penulis menghasilkan sebuah sistem persewaan sepeda yang mampu mengakomodir pembayaran yang bersifat mudah, cepat dan aman tanpa menggunakan uang tunai serta menghasilkan laporan pembayaran yang tepat dan akurat untuk pelaporan keuangan perusahaan[9].

Penelitian terdahulu mengenai Rental mobil di Sidoarjo, Indonesia yang sistem penyewannya masih menggunakan cara manual seperti pelanggan perlu menelpon atau datang langsung ke perusahaan rental satu persatu hanya untuk mengetahui ketersediaan mobil dan masalah transaksi masih tidak efisien. Penulis menggunakan metode plan-driven yang memiliki 4 tahap, analisis kebutuhan, desain sistem, penerapan dan pengujian. Penulis menghasilkan aplikasi yang layak untuk perusahaan yang diinginkan sehingga aplikasi layak untuk dirilis secara umum[10].

Berdasarkan beberapa riset terdahulu, maka penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan yang dapat mendukung penelitian yang akan dilakukan. Beberapa hal tersebut antara lain perlu dibangunnya *website* yang dapat melakukan pemesanan karya dari seorang seniman sekaligus penyewaan seni pertunjukan untuk membantu Masyarakat dalam menyewa atau memesan seniman yang diinginkan. Framework yang digunakan adalah Laravel yang memiliki kemampuan

untuk membuat sebuah sistem berbasis *website*, jadi sangat cocok untuk diimplementasikan kedalam sistem yang akan dibuat.

Berdasarkan penjelasan literatur yang sudah disebutkan pada paragraf sebelumnya, maka gap penelitian disajikan pada Table 1.1 dibawah ini.

Tabel 1.1 Gap Penelitian

No	Judul Penelitian	Keterangan	Pembeda
1	Pemesanan Jasa Seni di Kota Bengkalis menggunakan Bahasa Pemrograman PHP, HTML, dan CSS.	Aplikasi pemesanan jasa seni ini menggunakan PHP murni atau Native.	Pada penelitian ini membuat sebuah aplikasi pemesanan jasa seni tetapi pada sistem ini tidak ada pembayaran lewat sistem.
2	Aplikasi web pencarian dan pemesanan untuk kelompok seni pertunjukan yang dibangun dengan metode <i>waterfall</i>	Penelitian ini menyediakan pencarian untuk kelompok seni pertunjukan	Pada penelitian ini tidak ada fitur chat untuk menanyakan terkait seni
3	Sistem penyewaan rental mobil di Sidoarjo	Sistem ini dapat menampung penyewa atau rental mobil	Pada penelitian ini sistem dibuat untuk pengolahan data rental mobil, sistem tidak menyediakan pemesanan

No	Judul Penelitian	Keterangan	Pembeda
4	Aplikasi berbasis <i>web</i> Penyewaan sepeda dibangun dengan <i>methode PIECES</i>	Penelitian memiliki sistem penyewaan sepeda yang dapat mengakomodir pembayaran	Pada penelitian belum terdapat pemilihan pembayara

### 1.5. Data Penelitian

Wawancara dengan salah satu anggota yang bernama Wibowo pada Rumah Seni Tegal dilakukan pada Kamis, 9 November 2023 di Jl. DR. Soetomo, Slawi Kulon, Kec. Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah. Data dikumpulkan dengan mewawancarai pada Rumah Seni Tegal dengan mengumpulkan data - data kesenian tentang harga sewa , hasil karya yang bisa dijual, kesulitan yang dihadapi seniman jasa seperti tari, musik dan lain-lain, sulit untuk mempromosikan jasanya maupun karya nya.

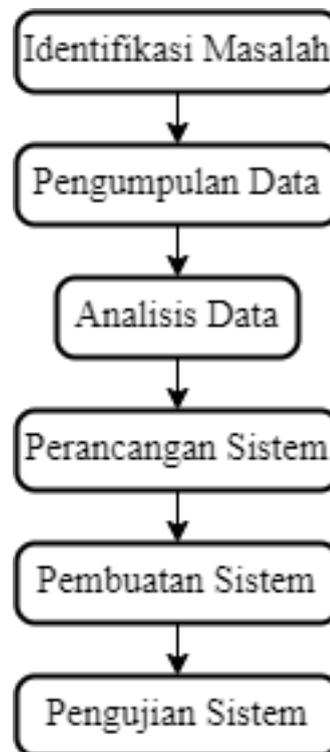
## **BAB II**

### **PRODUK**

#### **2.1 Perancangan**

Aplikasi ini dikembangkan dengan melalui beberapa tahap seperti identifikasi masalah, dari permasalahan pertama yang teridentifikasi, kemudian pengumpulan data, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu wawancara dan studi literatur, data yang digunakan dan dianalisis adalah data seniman yang nantinya dikelola dahulu supaya bisa diproses untuk aplikasi pemesanan kesenian. Maka dibuatkan perancangan system, proses ini akan membuat gambaran dari hasil berdasarkan kebutuhan-kebutuhan yang telah disiapkan sebelumnya. Website ini dibangun dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *HTML*. Penggunaan framework *Laravel* pada pada aplikasi berbasis *website*. Tahapan terakhir, yaitu pengujian sistem, dilakukan untuk memastikan apakah aplikasi sudah berjalan sebagaimana mestinya tanpa ada *bug* atau *error* yang ditemui pada saat aplikasi tersebut digunakan.

Perancangan sistem bertujuan untuk memenuhi kebutuhan para pengguna serta memberikan gambaran rancang bangun aplikasi sebagai pedoman bagi *programmer* dalam mengembangkan aplikasi. Dalam proses ini akan dilakukan secara berurutan berdasarkan kebutuhan yang telah disiapkan sebelumnya. Alur penelitian dapat dilihat pada Gambar 2.1 berikut ini.



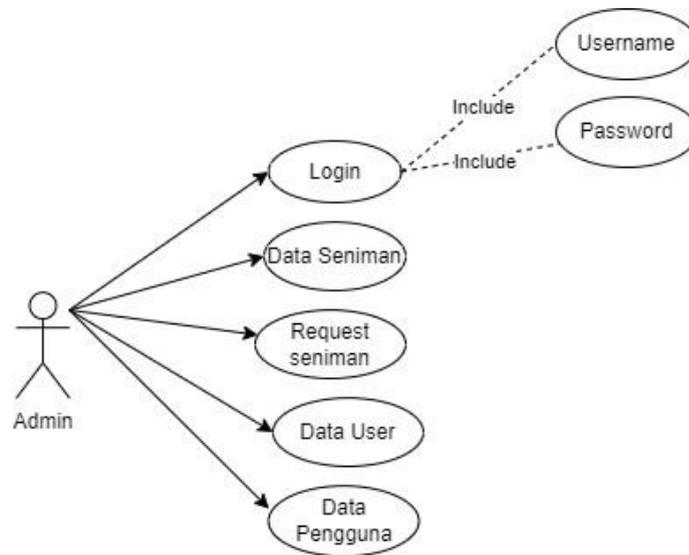
Gambar 2.1 Alur Penelitian

### 2.1.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan gambaran dari suatu sistem aplikasi yang akan dibuat untuk menunjukkan hubungan antara pengguna dengan sistem. *Use case* diagram pada penelitian ini terdiri dari halaman admin, halaman seniman dan halaman user.

#### a. Admin

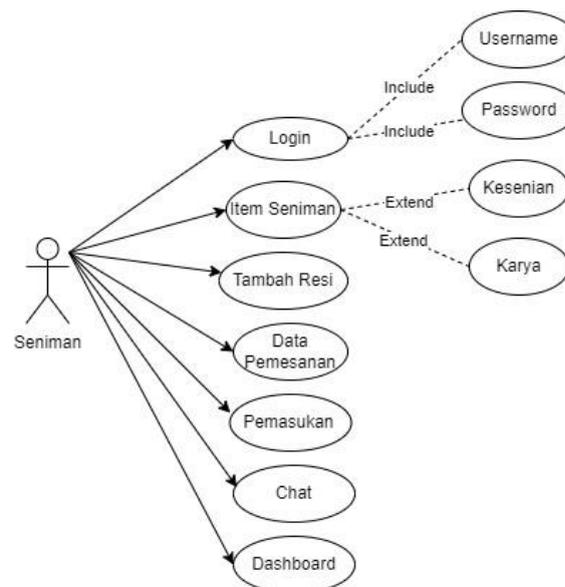
*Use case* diagram admin menjelaskan tentang fasilitas yang dapat digunakan admin yaitu admin bisa *login*, Melihat Siapa yang mendaftar sebagai seniman, melihat data seniman, dan pengguna Berikut Use Case diagram admin dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Use Case Diagram Admin

#### b. Seniman

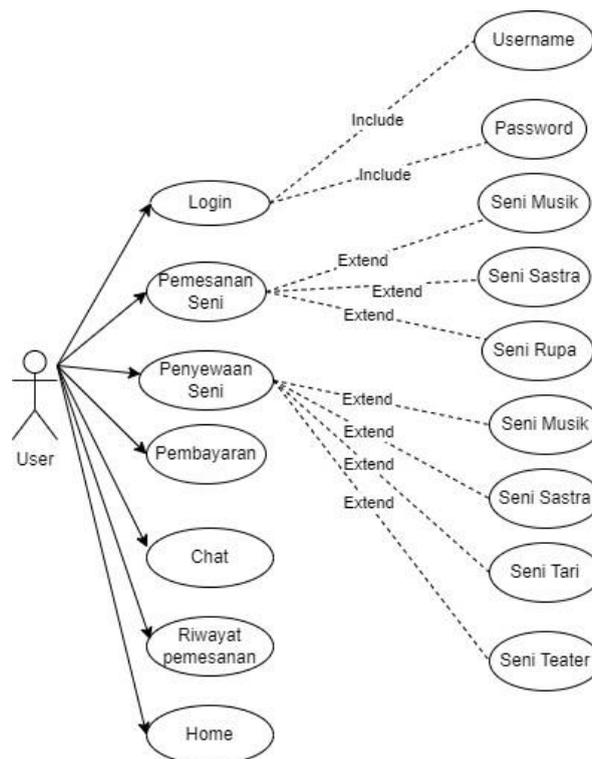
*Use case* diagram seniman menjelaskan tentang fasilitas yang dapat digunakan yaitu bisa *login*, memasukan data karya, kesenian, pemesanan, dan melihat pemasukan seniman serta chatting. Berikut Use Case diagram seniman dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3 Use Case Diagram Seniman

### c. User

*Use case diagram user* menjelaskan tentang fasilitas yang dapat digunakan yaitu bisa *login*, membeli karya atau menyewa jasa kesenian, serta chatting. Berikut Use Case diagram user dapat dilihat pada Gambar 2.4.



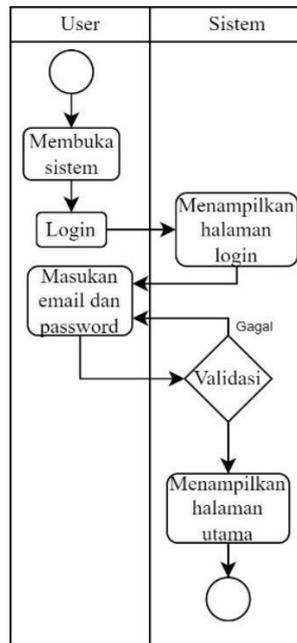
Gambar 2.4 *Use Case Diagram User*

### 2.1.2 Activity Diagram

*Activity Diagram* merupakan sebuah rancangan yang menggambarkan alur kerja dari sebuah sistem. Berikut ini adalah beberapa rancangan *activity diagram*.

#### a. Activity Diagram Login User

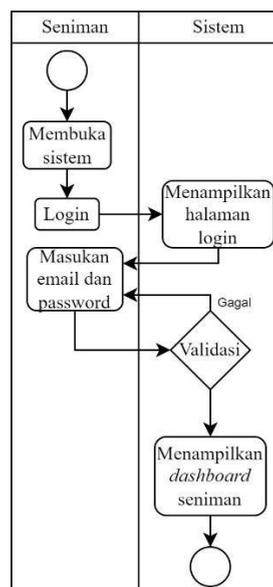
*Activity diagram login user* adalah gambaran dari alur kegiatan *login* pada sebuah sistem, *Activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar 2.5 di bawah ini.



Gambar 2.5 Activity Diagram - *Login user*

b. Activity Diagram *Login Seniman*

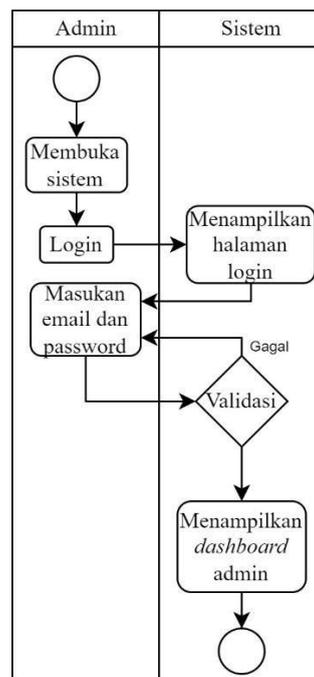
Activity diagram *login seniman* adalah gambaran dari alur kegiatan *login* pada sebuah sistem, Activity diagram *login* dapat dilihat pada Gambar 2.6 di bawah ini.



Gambar 2.6 Activity Diagram - *Login seniman*

c. *Activity Diagram Login admin*

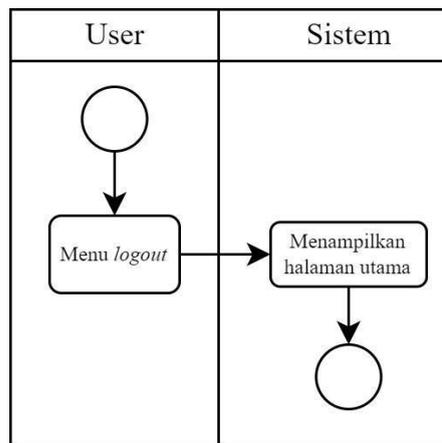
*Activity diagram login admin* adalah gambaran dari alur kegiatan *login* pada sebuah sistem, *Activity diagram login* dapat dilihat pada Gambar 2.7 di bawah ini.



Gambar 2.7 *Activity Diagram - Login admin*

d. *Activity Diagram Logout*

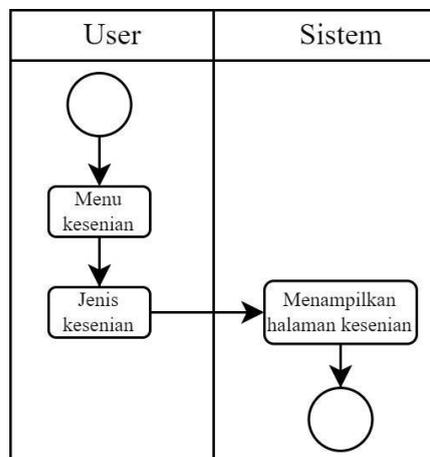
*Activity diagram logout* menggambarkan aktivitas proses *logout* dari sistem. Sistem akan menghapus sesi ketika *logout*. *Activity diagram logout* dapat dilihat pada Gambar 2.8 di bawah ini.



Gambar 2.8 Activity Diagram Logout

e. *Activity Diagram Kesenian*

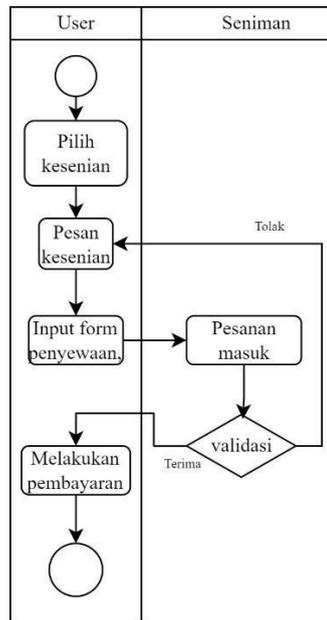
*Activity* diagram kesenian menggambarkan aktivitas proses pengguna melihat kesenian pada sistem. *Activity* diagram kesenian dapat dilihat pada Gambar 2.9 di bawah ini.



Gambar 2.9 Activity Diagram Kesenian

f. *Activity Diagram Penyewaan*

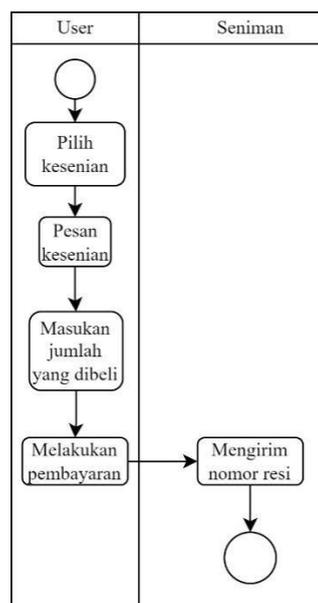
*Activity* diagram penyewaan adalah gambaran dari alur kegiatan penyewaan pada sebuah sistem, *Activity* diagram penyewaan dapat dilihat pada Gambar 2.10 di bawah ini.



Gambar 2.10 Activity Diagram Penyewaan

g. Activity Diagram Pembelian

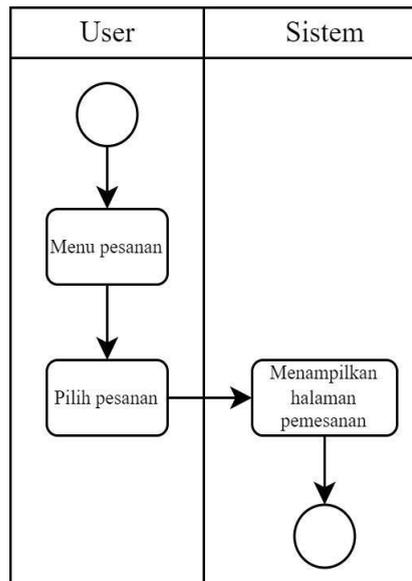
Activity diagram pembelian menggambarkan aktivitas proses pembelian dari sistem. Activity diagram pembelian karya dapat dilihat pada Gambar 2.11 di bawah ini.



Gambar 2.11 Activity Diagram Pembelian

#### h. Activity Diagram Pesanan

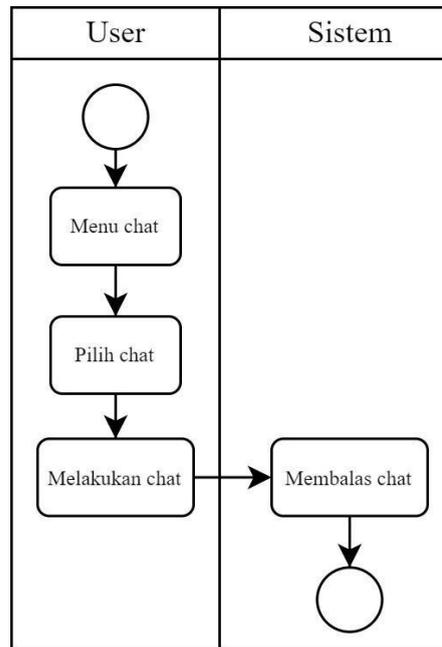
*Activity* diagram pesanan menggambarkan aktivitas proses pesanan pada saat sudah dipesan atau akan disewa. *Activity* diagram pesanan dapat dilihat pada Gambar 2.12 di bawah ini.



Gambar 2.12 Activity Diagram Pesanan

#### i. Activity Diagram Chat

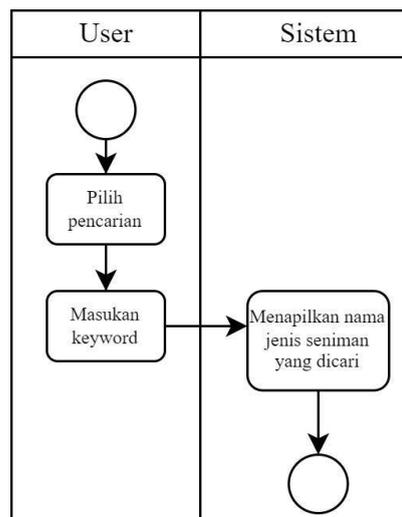
*Activity* diagram *chat* menggambarkan aktivitas proses *chat* pada saat ingin memulai sebuah chat. *Activity* diagram *chat* dapat dilihat pada Gambar 2.13 di bawah ini.



Gambar 2.13 Activity Diagram Kategori *Chat*

j. *Activity Diagram Pencarian*

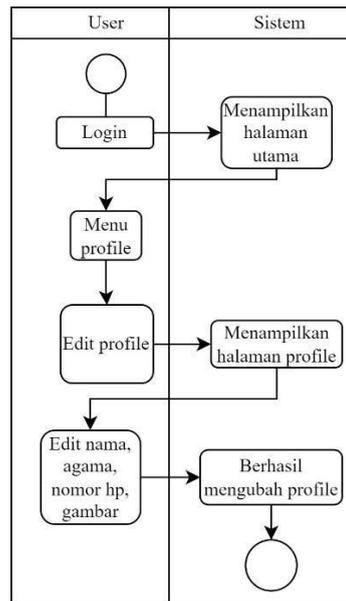
*Activity diagram Pencarian* menggambarkan aktivitas proses user pada saat ingin mencari paket yang diinginkan. *Activity diagram icon pencarian* dapat dilihat pada Gambar 2.14.



Gambar 2.14 *Activity Diagram – Pencarian User*

### k. Activity Diagram Profile

*Activity diagram profile* menggambarkan aktivitas proses user pada saat ingin mengedit profile. *Activity diagram profile* dapat dilihat pada Gambar 2.15.



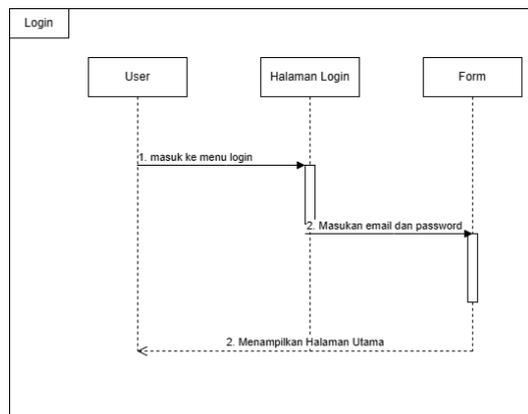
Gambar 2.15 Activity Diagram – Profile

### 2.1.3 Sequence Diagram

*Sequence* diagram menggambarkan interaksi antara masing-masing objek pada setiap use case dalam urutan waktu. Interaksi berupa pengiriman serangkaian data antar objek - objek yang saling berinteraksi. *Sequence* diagram dari aplikasi yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

#### a. Sequence Diagram Login

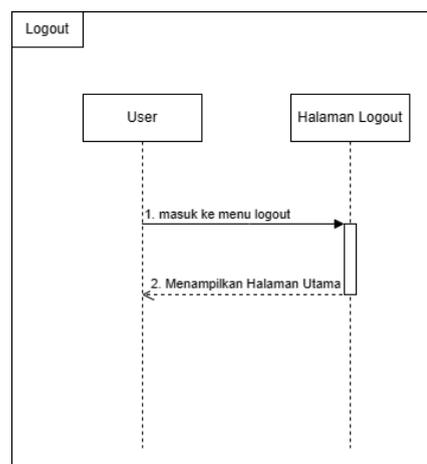
*Sequence* diagram *login* menjelaskan alur aktor ketika melakukan *login* ke sistem. *Sequence* diagram *login* terdapat pada Gambar 2.16 dibawah ini.



Gambar 2.16 *Sequence Diagram Login*

b. *Sequence Diagram Logout*

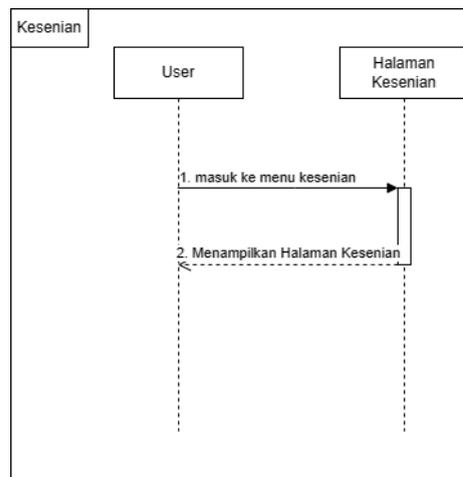
*Sequence diagram logout* menjelaskan alur aktor ketika melakukan *logout* ke sistem. *Sequence diagram logout* terdapat pada Gambar 2.17 dibawah ini.



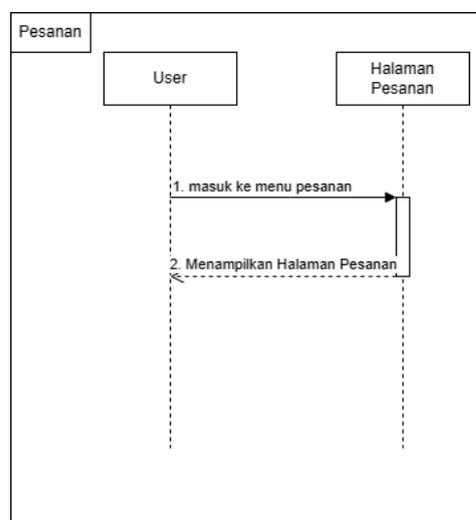
Gambar 2.17 *Sequence Diagram Logout*

c. *Sequence Diagram Kesenian*

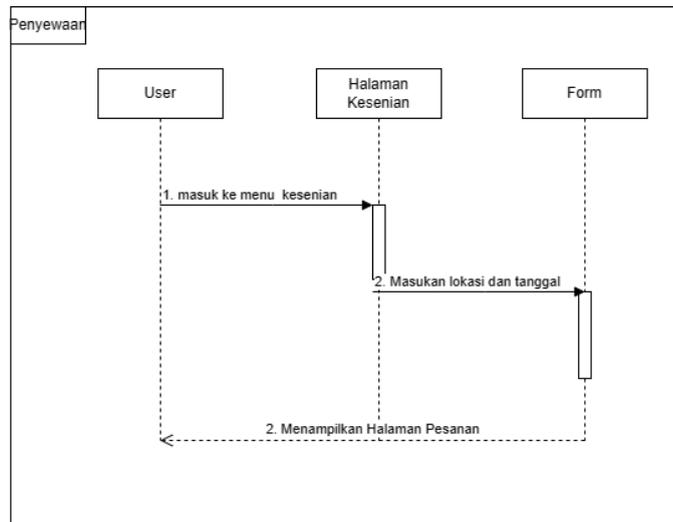
*Sequence diagram kesenian* menjelaskan alur ketika melakukan ke menu kesenian. *Sequence diagram kesenian* terdapat pada Gambar 2.18 dibawah ini.

Gambar 2.18 *Sequence Diagram Kesenian*d. *Sequence Diagram Pesanan*

*Sequence* diagram pesanan menjelaskan alur ketika melakukan ke halaman pesanan. *Sequence* diagram pesanan terdapat pada Gambar 2.19 dibawah ini.

Gambar 2.19 *Sequence Diagram Pesanan*e. *Sequence Diagram Penyewaan*

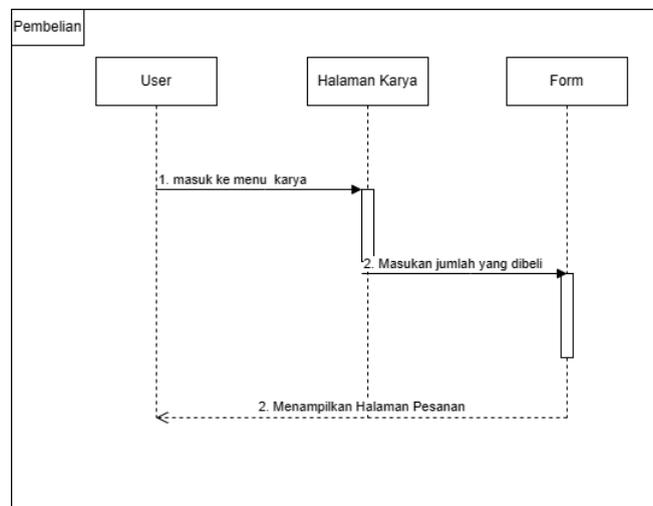
*Sequence* diagram penyewaan menjelaskan alur ketika melakukan penyewaan kesenian. *Sequence* diagram penyewaan kesenian terdapat pada Gambar 2.20 dibawah ini.



Gambar 2.20 *Sequence Diagram* Penyewaan.

f. *Sequence Diagram* Pembelian

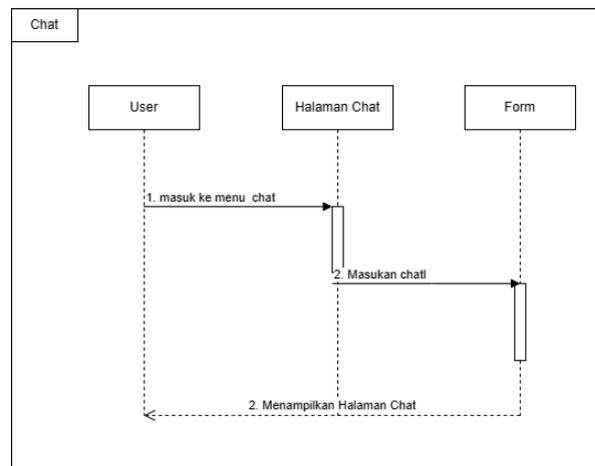
*Sequence diagram* pembelian menjelaskan alur ketika melakukan pembelian karya. *Sequence diagram* pembelian terdapat pada Gambar 2.21 dibawah ini.



Gambar 2.21. *Sequence Diagram* Pembelian

g. *Sequence Diagram* Chat

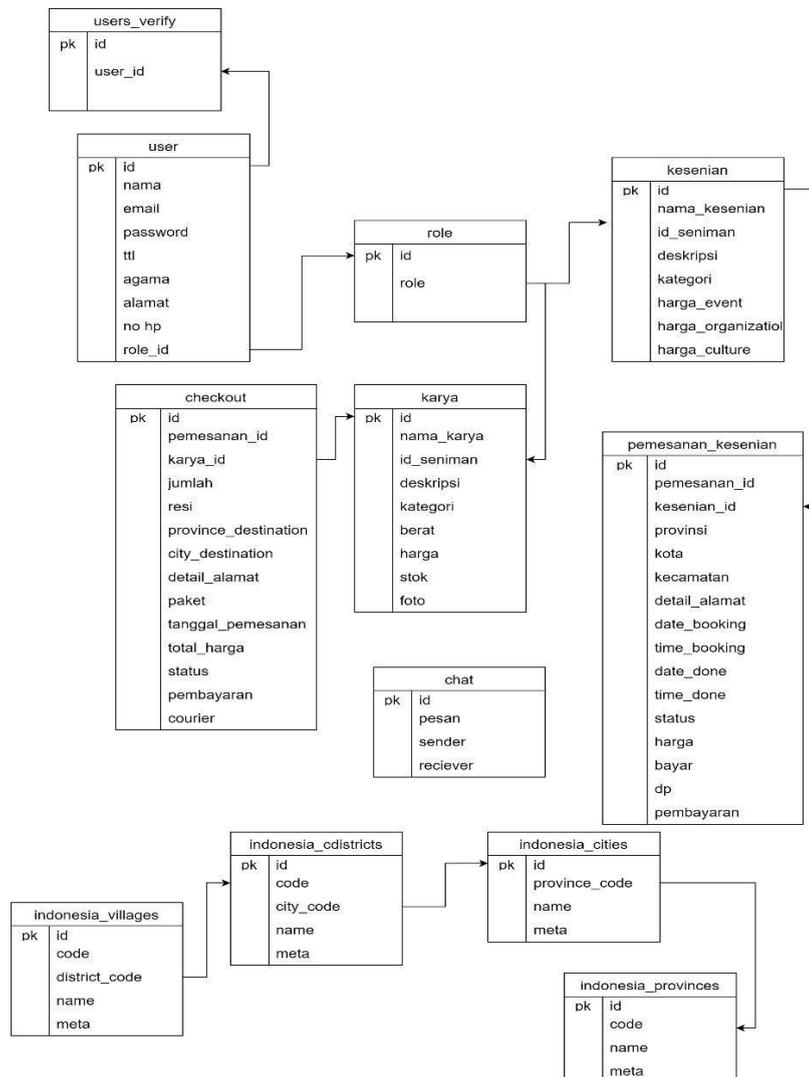
*Sequence diagram chat* menjelaskan alur ketika ingin memulai chat dengan seniman. *Sequence diagram chat* terdapat pada Gambar 2.22 dibawah ini.



Gambar 2.22 Sequence Diagram Chat

#### 2.1.4 Class diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan berorientasi objek dalam pemrograman berbasis objek. Diagram ini menggambarkan struktur sistem atau aplikasi dalam bentuk objek-objek yang saling berhubungan, serta atribut dan metode yang dimiliki oleh setiap objek tersebut. Class diagram memberikan gambaran visual tentang bagaimana komponen-komponen dalam sistem saling berinteraksi dan berhubungan satu sama lain. Tampilan class diagram dapat dilihat pada Gambar 2.23. Beberapa class diagram yaitu `user_verify`, `user`, `checkout`, `Indonesia_villages`, `Indonesia_districts`,



Gambar 2.23 Class Diagram

### 2.1.5 Perancangan Database

Perancangan database adalah proses merencanakan struktur, format, dan organisasi basis data untuk menyimpan dan mengelola informasi. Perancangan database pada penelitian ini terdapat 12 tabel dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Perancangan database user ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.1 dibawah ini.

Tabel 2.1 User

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
nama	varchar	25	Nama user
email	varchar	25	Email user
password	varchar	10	Password user
ttl	varchar	15	Tempat tanggal lahir user
agama	varchar	15	Agama user
alamat	varchar	15	Alamat user
no_hp	varchar	13	No hp user
foto	varchar	55	Gambar user
role_id	varchar	25	Hak akses user

Perancangan database role ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.2 dibawah ini.

Tabel 2.2 Role

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
role	varchar	15	Hak akses

Perancangan database chat ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.3 dibawah ini.

Tabel 2.3 *Chat*

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
pesan	longtext	-	chat user
sender	bigint	20	Pengirim chat
receiver	bigint	20	Penerima chat

Perancangan database checkout ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi.

Dapat dilihat pada Tabel 2.4 dibawah ini.

Tabel 2.4 *Checkout*

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
pemesanan_id	bigint	-	Identitas pesanan
kesenian_id	bigint	20	Identitas karya
jumlah	bigint	20	Jumlah barang
resi	varchar	225	No resi barang
province_destination	varchar	25	Provinsi user
city_destination	varchar	25	Kota user
Detail_alamat	varchar	225	Alamat user
paket	varchar	25	Paket user
tanggal_pemesanan	varchar	25	Tanggal pesanan
total_harga	bigint	20	Total harga beli
status	varchar	25	Status pembelian
pembayaran	enum('Sudah Bayar', 'Belum Bayar')	-	Pembayaran user
courier	varchar	25	Courier paket

Perancangan database pemesanan kesenian ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.5 dibawah ini.

Tabel 2.5 Pemesanan Kesenian

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
pemesanan_id	bigint	-	Identitas penyewaan
kesenian_id	bigint	20	Identitas user
provinsi	varchar	20	Provinsi user
kota	varchar	225	Kota user
kecamatan	varchar	25	kecamatan user
detail_alamat	varchar	25	Alamat lengkap user
Date_booking	date	-	Tanggal sewa
Time_booking	time	-	Jam sewa
Date_done	date	-	Sampai tanggal
Time_done	time	-	Jam sewa
status	varchar	25	Status pembelian
harga	varchar	-	Harga sewa
bayar	varchar	25	Bayar sewa
dp	varchar		Jenis pembayaran
pembayaran	varchar		Pelunasan

Perancangan database karya ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.6 dibawah ini.

Tabel 2.6 Karya

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
nama_karya	varchar	225	Nama_karya
id_seniman	bigint	20	Identitas seniman
deskripsi	longtext	-	Deskripsi karya
kategori	text	-	Kategori karya
berat	int	11	Bobot karya
harga	varchar	225	Harga karya
stok	bigint	20	Stok karya
foto	varchar	225	Foto karya

Perancangan database kesenian ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi.

Dapat dilihat pada Tabel 2.7 dibawah ini.

Tabel 2.7 Kesenian

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
nama_kesenian	varchar	225	Nama_kesenian
id_seniman	bigint	20	Identitas seniman
deskripsi	longtext	-	Deskripsi kesenian
kategori	text	-	Kategori kesenian
harga_pribadi	varchar	225	Harga kesenian per event
harga_event	varchar	225	Harga kesenian per event
harga_organizational	varchar	225	Harga kesenian
foto	varchar	225	Foto kesenian

Perancangan database Indonesia Provinces ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.8 dibawah ini.

Tabel 2.8 Indonesia Provinces

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
code	char	2	Kode provinsi
name	varchar	25	Nama provinsi

Perancangan database Indonesia Districts ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.9 dibawah ini.

Tabel 2.9 Indonesia Districts

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
code	char	7	Kode daerah
city_code	char	4	Kode kota
name	varchar	55	Nama daerah

Perancangan database Indonesia villages ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.9 dibawah ini.

Tabel 2.10 Indoensia Villages

<b>Field</b>	<b>Tipe</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Keterangan</b>
id	bigint	20	Primary_key
code	char	7	Kode desa
district_code	char	4	Kode daerah
name	varchar	55	Nama desa

Perancangan database Indonesia Cities ada penelitian ini terdapat beberapa fungsi. Dapat dilihat pada Tabel 2.11 dibawah ini.

Tabel 2.11 Indonesia Cities

Field	Tipe	Ukuran	Keterangan
id	bigint	20	Primary_key
code	char	4	Kode kota
province_code	char	2	Kode provinsi
name	varchar	55	Nama kota

### 2.1.6 Desain Antarmuka

Desain antarmuka merupakan bentuk dasar dari sebuah aplikasi. Pembuatan desain antarmuka ini bertujuan untuk mempermudah *programmer* dalam membuat tampilan aplikasi yang akan dibuat. Berikut ini merupakan desain antarmuka sistem penyewaan dan penjualan karya seni.

#### A. Rancangan Halaman Home

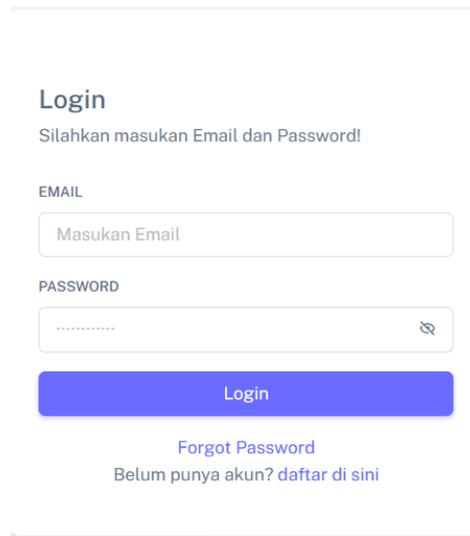
Pada Gambar 2.24 merupakan rancangan halaman *home*, yang terdapat navigasi menu yaitu *kesenian*, dan *login*.



Gambar 2.24 Rancangan Halaman Home.

## B. Rancangan Halaman Login

Pada Gambar 2.25 merupakan rancangan halaman *login*, yang terdapat 2 *form* input yaitu *email*, *password* dan tombol *login*, serta terdapat link untuk *forgot password* dan untuk *registrasi*.

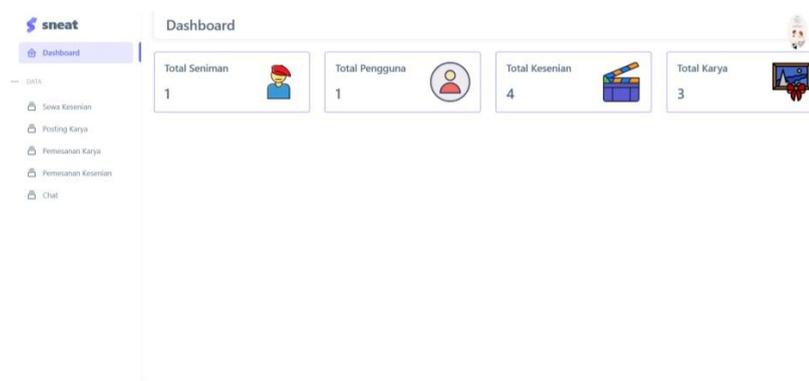


The image shows a login form titled "Login" with the instruction "Silahkan masukan Email dan Password!". It contains two input fields: "EMAIL" with a placeholder "Masukan Email" and "PASSWORD" with a masked input and a toggle icon. Below the fields is a blue "Login" button. At the bottom, there are two links: "Forgot Password" and "Belum punya akun? daftar di sini".

Gambar 2.25 Rancangan Halaman Login

## C. Rancangan Halaman Dashboard Seniman

Pada Gambar 2.26 merupakan rancangan halaman Dashboard Seniman, disini terdapat *card* yang menampilkan jumlah kesenian yang akan disewakan dan karya yang akan dijual.



Gambar 2.26 Rancangan Halaman Dashboard Seniman.

#### D. Rancangan Halaman Data Karya

Pada Gambar 2.27 merupakan rancangan halaman data karya yang terdapat tombol tambah data karya dan table yang berisi data yang karya yang telah di tambahkan oleh seniman.

KARYA	DESKRIPSI	KATEGORI	HARGA	AKSI
Angklung	Alat Musik Angklung	musik	450000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
kaligrafi	kaligrafi	rupa	250000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
puisi	puisi ibu	sastra	150000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 2.27 Rancangan Halaman Data Karya

#### E. Rancangan Halaman Data Kesenian

Pada Gambar 2.28 merupakan rancangan halaman data kesenian, dimana terdapat beberapa komponen yaitu tombol tambah data, edit, dan hapus data, terdapat table juga untuk data yang telah ditambahkan oleh seniman.

KESENIAN	DESKRIPSI	KATEGORI	HARGA	AKSI
Tari Jaranan	Jaranan	tari	1000000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
Drama Musikal	Drama Musikal	sastra	450000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
Teater Banyu Biru	Teater Banyu Biru	teater	500000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
angklung	grup musik angklung tegal	musik	1000000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 2.28 Rancangan Halaman Data Kesenian

#### F. Rancangan Halaman Pemesanan Karya

Pada Gambar 2.29 merupakan rancangan halaman Data Pemesanan Karya, dimana seniman hanya bisa melihat data karya yang di beli oleh pengguna.



Patung

**Jumlah Pesanan** 1 Barang

**Alamat Tujuan** Jawa Tengah, Depok jl batam gg 3 no.52 02/13 panggung, tegal timur

**Tanggal Pesanan** 02-01-2024

**Total Harga** Rp.127000

**Pembayaran** Sudah Bayar

**Kurir** jne

**Resi** P2208260020207

Pesanan telah diterima

Gambar 2.29 Rancangan Halaman Pemesanan Karya

### G. Rancangan Halaman Pemesanan Kesenian

Pada Gambar 2.30 merupakan rancangan halaman Pemesanan Kesenian, dimana seniman dapat melihat data kesenian yang akan disewa oleh penyewa.

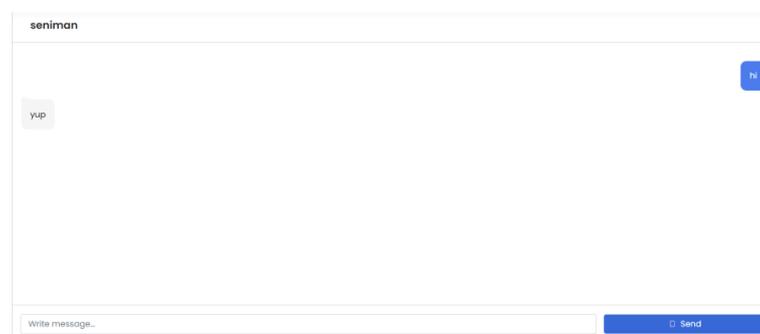


PEMESAN	KESENIAN	LOKASI	TANGGAL BOOKING	STATUS	PEMBAYARAN
user	Tari Jaranan	tegal	2023-07-19	Terima Tolak	Belum dibayar

Gambar 2.30 Rancangan Halaman Pemesanan Kesenian

### H. Rancangan Halaman Chat

Pada Gambar 2.31 merupakan rancangan halaman chat seniman, disini form chatting, jika seniman terdapat chat maka akan terlihat.



seniman

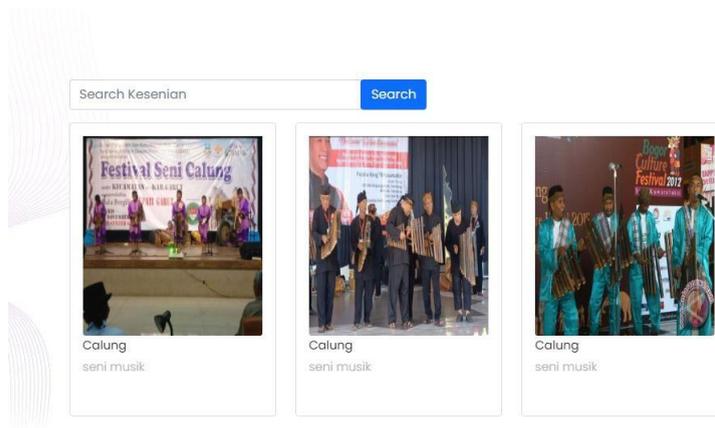
yup

Write message... Send

Gambar 2.31 Rancangan Halaman Chat.

## I. Rancangan Halaman Kesenian

Pada Gambar 2.32 merupakan rancangan halaman kesenian, disini terdapat *card* yang berisi data kesenian yang disewakan oleh seniman.



Gambar 2.32 Rancangan Halaman Kesenian

## J. Rancangan Halaman Pesanan Karya

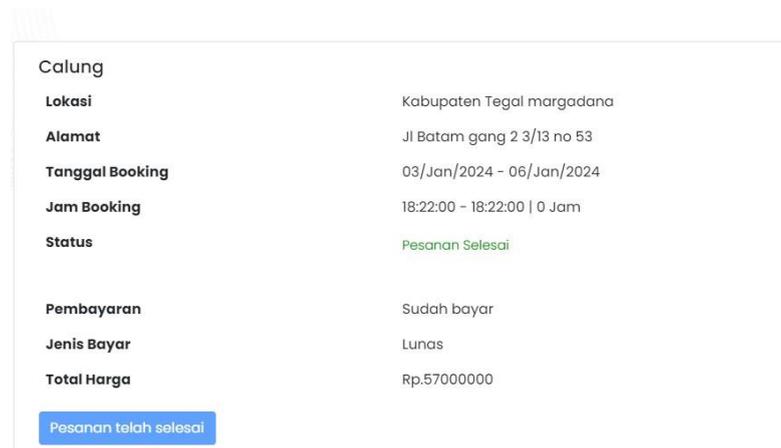
Pada Gambar 2.33 merupakan rancangan halaman pesanan karya, di sini terdapat data yang sudah dipesan oleh pengguna, termasuk pada status pembayaran juga ada.

<b>Lukisan</b>	
<b>Jumlah Pesanan</b>	1
<b>Alamat Tujuan</b>	adfs
<b>Tanggal Pesanan</b>	11-07-2023
<b>Total Pesanan</b>	1 x Rp.100000 = Rp.100000
<b>Pembayaran</b>	Belum Bayar
<b>Resi</b>	Belum ada resi
<b>Pesanan diterima</b>	

Gambar 2.33 Rancangan Halaman Pesanan Karya

## K. Rancangan Halaman Pesanan Kesenian

Pada Gambar 2.34 merupakan rancangan halaman pesanan kesenian, disini terdapat data yang akan disewa jasa keseniannya.



Rancangan halaman pesanan kesenian yang menampilkan informasi detail pemesanan. Informasi tersebut disajikan dalam bentuk daftar dengan label di sebelah kiri dan nilai di sebelah kanan. Status pemesanan ditandai dengan teks hijau. Terdapat tombol aksi di bagian bawah.

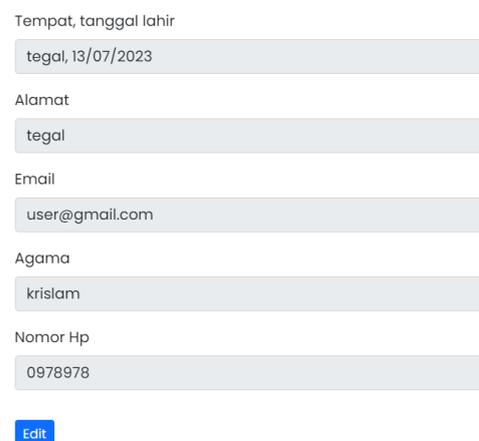
Calung	
Lokasi	Kabupaten Tegal margadana
Alamat	Jl Batam gang 2 3/13 no 53
Tanggal Booking	03/Jan/2024 - 06/Jan/2024
Jam Booking	18:22:00 - 18:22:00   0 Jam
Status	Pesanan Selesai
Pembayaran	Sudah bayar
Jenis Bayar	Lunas
Total Harga	Rp.57000000

Pesanan telah selesai

Gambar 2.34 Rancangan Halaman Pesanan Kesenian

## L. Rancangan Halaman Profile

Pada Gambar 2.35 merupakan rancangan halaman profile, pada halaman ini terdapat data profile, dan pada halaman ini pengguna atau seniman juga bisa mengupdate data profile.



Rancangan halaman profile yang menampilkan form input untuk data pengguna. Setiap label diikuti oleh input field yang sudah terisi dengan contoh data. Terdapat tombol 'Edit' di bagian bawah.

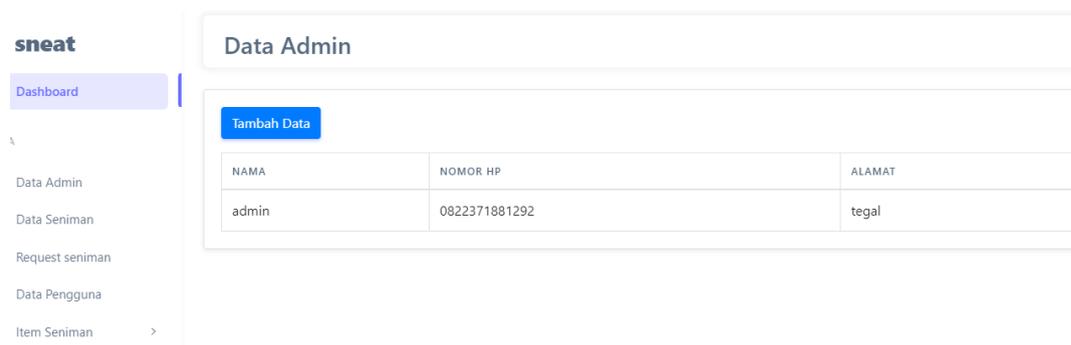
Tempat, tanggal lahir	tegal, 13/07/2023
Alamat	tegal
Email	user@gmail.com
Agama	krislam
Nomor Hp	0978978

Edit

Gambar 2.35 Rancangan Halaman profile

### M. Rancangan Halaman Dashboard Data Admin

Pada Gambar 2.36 merupakan rancangan halaman dashboard data admin, pada halaman ini terdapat data admin, dan pada halaman admin juga bisa menambahkan dan melihat data admin.

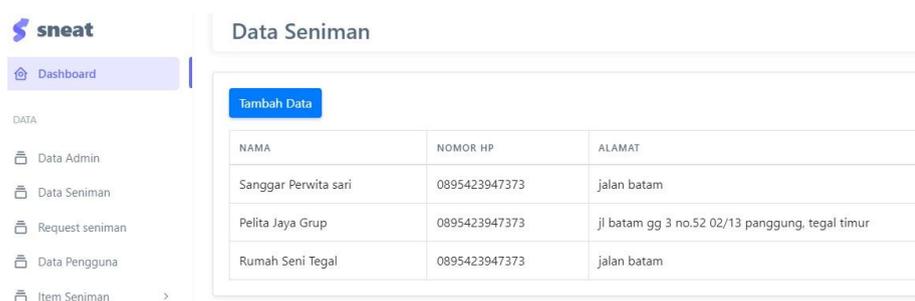


NAMA	NOMOR HP	ALAMAT
admin	0822371881292	tegal

Gambar 2.36 Halaman Dashboard Data Admin

### N. Rancangan Halaman Dashboard Data Seniman

Pada Gambar 2.37 merupakan rancangan halaman dashboard data seniman, pada halaman ini terdapat data eniman, dan pada halaman ini admin hanya bisa melihat data data seniman yang sudah terdaftar.



NAMA	NOMOR HP	ALAMAT
Sanggar Perwita sari	0895423947373	jalan batam
Pelita Jaya Grup	0895423947373	jl batam gg 3 no.52 02/13 panggung, tegal timur
Rumah Seni Tegal	0895423947373	jalan batam

Gambar 2. 37 Dashboard Data Seniman

## O. Rancangan Halaman *Request* Seniman

Pada Gambar 2.38 merupakan rancangan halaman dashboard request seniman, pada halaman ini terdapat data seniman yang mendaftar pada sistem, dan pada halaman ini admin bisa mengkonfirmasi seniman tersebut.

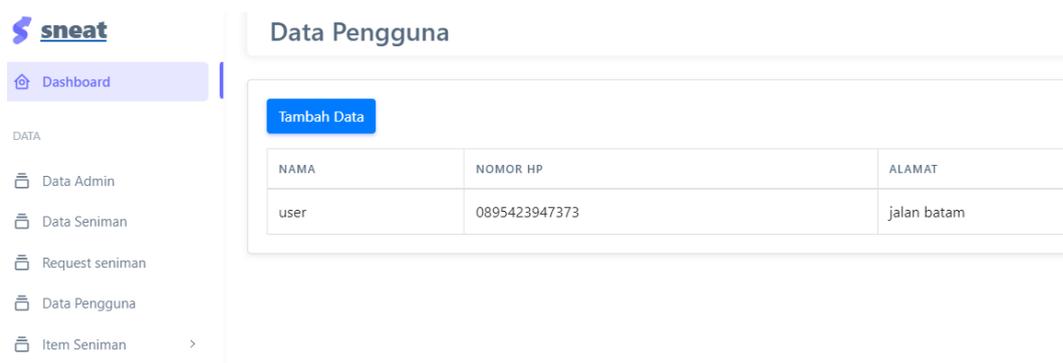


NAMA	EMAIL	AGAMA	ALAMAT	NO HP	ALAMAT LINK	AKSI
Sanggar Perwita sari	patung@gmail.com	islam	jalan batam	0895423947373	<a href="#">Lihat Alamat</a>	Akun terkonfirmasi <a href="#">Hapus</a>
Pelita Jaya Grup	sanggartariperwitasari@gmail.com	islam	jl batam gg 3 no.52 02/13 panggung, tegal timur	0895423947373	<a href="#">Lihat Alamat</a>	Akun terkonfirmasi <a href="#">Hapus</a>
Rumah Seni Tegal	rumahsenitegal@gmail.com	islam	jalan batam	0895423947373	<a href="#">Lihat Alamat</a>	Akun terkonfirmasi <a href="#">Hapus</a>

Gambar 2.38 Halaman *Request* Seniman

## P. Rancangan halaman data pengguna

Pada Gambar 2.39 merupakan rancangan halaman dashboard data pengguna, pada halaman ini terdapat data pengguna, dan pada halaman data pengguna ini admin hanya bisa melihat pengguna yang sudah mendaftar pada sistem.



NAMA	NOMOR HP	ALAMAT
user	0895423947373	jalan batam

Gambar 2.39 Halaman Data Pengguna

## Q. Item kesenian

### 1. Rancangan halaman tambah kesenian

Pada Gambar 2.40 merupakan rancangan halaman dashboard tambah kesenian, pada halaman ini seniman bisa menambahkan data kesenian yang disewakan.



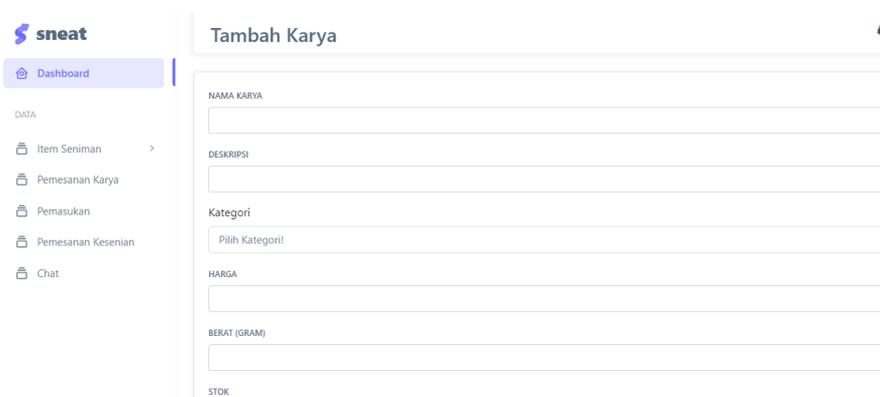
The screenshot shows a web dashboard for 'sneat' with a sidebar menu containing 'Dashboard', 'DATA', 'Item Seniman', 'Pemesanan Karya', 'Pemasukan', 'Pemesanan Kesenian', and 'Chat'. The main content area is titled 'Tambah Kesenian' and contains the following form fields:

- NAMA KESENIAN: A text input field.
- DESKRIPSI: A text input field.
- Kategori: A dropdown menu with the placeholder text 'Pilih Kategori!'.
- HARGA / PERSONAL EVENT: A text input field with the example text 'Contoh: pesta ulang tahun, resepsi sunatan, reuni keluarga, arisan, dan pesta pernikahan'.
- HARGA / CULTURAL EVENT: A text input field.

Gambar 2.40 Halaman Tambah Kesenian

### 2. Rancangan halaman tambah karya

Pada Gambar 2.41 merupakan rancangan halaman dashboard tambah kesenian, pada halaman ini seniman bisa menambahkan data kesenian yang disewakan.



The screenshot shows the same 'sneat' dashboard with the sidebar menu. The main content area is titled 'Tambah Karya' and contains the following form fields:

- NAMA KARYA: A text input field.
- DESKRIPSI: A text input field.
- Kategori: A dropdown menu with the placeholder text 'Pilih Kategori!'.
- HARGA: A text input field.
- BERAT (GRAM): A text input field.
- STOK: A text input field.

Gambar 2.41 Halaman Tambah Karya

### 3. Rancangan Halaman Data Kesenian

Pada Gambar 2.42 merupakan rancangan halaman data kesenian pada halaman ini seniman bisa menambahkan data, menghapus dan mengedit kesenian.

The screenshot shows a web interface for 'sneat' with a sidebar menu on the left containing 'Dashboard', 'Item Seniman', 'Pemesanan Karya', 'Pemasukan', 'Pemesanan Kesenian', and 'Chat'. The main content area is titled 'Data Kesenian' and features a 'Tambah Data' button above a table. The table has the following structure:

KESENIAN	DESKRIPSI	KATEGORI	HARGA PERSONAL EVENT	HARGA CULTURE EVENT	HARGA ORGANIZATIONAL EVENT	AKSI
Calung	calung adalah alat musik perkusi yang dimainkan dengan cara dipukul Alat untuk memukulnya terbuat dari bahan kayu atau tongkat yang sudah dilapisi oleh lilitan karet agar menghasilkan suara yang tidak kasar	musik	Rp.12000000 / Personal Event	Rp.17000000 / Culture Event	Rp.19000000 / Organizational Event	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 2.42 Halaman Data Kesenian

### 4. Rancangan Halaman Data Karya

Pada Gambar 2.43 merupakan rancangan halaman data karya pada halaman ini seniman bisa menambahkan data, menghapus dan mengedit karya.

The screenshot shows a web interface for 'sneat' with a sidebar menu on the left containing 'Dashboard', 'Item Seniman', 'Pemesanan Karya', 'Pemasukan', 'Pemesanan Kesenian', and 'Chat'. The main content area is titled 'Data Karya' and features a 'Tambah Data' button above a table. The table has the following structure:

KARYA	DESKRIPSI	KATEGORI	BERAT (GRAM)	HARGA	AKSI
Patung	Seruling yg terbuat dari bambu panjang 30 cm terdapat 6 lubang mainan tradisional anak	rupa	100	75000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 2.43 Halaman Data Karya

### R. Rancangan halaman pemesanan karya

Pada Gambar 2.44 merupakan rancangan halaman pemesanan karya, pada halaman ini seniman bisa melihat pesanan yang masuk.

The screenshot shows the 'Pemesanan Karya' page. On the left is a sidebar with the 'sneat' logo and a 'Dashboard' menu. Below it is a 'DATA' section with a list of menu items: 'Item Seniman', 'Pemesanan Karya', 'Pemasukan', 'Pemesanan Kesenian', and 'Chat'. The main content area has a header 'Pemesanan Karya' with a profile icon. Below the header is a summary box: 'Total Pemasukan Karya : Rp.0,00'. Underneath is a table control with 'Show 10 entries' and a search box. The table has columns: 'PEMESAN', 'KARYA', 'ALAMAT', 'TANGGAL PEMESANAN', 'PEMBAYARAN', 'KURIR', and 'RESI'. The table body is empty with the message 'No data available in table'. At the bottom, it says 'Showing 0 to 0 of 0 entries' and has 'Previous' and 'Next' navigation links.

Gambar 2.44 Halaman Pemesanan Karya

### S. Rancangan halaman pemesanan kesenian

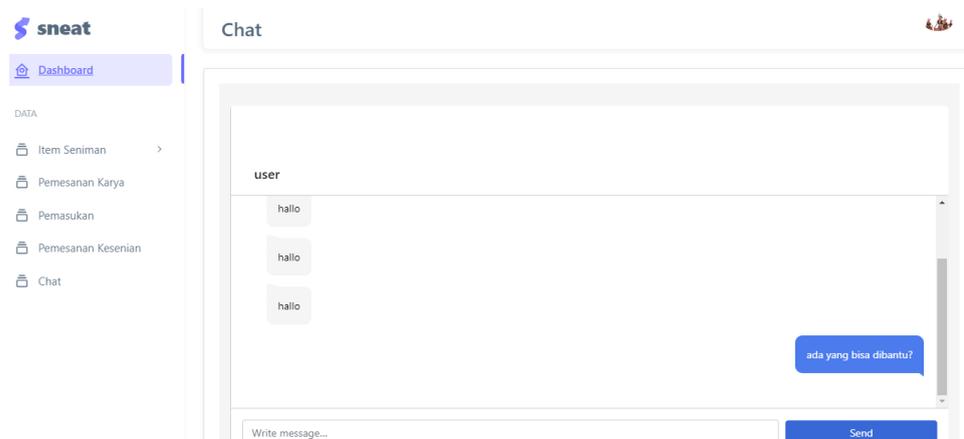
Pada Gambar 2.45 merupakan rancangan halaman pemesanan kesenian, pada halaman ini seniman bisa melihat pesanan kesenian yang masuk.

The screenshot shows the 'Pemesanan Kesenian' page. The sidebar is identical to the previous image. The main content area has a header 'Pemesanan Kesenian' with a profile icon. Below the header is a summary box: 'Total Pemasukan Kesenian : Rp.0,00'. Underneath is a table control with 'Show 10 entries' and a search box. The table has columns: 'PEMESAN', 'KESENIAN', 'LOKASI', 'TANGGAL BOOKING', 'BOOKING SAMPAI', 'TOTAL HARGA', 'JUMLAH DP', 'STATUS', 'PEMBAYARAN', and 'KEKUR'. The table body is empty with the message 'No data available in table'. At the bottom, it says 'Showing 0 to 0 of 0 entries' and has 'Previous' and 'Next' navigation links.

Gambar 2.45 Halaman Pemesanan Kesenian

### T. Rancangan halaman chat

Pada Gambar 2.46 merupakan rancangan halaman chat, pada halaman ini seniman bisa melihat chat yang masuk dan membalas chat tersebut.

Gambar 2.46 Halaman *Chat*

## U. Rancangan Halaman Pemasukan Kesenian

Pada Gambar 2.47 merupakan rancangan halaman pemasukan kesenian, pada halaman ini seniman bisa melihat pemasukan yang telah dilakukan user.



Gambar 2.47 Halaman Pemasukan Kesenian

### 2.1.7 Pengujian Black box

Metode *Black Box* adalah pengujian sistem yang dilakukan dengan mengamati hasil *input* dan *output* dari perangkat lunak tanpa mengetahui *source code* dari sistem tersebut. Pengujian ini dilakukan diakhir pembuatan sistem untuk mengetahui apakah sistem berfungsi dengan baik atau tidak. Pada Tabel 2.1

merupakan hasil pengujian sistem penyewaan dan penjualan karya seni menggunakan metode *Black Box*.

a. Pengujian *Login*

Pengujian *login* menggunakan *tools selenium ide* dengan melakukan pengujian pada Table 2.12 Rancangan Pengujian *Login* dan gambar 2.36 Pengujian *Login*.

Tabel 2.12 Rancangan Pengujian *Login*

Kode	Item Pengujian	Skenario	Test data	Hasil yang diharapkan	Hasil uji	Status uji
A001	Fungsi <i>Login</i>	Jika Klik <i>Login</i> tanpa memasukan inputan	-	Sistem tidak mengarahkan kehalaman <i>home</i> atau <i>dashboard</i>	Menampilkan hasil Pada Gambar 2.36	Valid
A002	Fungsi <i>Login</i>	Pengguna masukan <i>email</i> dan <i>password</i> yang tidak sesuai klik <i>login</i>	Menginputkan <a href="mailto:user6@gmail.com">user6@gmail.com</a> , User12	Sistem tidak mengarahkan kehalaman <i>home</i> atau <i>dashboard</i> karena belum terdaftar	Menampilkan hasil Pada Gambar 2.36	Valid
A003	Fungsi <i>Login</i>	Pengguna masukan <i>email</i> dan <i>password</i> , kemudian klik tombol <i>Login</i>	Menginputkan <a href="mailto:user@gmail.com">user@gmail.com</a> , User1234	Sistem akan mengarahkan ke halaman <i>home</i> atau <i>dashboard</i>	Menampilkan hasil Pada Gambar 2.36	Valid

Project: login\*

Executing

Run all tests Ctrl+Shift+R

	Command	Target	Value
15	✓ click	id=email	
16	✓ type	id=email	calungjayagroup@gmail.com
17	✓ click	css=.btn	
18	✓ close		

Runs: 1 Failures: 0

Log	Reference
13. type on id=email OK	19:59:38
14. click on css=.btn OK	19:59:38
15. click on id=email OK	19:59:39
16. type on id=email with value calungjayagroup@gmail.com OK	19:59:39
17. click on css=.btn OK	19:59:39
18. close OK	19:59:39
'login' completed successfully	19:59:40

Gambar 2.48 Pengujian *Login*

## b. Pengujian Dashboard

Pengujian dashboard meliputi semua level yang mengakses dashboard menggunakan tools selenium ide dengan melakukan pengujian pada Tabel 2.13.

Tabel 2.13 Pengujian Dashboard

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B001	Fungsi Dashboard Admin	Admin klik data admin	-	Sistem akan menampilkan data admin	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B002	Fungsi Dashboard Form tambah data admin	Admin Klik tambah data akan muncul form tambah data admin	Memasukan inputan admin2, <a href="mailto:admin2@gmail.com">admin2@gmail.com</a> , jalan batam, Tegal, 08-11-1999, Islam,	Sistem akan memunculkan halaman form input data lalu mengarahkan simpan data	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B003	Fungsi dashboard Data seniman	Admin Klik Data seniman	-	Sistem akan menampilkan data seniman	Hasil uji sesuai harapan	Valid
B004	Fungsi dashboard admin request seniman	Admin Klik data request seniman	-	Sistem akan menampilkan halaman request seniman	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B005	Fungsi dashboard admin	Admin klik data pengguna	-	Sistem akan menampilkan data pengguna	Hasil uji sesuai harap	valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B006	Fungsi dashboard seniman Item seniman kesenian	Seniman klik data item seniman lalu pilih kesenian	-	Sistem akan menampilkan data kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B007	Fungsi dashboard seniman tambah data Item seniman kesenian	Klik tambah data	Memasukan inputan Calung, Calung adalah alat musik perkusi yang dimainkan dengan cara dipukul Alat untuk memukulnya terbuat dari bahan kayu atau tongkat, music, 12000000, 17000000, 19000000.	Sistem akan menampilkan form tambah data kesenian lalu Ketika sudah menginputkan kesenian klik simpan	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B008	Fungsi dashboard seniman	Pengguna klik tambah karya lalu form diisi sesuai karya	Menginputkan patung, patung singa, rupa, 100, 75000	Sistem akan menyimpan form data karya yang sudah diinputkan	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B009	Fungsi dashboard seniman	Seniman Klik item kesenian lalu pilih edit	-	Sistem akan menampilkan form edit sesuai data kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B010	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik data kesenian lalu klik hapus	-	Sistem akan menghapus data kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B011	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik item seniman lalu pilih karya	-	Sistem akan menampilkan data karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B012	Fungsi Dashboard seniman	Klik tambah item karya	Menginputkan patung, patung singa, rupa, 100, 75000	Sistem akan menampilkan form tambah karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B013	Fungsi Dashboard seniman	Klik edit item karya	-	Sistem akan menampilkan form edit sesuai data karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B014	Fungsi Dashboard seniman	Klik Hapus item karya	-	Sistem akan menghapus data karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B015	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik pemesanan karya	-	Sistem akan menampilkan pemesanan karya	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B016	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik pemesanan karya lalu pilih tambahkan resi	Menginputkan nomor resi P22082600202035	Sistem akan menampilkan form tambahan resi	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B017	Fungsi Dashboard seniman	Seniman klik pemasukan	-	Sistem akan menampilkan data pemasukan seniman	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B018	Fungsi Dashboard seniman	Seniman pilih pemesanan kesenian	-	Sistem akan menampilkan data pemesanan kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil Uji</b>	<b>Status Uji</b>
B019	Fungsi Dashboard seniman	Seniman pilih chat	-	Sistem akan menampilkan data chat seniman	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
B020	Fungsi Dashboard seniman	Seniman send chat	Menginputkan ada yang bisa dibantu?	Sistem akan mengirim chat ke user yang dikirim	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

### c. Pengujian Halaman Home

Pengujian halaman home meliputi semua yang mengakses home menggunakan tools selenium ide dengan melakukan pengujian pada table 2.14.

Tabel 2.14 Pengujian halaman *Home*

<b>Kode</b>	<b>Item pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil uji</b>	<b>Status Uji</b>
C001	Fungsi Home	Pengguna klik penyewaan seni	-	menampilkan halaman sewa kesenian	dilihat pada gambar 2.32	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil uji</b>	<b>Status Uji</b>
C002	Fungsi Home	Pengguna klik pemesanan seni	-	Sistem akan menampilkan karya kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
C003	Fungsi Home	Pengguna klik pemesanan	-	Sistem akan menampilkan data pemesanan user	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
C004	Fungsi Home	Pengguna klik Chat	-	Sistem akan menampilkan data chat user	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid
C005	Fungsi Home	Pengguna klik Profile	-	Sistem akan menampilkan data profile	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil uji</b>	<b>Status Uji</b>
C006	Fungsi detail kesenian	Pilih item kesneian lalu pilih sewa kesenian	-	Sistem akan menampilkan halaman detail kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapk an	Valid
C007	Fungsi sewa kesenian	Pengguna pilih item kesenian lalu sewa kesenian	Menginpu tkan form yang ada Kabupaten Tegal margadan a, Jl batam gang 2 3/13 03/jan/20 24 – 06/jan/20 24, 18:00 – 18:00, lunas	Sistem akan menampilkan form sewa kesenian	Hasil uji sesuai yang diharapk an	Valid

Kode	Item pengujian	Skenario	Test data	Hasil yang diharapkan	Hasil uji	Status Uji
C008	Fungsi Transaksi	Pengguna setelah sewa akan dilanjutkan form transaksi	-	Sistem akan menampilkan form transaksi	Hasil uji sesuai yang diharapkan	Valid

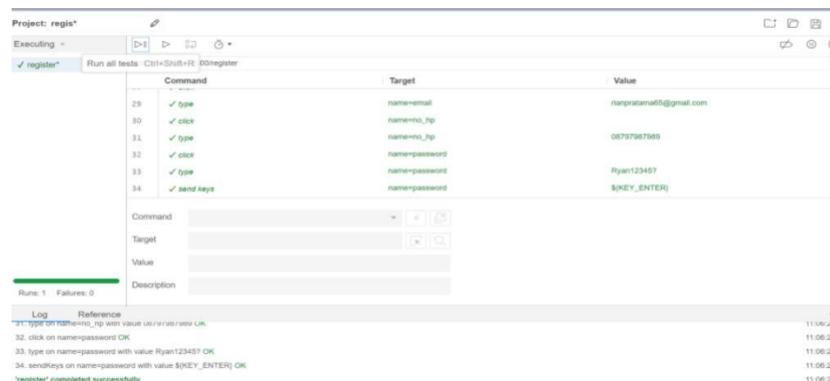
d. Pengujian *registrasi*

Pengujian halaman *registrasi* meliputi semua yang mengakses *registrasi* menggunakan *tools selenium ide* dengan melakukan pengujian pada table 2.15 pengujian *registrasi* dan gambar 2.37 Pengujian *registrasi*.

Tabel 2.15 Pengujian Halaman *Registrasi*

Kode	Item Pengujian	Skenario	Test data	Hasil yang diharapkan	Hasil yang diuji	Status Uji
D001	Fungsi registrasi	Pengguna klik registrasi	Menginputkan user, <a href="mailto:user@gmail.com">user@gmail.com</a> , User1234, Tegal	Sistem akan menampilkan halaman form registrasi	Menampilkan gambar 2.49	Valid

<b>Kode</b>	<b>Item Pengujian</b>	<b>Skenario</b>	<b>Test data</b>	<b>Hasil yang diharapkan</b>	<b>Hasil yang diuji</b>	<b>Status Uji</b>
D002	Fungsi registrasi	email salah validasi @gmail.com	-	Tidak bisa registrasi dan akan mengembalikan ke halaman register	Menampilkan gambar 2.49	valid
D003	Fungsi Registrasi	Pengguna klik registrasi lalu input form dengan kosong lalu klik register	-	Sistem akan tidak bisa register akan Kembali ke halaman register	Menampilkan gambar 2.49	valid



Gambar 2.49 Pengujian Registrasi

## 2.2 Kesimpulan dan Saran

### 2.2.1. Kesimpulan

Dari hasil uraian sebelumnya, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem Penyewaan dan Penjualan Karya Seni telah selesai dibuat dan diuji menggunakan metode *black box*.
2. Hasil pengujian dengan metode *black box* menunjukkan bahwa sistem yang dibuat telah berjalan sesuai dengan perancangan.
3. Aplikasi yang dibuat telah didaftarkan pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan nomor pendaftaran.

### 2.2.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut dengan saran berikut:

1. Buat desain UI/UX yang lebih menarik.
2. Menambahkan fitur sekitar lokasi dengan bantuan Gmaps.
3. Menambahkan *usability testing* untuk mengetahui aplikasi atau sistem yang telah dibuat sudah sesuai dan mudah di pakai oleh penyewa dan seniman.

## **BAB III**

### **HKI**

#### **3.1 Proses**

Pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual dilakukan di Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama. Pendaftaran HKI akan diproses setelah mengumpulkan *manual book*, dokumen teknis, surat pernyataan pengajuan HKI, dan surat pengalihan HKI. Setelah pendaftaran selesai diproses, maka didapatkan sertifikat Hak Kekayaan Intelektual yang terdaftar di Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia. Hak Kekayaan Intelektual yang telah terdaftar dapat dilihat pada *website* Pangkalan Data Kekayaan Intelektual Indonesia (<https://pdki-indonesia.dgip.go.id/>)

#### **3.2 Identitas HKI**

Identitas HKI (Hak Kekayaan Intelektual) “E-marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal.” adalah sebagai berikut.

Nomor : EC002023107552

Tanggal Dikeluarkan : 9 November 2023

Nama Pencipta : 1. Muhammad Ivan satria  
2. Ir. Ginanjar Wiro Sasmito., M.Kom.  
3. Taufiq Abidin, S.pd, M.Kom.

Nama Pemegang Hak : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Cipta (P3M) Politeknik Harapan Bersama

Jenis Ciptaan : Program Komputer

Judul Ciptaan : E-marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal

URL Bukti : <https://drive.google.com/file/d/1Hzm-20SabZ-5KntaehpF57uOR9R0Z7kj/view?usp=drivesdk>

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] J. Shobiha and I. N. Isnainiyah, “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Event Organizer Berbasis Website Pada PT Ornamen Inti Makmur,” no. April, pp. 123–132, 2022.
- [2] B. D. A. Lansah, “Rancang Bangun E-Marketplace Karya Seni Berbasis Web Menggunakan Pembayaran Midtrans Payment Gateway dengan Framework Laravel,” *Manaj. Inf.*, vol. 11, no. 1, pp. 1–11, 2020, [Online]. Available: <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/36269>
- [3] E. N. Jannah, A. Hidayah, and M. Mas’ud, “Sistem Terintegrasi Berbasis Web untuk Pencarian dan Pemesanan Kelompok Seni Pertunjukan,” *J. Nas. Tek. Elektro dan Teknol. Inf.*, vol. 5, no. 4, 2016, doi: 10.22146/jnteti.v5i4.270.
- [4] T. Tristiyanto, Y. Heningtyas, and H. Risnawati, “Aplikasi Marketplace Penyewaan untuk Koperasi Menggunakan Laravel,” *J. Komputasi*, vol. 8, no. 1, pp. 40–49, 2020, doi: 10.23960/komputasi.v8i1.2536.
- [5] M. Krisma, N. Sari, R. Kurniati, and M. A. Subandri, “Rancang Bangun Perangkat Lunak Pemesanan Jasa Seni Dengan Metode Extreme Programming,” vol. 9, no. 2, pp. 123–135, 2021.
- [6] N. F. Wianda, A. Noertjahyana, and L. P. Dewi, “Rancang Bangun Aplikasi Panggil Tukang Berbasis Android di Daerah Surabaya”.
- [7] M. N. Alamsyah and Rusdiyanto, “Aplikasi Jasa Pemesanan Jasa Kesenian Berbasis Web Mobile di Sanggar Seni Studio Lingga,” *J. Ilm. BERTIK*, pp. 146–153, 2018.

- [8] D. T. S. Satri, "Sistem Informasi E-Marketplace Pada Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di Kotawaringin Timur," *J. Penelit. Dosen FIKOM*, vol. 10, no. 2, pp. 1–8, 2019, [Online]. Available: <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/142>
- [9] R. I. Permitasari and R. Sahara, "International Journal of Computer Science and Mobile Computing Implementation of Web-Based Bike Renting Application 'Bike-Sharing,'" *Int. J. Comput. Sci. Mob. Comput.*, vol. 7, no. 12, pp. 6–13, 2018, [Online]. Available: [www.ijesmc.com](http://www.ijesmc.com)
- [10] N. F. Rozi, M. Ruswiansari, A. Rachman, S. R. Wardhana, and L. Istiyanto, "The Development of LIDI: A Web-Based Car Rent Marketplace Application in Sidoarjo, Indonesia," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 462, no. 1, 2019, doi: 10.1088/1757-899X/462/1/012052.

## Lampiran 1. Surat Kesediaan Pembimbing

### SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Muhammad Ivan Satria  
NIM : 19090082  
Program Studi : D IV Teknik Informatika

Pihak Kedua

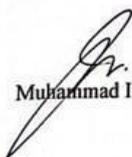
Nama : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.  
Status : Dosen  
NIDN : 0613028601  
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
Pangkat/Golongan : III/D (Penata Tingkat I)

Pada hari Selasa, 7 Maret 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing I Skripsi Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 8 kali kepada Pihak Kedua. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi.

Tegal, 7 Maret 2023

Pihak Pertama

  
Muhammad Ivan Satria

Pihak Kedua

  
Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.

Mengetahui  
Ketua Program Studi D. IV Teknik Informatika



Slamet Wiyono, S.Pd., M.Eng.  
NIP. 08.015.222

## Lampiran 2. Surat Kesiediaan Pembimbing

### SURAT KESEPAKATAN BIMBINGAN SKRIPSI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini :

Pihak Pertama

Nama : Muhammad Ivan Satria  
NIM : 19090082  
Program Studi : D IV Teknik Informatika

Pihak Kedua

Nama : Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.  
Status : Dosen  
NIDN : 0603088305  
Jabatan Fungsional : Jafung Lektor  
Pangkat/Golongan : III/C

Pada hari Selasa, 7 Maret 2023 telah terjadi sebuah kesepakatan bahwa Pihak Kedua bersedia menjadi Pembimbing II Skripsi Pihak Pertama dengan syarat Pihak Pertama wajib melakukan bimbingan Skripsi minimal 8 kali kepada Pihak Kedua. Adapun waktu dan tempat pelaksanaan disepakati antar pihak.

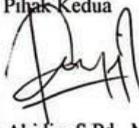
Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi.

Tegal, 7 Maret 2023

Pihak Pertama

  
Muhammad Ivan Satria

Pihak Kedua

  
Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.

Mengetahui  
Ketua Program Studi D IV Teknik Informatika

  
Slamet Wahono, S.Pd., M.Eng.  
NIPY. 08.015.222

### Lampiran 3. Surat Pernyataan Pengajuan HKI

#### SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, pemegang hak cipta:

1. N a m a : Muhammad Ivan satria  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Batam RT 2 RW 13 Kelurahan Panggung, Kecamatan Te Timur,  
Kota Tegal Provinsi Jawa Tengah, 52122
2. N a m a : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.kom  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Desa Kluwut RT 3 RW 2, Kecamatan Bulakamba, Kabupate  
Brebes, Provinsi Jawa Tengah, 52253
3. N a m a : Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Kaligangsa Asri Timur VIII RT03 / RW07 No.33, Kel. Kaligangsa,  
Kec. Margadana, Kota Tegal

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya Cipta yang saya mohonkan:  
Berupa : Program Komputer  
Berjudul : E-marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal
  - Tidak meniru dan tidak sama secara esensial dengan Karya Cipta milik pihak lain atau obyek kekayaan intelektual lainnya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (2);
  - Bukan merupakan Ekspresi Budaya Tradisional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38;
  - Bukan merupakan Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39;
  - Bukan merupakan hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 dan 42;
  - Bukan merupakan Ciptaan seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 65 dan;
  - Bukan merupakan Ciptaan yang melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara atau melanggar peraturan perundang-undangan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Sebagai pemohon mempunyai kewajiban untuk menyimpan asli contoh ciptaan yang dimohonkan dan harus memberikan apabila dibutuhkan untuk kepentingan penyelesaian sengketa perdata maupun pidana sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.
3. Karya Cipta yang saya mohonkan pada Angka 1 tersebut di atas tidak pernah dan tidak sedang dalam sengketa pidana dan/atau perdata di Pengadilan.
4. Dalam hal ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Angka 1 dan Angka 3 tersebut di atas saya / kami langgar, maka saya / kami bersedia secara sukarela bahwa:
  - a. permohonan karya cipta yang saya ajukan dianggap ditarik kembali; atau
  - b. Karya Cipta yang telah terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan Direktorat Hak Cipta, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia R.I dihapuskan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.
  - c. Dalam hal kepemilikan Hak Cipta yang dimohonkan secara elektronik sedang dalam berperkara dan/atau sedang dalam gugatan di Pengadilan maka status kepemilikan surat pencatatan elektronik tersebut ditangguhkan menunggu putusan Pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Demikian Surat pernyataan ini saya/kami buat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tegal, Juli 2023



(Muhammad Ivan satria)  
Pemegang Hak Cipta\*

(Ir. Ghanjar Wiro Sasmito, M.Kom.)  
Pemegang Hak Cipta\*

(Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.)  
Pemegang Hak Cipta\*

\* Semua pemegang hak cipta agar menandatangani di atas materai.

## Lampiran 4. Surat Pengalihan Hak Cipta

### SURAT PENGALIHAN HAK CIPTA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Muhamad Ivan satria  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Batam RT 2 RW 13 Kelurahan Panggung, Kecamatan Tegal Timur, Kota Tegal, Provinsi Jawa Tengah, 52122.
2. Nama : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Desa Kluwut RT 3 RW 2, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes, Provinsi Jawa Tengah, 52253.
3. Nama : Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jl. Kaligangsa Asri Timur VIII RT03 / RW07 No.33, Kel. Kaligangsa, Kec. Margadana, Kota Tegal.

Adalah Pihak I selaku pencipta, dengan ini menyerahkan karya ciptaan saya kepada :

Nama : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M)  
Politeknik Harapan Bersama  
Alamat : Jl. Mataram No. 9 Pesurungan Lor Kota Tegal

Adalah Pihak II selaku Pemegang Hak Cipta berupa Program Komputer dengan judul "E-marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal" untuk didaftarkan di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia.

Demikianlah surat pengalihan hak ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pemegang Hak Cipta  
Ketua P3M



(Dr. Aji Budi Riyanta, S.Si., M.T.)

Tegal, Juli 2023  
Pencipta



(Muhamad Ivan satria)

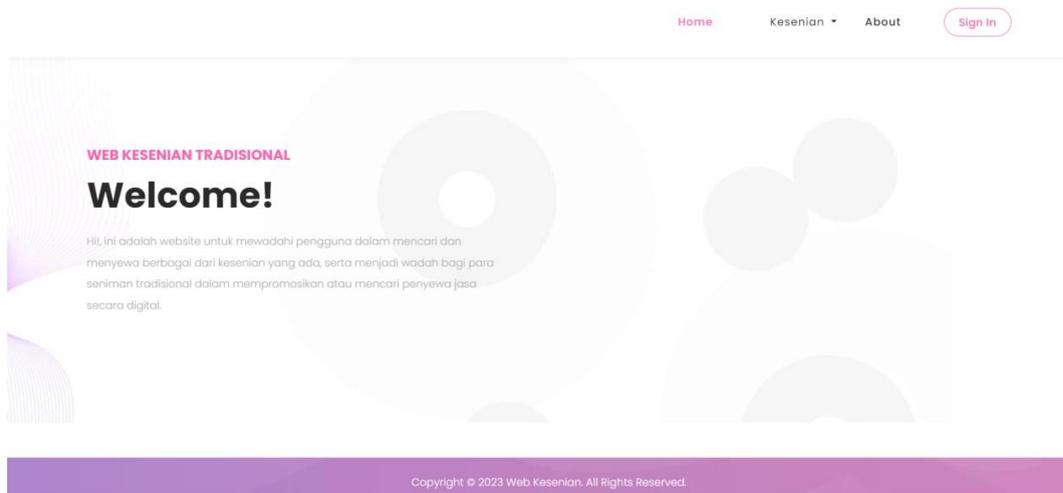
(Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom)

(Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom.)

## Lampiran 5. Manual Book

### **Buku Petunjuk Penggunaan Website (User Manual)**

## **APLIKASI PENYEWAAN DAN PENJUALAN KARYA SENI DI KOTA TEGAL**



Oleh :

Muhammad Ivan Satria

Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.

Taufiq Abidin, S.pd., M.Kom.

## **1. PENDAHULUAN**

### **1.1. Tujuan Manual Book**

Manual book ini bertujuan untuk memberikan panduan penggunaan aplikasi penyewaan dan penjualan karya seni di Kota Tegal. Manual book ini akan menjelaskan langkah-langkah penggunaan aplikasi, fitur-fitur utama, serta memberikan edukasi melalui sistem yang telah dibuat.

### **1.2. Deskripsi Umum Aplikasi**

Aplikasi ini dirancang khusus daerah Kota Tegal dalam penyewaan jasa kesenian dan penjualan karya. Aplikasi mencakup proses manajemen penyewaan, penjualan karya, serta pengelolaan data karya seni yang akan dijual atau disewakan.

### **1.3. Deskripsi Dokumen**

Dokumen ini dibuat untuk memberikan panduan penggunaan “Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni di Kota Tegal, berisikan informasi sebagai berikut :

#### **a. Bab I.**

Berisi informasi umum yang merupakan bagian pendahuluan yang meliputi tujuan pembuatan dokumen, deskripsi umum aplikasi, serta deskripsi dokumen.

#### **b. Bab II.**

Berisi perangkat yang dibutuhkan bagi pengguna aplikasi meliputi perangkat lunak dan perangkat keras.

#### **c. Bab III.**

Berisi panduan penggunaan Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni di Kota Tegal.

## **2. PERANGKAT YANG DIBUTUHKAN**

### **2.1. Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan adalah :

#### **a. Visual Studio Code**

- b. Xampp
- c. Sistem operasi yang kompatibel (contoh: Windows 10)
- d. Web browser terbaru (Google Chrome, Mozilla Firefox, atau Safari)

## 2.2. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan adalah :

- a. Laptop / Komputer
- b. Buku
- c. Pulpen

## 3. MENU DAN CARA PENGGUNAAN

### 3.1. Struktur Menu

Struktur menu yang terdapat pada Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni di Kota Tegal adalah sebagai berikut :

- a. Menu Dashboard
- b. Menu pengolahan Karya Seni
- c. Menu Pengelolaan Kesenian
- d. Menu Pesanan Masuk
- e. Menu Kategori Kesenian
- f. Menu Pemesanan
- g. Menu Pembayaran
- h. Menu Chat
- i. Menu Edit Profile

### 3.2. Pengguna dan Panduan

Pada bagian ini berisi penjelasan mengenai panduan atau tata cara penggunaan serta daftar pengguna Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni di Kota. Aplikasi ini dibagi menjadi tiga role diantaranya sebagai berikut :

### 3.3. Admin

Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni pada role admin memiliki full controller menu dan fitur diantaranya sebagai berikut:

- Dashboard
- Data Seniman
- Data Pengguna
- Pengelolaan Karya Seni
- Pengelolaan Kesenian

#### 3.4. Seniman

Aplikasi Penyewaan dan penjualan karya seni pada role Penyedia, memiliki menu dan fitur diantaranya sebagai berikut:

- Dashboard
- Pengelolaan Karya Seni (Create, Update, Delete)
- Pengelolaan Kesenian (Create, Update, Delete)
- Pesanan Masuk (monitoring)
- Chat (Read, Create)
- Forgot Password (Create, Update)

#### 3.5. Pengguna

Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni pada role pengguna, memiliki menu dan fitur diantaranya sebagai berikut:

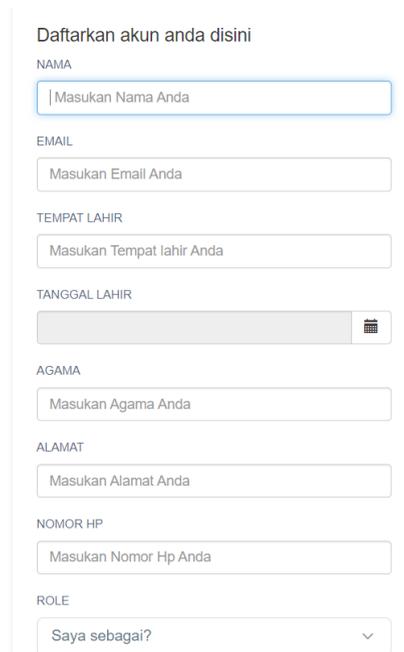
- Menu Home (Read)
- Kategori Kesenian (Read)
- Pemesanan Karya (Create)
- Pemesanan Kesenian (Create)
- Menu Pesanan (Read)
- Chating (Create)
- Edit Profile (update)
- Forgot Password (Create, Update)

Bagian di bawah ini adalah panduan tata cara penggunaan Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni di Kota Tegal, adalah sebagai berikut :

##### **a. Registrasi dan Login Pengguna**

Untuk menggunakan aplikasi, pengguna harus melakukan registrasi dan login terlebih dahulu :

- Buka aplikasi yang telah terinstal di perangkat.
- Pilih opsi "Registrasi" atau "Buat Akun Baru".
- Isi formulir registrasi dengan informasi yang diperlukan, seperti nama lengkap, alamat email, no. hp, foto, dan kata sandi.
- Setelah mengisi formulir, klik "Sign Up" untuk menyelesaikan proses registrasi.

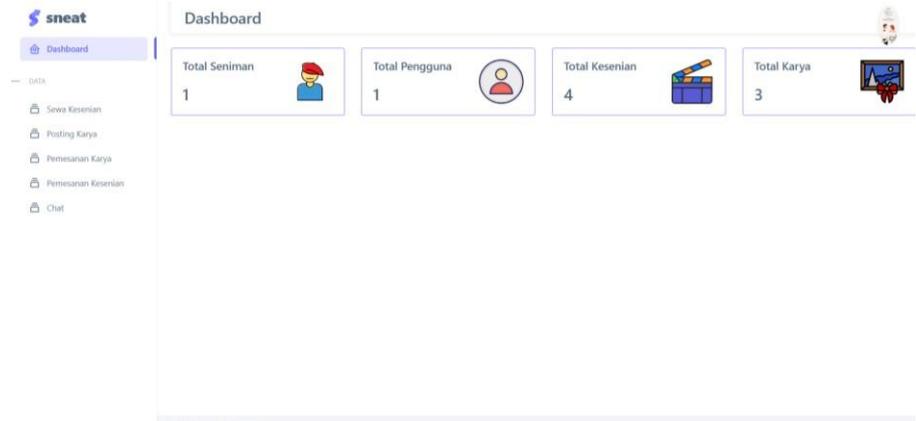


The image shows a registration form with the following fields:

- Daftarkan akun anda disini**
- NAMA**: Input field with placeholder "Masukan Nama Anda"
- EMAIL**: Input field with placeholder "Masukan Email Anda"
- TEMPAT LAHIR**: Input field with placeholder "Masukan Tempat lahir Anda"
- TANGGAL LAHIR**: Date picker field with a calendar icon
- AGAMA**: Input field with placeholder "Masukan Agama Anda"
- ALAMAT**: Input field with placeholder "Masukan Alamat Anda"
- NOMOR HP**: Input field with placeholder "Masukan Nomor Hp Anda"
- ROLE**: Dropdown menu with "Saya sebagai?" and a downward arrow

## b. Dashboard

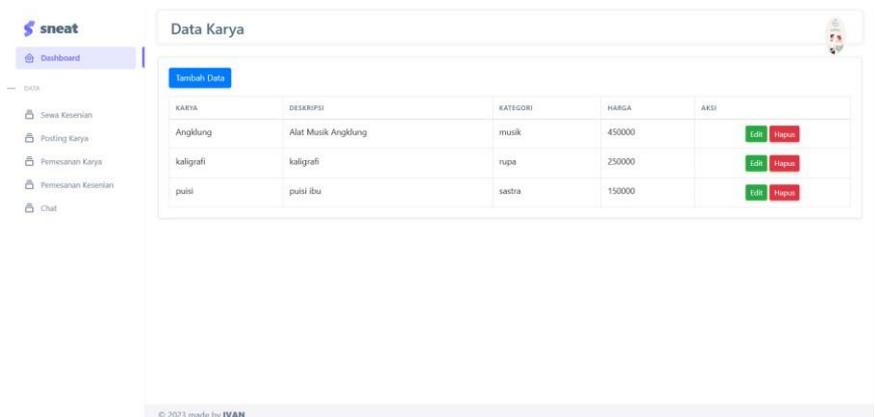
Aplikasi akan memberikan pemberitahuan informasi jumlah pengguna, seniman, karya, kesenian ataupun chat. saat karya dan kesenian ditambahkan maka otomatis masuk dimenu pengguna karena data karya dan kesenian mengikuti dari yang inputkan oleh seniman. Admin dan Seniman bisa input data Karya dan Kesenian dengan tak terbatas, sesuai dengan yang dimiliki oleh seniman. Dashboard ini memberikan ringkasan visual tentang jumlah data karya, kesenian, seniman, dan pengguna, dan informasi penting lainnya.



### c. Pengelolaan Karya Seni

Aplikasi ini dapat melakukan pengelolaan data karya seni, dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Pada menu "Karya", seniman dapat mengolah data karya sesuai dengan karya yang dimiliki. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut
  - Buka menu "karya" di sidebar aplikasi.
  - Jika terdapat data karya maka akan muncul data karya yang telah dibuat, namun bila tidak ada berarti seniman belum menambahkan data karya.



#### 2. Tambah Karya:

- Pilih opsi "New Data " di menu Karya.

- Isi formulir dengan informasi nama karya, deskripsi, harga, dan foto kategori.
- Klik "Simpan" untuk menyimpan informasi data karya

### Tambah Karya

---

**NAMA KARYA**

**DESKRIPSI**

**Kategori**

**HARGA**

**STOK**

**FOTO**

 No file chosen

### 3. Edit Data Karya:

- Pilih karya yang ingin diedit dari daftar karya yang tersedia.
- Klik Icon "Edit" untuk memulai proses pengeditan.
- Perbarui informasi yang diperlukan, seperti deskripsi barang, dll.
- Klik "Simpan" untuk menyimpan perubahan.

### Edit Karya

---

**NAMA KARYA**

**DESKRIPSI**

**KATEGORI**

**HARGA**

**STOK**

**FOTO**

 No file chosen

### 3. Hapus Data Karya :

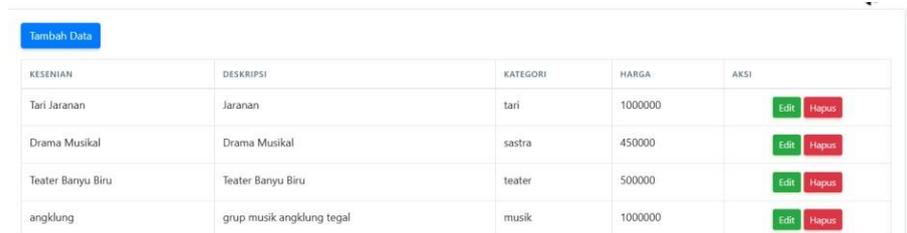
- Pilih karya yang ingin dihapus dari daftar karya yang tersedia.
- Klik Icon "Hapus".
- Konfirmasikan tindakan penghapusan jika diminta oleh sistem.

### d. Pengelolaan Kesenian

Aplikasi ini dapat melakukan pengelolaan data kesenian, dengan langkah – langkah sebagai berikut :

1. Pada menu "Kesenian", seniman dapat mengolah data kesenian sesuai dengan kesenian yang dibuat. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut

- Buka menu "kesenian" di sidebar aplikasi.
- Jika terdapat data kesenian maka akan muncul data kesenian yang telah dibuat, namun bila tidak ada berarti seniman belum menambahkan data kesenian.



KESENIAN	DESKRIPSI	KATEGORI	HARGA	AKSI
Tari Jaranan	Jaranan	tari	1000000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
Drama Musikal	Drama Musikal	sastra	450000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
Teater Banyu Biru	Teater Banyu Biru	teater	500000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
angklung	grup musik angklung tegal	musik	1000000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

### 2. Tambah Kesenian:

- Pilih opsi "New Data " di menu Kesenian.
- Isi formulir dengan informasi nama kesenian, tanggal, lokasi, dan deskripsi.
- Klik "Simpan" untuk menyimpan informasi data kesenian.

A screenshot of a web form for adding new art data. The form contains the following fields and elements:

- NAMA KESENIAN**: A text input field.
- DESKRIPSI**: A text input field.
- Kategori**: A dropdown menu with the placeholder text "Pilih Kategori!".
- HARGA**: A text input field.
- FOTO**: A file upload section with a "Choose File" button and the text "No file chosen".
- Submit**: A blue button at the bottom of the form.

### 3. Edit Data Kesenian:

- Pilih kesenian yang ingin diedit dari daftar kesenian yang tersedia.
- Klik Icon " Kesenian " untuk memulai proses pengeditan.
- Perbarui informasi yang diperlukan, seperti deskripsi, dll.
- Klik "Simpan" untuk menyimpan perubahan.

A screenshot of a web form for editing existing art data. The form contains the following fields and elements:

- NAMA KESENIAN**: A text input field containing the value "Tari Jaranan".
- DESKRIPSI**: A text input field containing the value "Jaranan".
- KATEGORI**: A dropdown menu with the value "tari" selected.
- HARGA**: A text input field containing the value "1000000".
- FOTO**: A file upload section with a "Choose File" button and the text "No file chosen".
- Submit**: A blue button at the bottom of the form.

### 4. Hapus Data Kesenian:

- Pilih kesenian yang ingin dihapus dari daftar kesenian yang tersedia.
- Klik Icon "Hapus".
- Konfirmasikan tindakan penghapusan jika diminta oleh sistem.

### e. Pemesanan

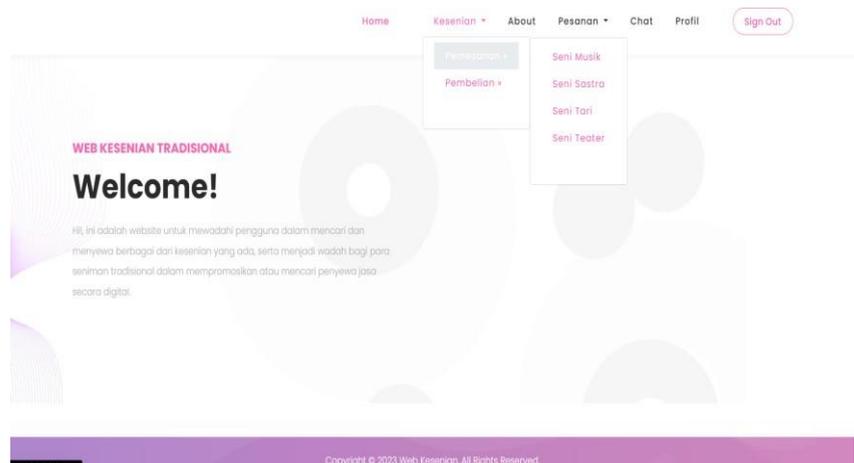
Untuk melihat pesanan, terdapat langkah – langkah sebagai berikut :

- Klik tombol "Pemesanan" pada sidebar menu
- Jika terdapat data pemesanan berarti si seniman mendapatkan pesanan atau pembelian dari pengguna, maka seniman tinggal menerima atau menolak pesanan, serta bisa menambahkan resi pengiriman.

### f. Menu Kategori Kesenian

Untuk melihat daftar kesenian, terdapat langkah-langkah berikut:

- Pilih menu "Kesenian" di antarmuka aplikasi.
- Aplikasi akan menampilkan daftar kesenian yang telah tersedia.



### g. Menu Pemesanan

Untuk melihat status pemesanan, terdapat Langkah -langkah sebagai berikut :

- Klik Menu Pesanan, lalu pilih pemesanan atau penyewaan,
- Jika telah menyelesaikan pemesanan maka terdapat sesuai yang dipesan serta dapat melihat status pembayaran.

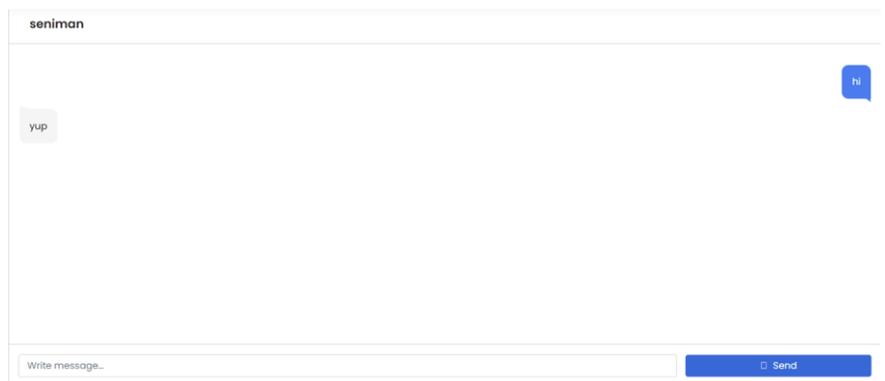
kaligrafi	
<b>Jumlah Pesanan</b>	1
<b>Alamat Tujuan</b>	brebes
<b>Tanggal Pesanan</b>	09-07-2023
<b>Total Pesanan</b>	1 x Rp.250000 = Rp.250000
<b>Pembayaran</b>	Belum Bayar
<b>Resi</b>	Belum ada resi

Pesanan diterima
Bayar Sekarang

### **h. Chating**

Untuk bisa chating dengan seniman, terdapat Langkah - langkah sebagai berikut :

- Klik menu Chat maka akan menampilkan log chat.
- Jika tidak terdapat history chat maka pengguna atau seniman belum melakukan chating.
- Untuk memulai sebuah chating, maka pilih karya atau kesenian maka akan menampilkan icon chat.
- Klik icon chat jika ingin memulai chat.



### **i. Edit Profile**

Profile dapat diubah dengan Langkah-langkah sebagai berikut :

- Klik menu profile.
- Pilih edit profile.
- Jika icon edit profile di klik maka akan menampilkan form edit profile.

- Mengedit data yang ingin di update.
- Klik tombol simpan untuk mengubah data profile.

The image shows a user profile form with the following fields and values:

- Nama:** pengguna
- Email:** pengguna@gmail.com
- Tempat, Tanggal Lahir:** tegal, 05/07/2023
- Agama:** islam
- Alamat:** tegal
- Nomor Hp:** 09876t
- Foto:** Choose File (No file chosen)

A blue "Submit" button is located at the bottom of the form.

#### **j. Logout**

Setelah menggunakan aplikasi, pengguna melakukan logout aplikasi :

- Klik Menu Icon sebelah kanan atas yang terdapat tulisan “Sign Out”.
- Konfirmasi perintah dengan klik “Logout”.

#### **k. Masalah Umum dan Solusi**

Dalam penggunaan aplikasi, mungkin muncul beberapa masalah umum.

Berikut adalah beberapa masalah umum yang mungkin terjadi dan solusinya:

- Masalah: Pop up Pembayaran lama dalam load data.

Solusi: Pastikan server terinstal dengan benar dan memenuhi persyaratan sistem. Coba ganti jaringan internet. Jika masalah berlanjut, hubungi tim dukungan teknis.

#### **l. Kebijakan Keamanan**

- Perlindungan Data Pengguna

Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni menjaga keamanan data pengguna dengan menerapkan langkah-langkah keamanan yang tepat, seperti enkripsi data dan akses terbatas ke informasi sensitif. Data pengguna akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan dibagikan kepada pihak ketiga tanpa persetujuan pengguna.

- Penggunaan Hak Akses

Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni akan menggunakan hak akses yang diberikan oleh pengguna dengan bijaksana. Hak akses tersebut digunakan untuk memproses dan menyimpan data karya, kesenian, serta pemesanan. Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni menjamin bahwa hak akses tersebut hanya digunakan untuk keperluan operasional aplikasi dan tidak akan disalahgunakan.

- Backup Data

Admin Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni merekomendasikan seniman untuk secara berkala melakukan backup data karya dan kesenian yang disimpan dalam aplikasi. Hal ini penting untuk melindungi data dari kemungkinan kehilangan atau kerusakan yang tidak terduga. Pengguna dapat menggunakan fasilitas backup internal aplikasi atau metode backup yang sesuai dengan kebijakan perusahaan.

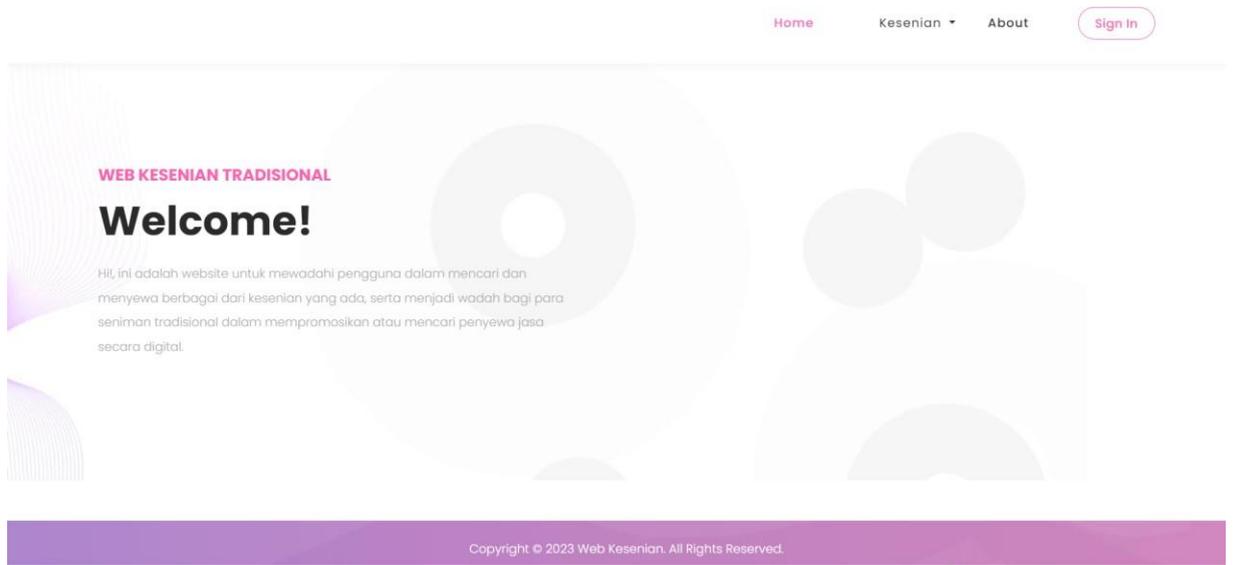
### **m. Daftar Referensi**

Untuk informasi lebih lanjut tentang aplikasi Penyewaan dan penjualan karya seni, referensi yang dapat digunakan adalah sebagai berikut: Buku panduan pengguna aplikasi Buku kesenian

Catatan: Manual Book ini disusun sebagai panduan penggunaan aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni di Kota Tegal. Harap diingat bahwa setiap aplikasi dapat memiliki kebutuhan dan konteks yang berbeda, sehingga manual book ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan persyaratan spesifik dari permasalahan yang ada.

## Lampiran 6. Dokumen Teknis

# DOKUMEN TEKNIS APLIKASI PEMESANAN DAN PENJUALAN KARYA SENI DI KOTA TEGAL



Oleh :

Muhammad Ivan Satria

Ginanjari Wiro Sasmito, M.Kom.

Taufiq Abidin, S.pd., M.Kom.

## **Profil**

E-maketplace kesenian berbasis website (Studi Kasus : Di Kota Tegal) adalah website yang dirancang untuk seniman di Kota Tegal, dalam menyewakan jasa kesenian atau menjual karya seni. Aplikasi mencakup proses manajemen pemesanan dan pembelian karya dari berbagai seniman, serta menyediakan layanan *chatting* antara seniman dan pembeli atau penyewa.

## **Latar Belakang**

Kelompok seni pertunjukan merupakan sekelompok orang yang ahli dalam seni pertunjukan tertentu dan menjadikan keahliannya tersebut sebagai usaha hiburan, sehingga mereka biasanya diundang untuk menampilkan keahlian seninya pada acara-acara tertentu di masyarakat.

Dalam pemesanan seni tradisional ini, terdapat masalah yang terjadi yaitu proses pemesanannya masih dilakukan secara manual. Media promosi kelompok seni pertunjukan juga masih belum efektif. Selama ini, media promosi yang mereka gunakan masih berupa media konvensional seperti spanduk atau selebaran. Ada juga yang telah menggunakan blog dan jejaring sosial Facebook untuk promosi. Namun hal ini tentu saja memiliki keterbatasan. Orang yang dapat melihat profil keseniannya adalah orang yang berteman dengan si pemilik akun kelompok seni saja. Selain itu, beda kelompok seni beda pula akun jejaring sosialnya. Keadaan ini tidak memudahkan masyarakat dalam pencarian kelompok seni apabila mereka ingin memesan kelompok seni tersebut untuk tampil pada acaranya.

## **Manfaat**

1. Mengenalkan kemasyarakat tentang tarian tradisional.
2. Memudahkan masyarakat mendapatkan informasi penjadwalan dan memesan kelompok seniman tersebut.
3. Merancang sistem informasi yang dapat membantu kelompok seniman dalam mempromosikan karyanya. sehingga seniman mendapatkan job.

## Spesifikasi Teknis

Berikut uraian spesifikasi untuk instalasi Aplikasi Penyewaan dan Pembelian Karya Seni Di Kota Tegal :

1. Sistem operasi yang kompatibel (contoh: Windows 10)
2. PHP Versi 8 keatas.
3. Visual Studio Code.
4. MySQL.
5. Xampp

## Konfigurasi

Konfigurasi teknis dalam konteks Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni dapat melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Konfigurasi Env dan Database :
  - a. Buat file env dan namakan database

```
APP_NAME=Laravel
APP_ENV=local
APP_KEY=base64:aSjvLLqctGAYsrw0bcQ3BYSy8mMPXm605v8GPbMeNlug=
APP_DEBUG=true
APP_URL=http://localhost

LOG_CHANNEL=stack
LOG_DEPRECATIONS_CHANNEL=null
LOG_LEVEL=debug

DB_CONNECTION=mysql
DB_HOST=127.0.0.1
DB_PORT=3306
DB_DATABASE=kesenian
DB_USERNAME=root
DB_PASSWORD=

BROADCAST_DRIVER=pusher
CACHE_DRIVER=file
FILESYSTEM_DISK=local
QUEUE_CONNECTION=sync
SESSION_DRIVER=file
SESSION_LIFETIME=120

MIDTRANS_MERCHANT_ID=G631660516
MIDTRANS_CLIENT_KEY=SB-Mid-client-lsicVH3KFRDZJy3f
MIDTRANS_SERVER_KEY=SB-Mid-server-Usaimgpfs0PN_0Uh8jv8fzso
MIDTRANS_SNAP_URL=https://app.sandbox.midtrans.com/snap/snap.js
MIDTRANS_IS_PRODUCTION=false
```

- b. Buka terminal pada project, kemudian ketikkan composer update
- c. Lanjut ketikkan php artisan key:generate

- d. Lalu ketikan `php artisan migrate` untuk migrasi database ke `mysql`
- e. Kemudian ketikan `php artisan db:seed`
- f. Ketikan juga `php artisan storage:link` untuk link file gambar yang di upload
- g. Setelah semua selesai baru ketikan `php artisan serve` untuk menjalankan sever dan klik link maka akan redirect ke halaman login web

## 2. Konfigurasi Server atau Hosting:

- a. Jika Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni akan dihosting di server pastikan server tersebut memenuhi persyaratan sistem yang dibutuhkan oleh aplikasi, seperti sistem operasi yang kompatibel, versi PHP yang sesuai, dan ruang penyimpanan yang cukup.
- b. Jika Aplikasi Penyewaan dan Penjualan Karya Seni akan dihosting di layanan hosting pihak ketiga, ikuti petunjuk yang diberikan oleh penyedia layanan hosting untuk mengunggah dan mengkonfigurasi aplikasi dan pastikan support untuk framework laravel.

## Source Code

### 1. Dashboard Aplikasi

Pada halaman dashboard menggunakan *code* berikut. Dimana didalamnya terdapat fungsi untuk menampilkan jumlah halaman yang didalamnya terdapat menu dashboard yang dimiliki oleh seniman.

```

<div class="menu-inner-shadow"></div>
<ul class="menu-inner py-1">
  <!-- Dashboard -->
  <li class="menu-item active">
    <a href="{{route('dashboard')}}" class="menu-link">
      <i class="menu-icon tf-icons bx bx-home-circle"></i>
      <div data-i18n="Basic">Dashboard</div>
    </a>
  </li>
  <!-- Data -->
  <li class="menu-header small text-uppercase"><span class="menu-header-text">Data</span></li>
  @if(Session::get('role')==1)
  <li class="menu-item">
    <a href="{{route('dataadmin')}}" class="menu-link">
      <i class="menu-icon tf-icons bx bx-collection"></i>
      <div data-i18n="Basic">Data Admin</div>
    </a>
  </li>
  <li class="menu-item">
    <a href="{{route('dataseniman')}}" class="menu-link">
      <i class="menu-icon tf-icons bx bx-collection"></i>
      <div data-i18n="Basic">Data Seniman</div>
    </a>
  </li>
  <li class="menu-item">
    <a href="{{route('datapengguna')}}" class="menu-link">
      <i class="menu-icon tf-icons bx bx-collection"></i>
      <div data-i18n="Basic">Data Pengguna</div>
    </a>
  </li>
  @endif
  <li class="menu-item">
    <a href="{{route('datakesenian')}}" class="menu-link">
      <i class="menu-icon tf-icons bx bx-collection"></i>
      <div data-i18n="Basic">Sewa Kesenian</div>
    </a>
  </li>
</ul>

```

## 2. Pengelolaan data karya seni

Berikut *code* yang akan digunakan untuk menampilkan dan mengolah data karya seni seperti menampilkan, menambah dan mengubah serta menghapus data karya seni..

```

public function DataKarya()
{
    if (Session::get('role') == '2') {
        $users = DB::table('users')
            ->select('*')
            ->where('id', Session::get('id'))
            ->get();
        $karya = DB::table('karya')->where('id_seniman', Session::get('id'))->get();
        return view('dashboard.karya.data_karya', ['karya' => $karya], ['users' => $users]);
    } else {
        $users = DB::table('users')
            ->select('*')
            ->where('id', Session::get('id'))
            ->get();
        $karya = DB::table('karya')
            ->select('karya.*', 'users.nama')
            ->join('users', 'karya.id_seniman', '=', 'users.id')
            ->get();
        return view('dashboard.karya.data_karya', ['karya' => $karya], ['users' => $users]);
    }
    return view('dashboard.karya.data_karya', ['karya' => $karya], ['users' => $users]);
}

1 reference | 0 overrides
public function TambahKarya()
{
    $users = DB::table('users')
        ->select('*')
        ->where('id', Session::get('id'))
        ->get();
    $seniman = DB::table('users')->where('role_id', '2')->get();
    return view('dashboard.karya.tambah_karya', ['seniman' => $seniman], ['users' => $users]);
}

1 reference | 0 overrides
public function doTambahKarya(Request $request)
{
    ...
}

```

### 3. Pemesanan karya seni

Pada fungsi pemesanan terdapat fitur untuk pembayaran, pembayaran disini dilakukan menggunakan dari *payment gateway* midrans, pada pembayaran ini bisa menggunakan berbagai macam metode untuk pembayaran dari karya seni yang dibeli.

```
public function tambahPesananKarya(Request $request)
{
    $karya = new PemesananKarya();
    $karya->pemesan_id = $request->input('pemesan_id');
    $karya->karya_id = $request->input('karya_id');
    $karya->jumlah = $request->input('jumlah');
    $karya->alamat = $request->input('alamat');
    $karya->tanggal_pemesanan = date('d-m-Y');
    $karya->total_harga = $request->input('jumlah') * $request->input('harga');
    $karya->status = "-";
    $karya->resi = "-";
    $karya->pembayaran = "Belum Bayar";
    $karya->save();
    Karya::where('id', $request->id)->update([
        'stok' => $request->stok - $request->jumlah,
    ]);
    // Set your Merchant Server Key
    Midtrans\Config::$serverKey = config('midtrans.server_key');
    // Set to Development/Sandbox Environment (default). Set to true for Production
    Midtrans\Config::$isProduction = config('midtrans.is_production');
    // Set sanitization on (default)
    Midtrans\Config::$isSanitized = true;
    // Set 3DS transaction for credit card to true
    Midtrans\Config::$is3ds = true;

    $params = [
        'transaction_details' => [
            'order_id' => $karya->id,
            'gross_amount' => $karya->total_harga,
        ],
        'customer_details' => array(
            'first_name' => $karya->pemesan_id,
            'last_name' => '',
            // 'phone' => $request->phone,
        ),
    ];

    $snapToken = \Midtrans\Snap::getSnapToken($params);
    // dd($snapToken);
    session()->flash('success', 'Pesanan sukses dibuat!!!');
}
```

### 4. Pengelolaan data kesenian

Pada *syntax* ini seniman dapat melakukan pengelolaan data kesenian yang akan disewakan, seperti menambahkan, mengedit, serta menghapus data kesenian yang akan disewakan.

```

public function dataEvent()
{
    if(Session::get('role')==2){
        $event = DB::table('event')
        ->join('users', 'event.penyedia_id', '=', 'users.id')
        ->select('event.*', 'users.nama')
        ->where('penyedia_id', Session::get('id'))
        ->get();
        return view('event.data_event', ['event' => $event]);
    }else{
        $event = DB::table('event')
        ->join('users', 'event.penyedia_id', '=', 'users.id')
        ->select('event.*', 'users.nama')
        ->get();
        return view('event.data_event', ['event' => $event]);
    }
    return view('event.data_event', ['event' => $event]);
}

1 reference | 0 overrides
public function viewTambahEvent()
{
    return view('event.tambah_event');
}

1 reference | 0 overrides
public function tambahDataEvent(Request $request)
{
    $name = 'image'.'-' .time().'.'.$request->file('gambar')->getClientOriginalExtension();
    $path = $request->file('gambar')->storeAs('public/upload/event/'.$name);

    $event = new Event();
    $event->penyedia_id = $request->input('penyedia_id');
    $event->nama_event = $request->input('nama_event');
    $event->tanggal = $request->input('tanggal');
    $event->lokasi = $request->input('lokasi');
    $event->deskripsi = $request->input('deskripsi');
    $event->gambar = $name;
}

```

## 5. Pemesanan Kesenian

Pada fungsi pemesanan kesenian terdapat inputan untuk lokasi acara yang akan diadakan dan tanggal pemesanannya. pemesanan disini bisa berbagai jenis kategori kesenian seperti seni tari, teater, dll

```

public function PemesananKesenian()
{
    if(Session::get('role')==2){
        $users = DB::table('users')
        ->select('*')
        ->where('id', Session::get('id'))
        ->get();
        $p_kesenian = DB::table('users')
        ->select('pemesanan_kesenian.id', 'users.nama as nama_pemesan', 'tb.nama_kesenian', 'tb.nama_penyedia', 'pemesanan_kesenian.tar
        ->join('pemesanan_kesenian', 'pemesanan_kesenian.pemesan_id', '=', 'users.id')
        ->join(DB::raw("(select kesenian.id, kesenian.nama_kesenian, kesenian.id_seniman, users.nama as nama_penyedia from kesenian i
        join users on kesenian.id_seniman = users.id) as tb"), 'tb.id', '=', 'pemesanan_kesenian.kesenian_id')
        ->where('tb.id_seniman', Session::get('id'))
        ->get();
        return view('dashboard.pemesanan_kesenian.data_pemesanan_kesenian', ['p_kesenian' => $p_kesenian], ['users' => $users]);
    }else{
        $users = DB::table('users')
        ->select('*')
        ->where('id', Session::get('id'))
        ->get();
        $p_kesenian = DB::table('users')
        ->select('pemesanan_kesenian.id', 'users.nama as nama_pemesan', 'tb.nama_kesenian', 'tb.nama_penyedia', 'pemesanan_kesenian.tar
        ->join('pemesanan_kesenian', 'pemesanan_kesenian.pemesan_id', '=', 'users.id')
        ->join(DB::raw("(select kesenian.id, kesenian.nama_kesenian, kesenian.id_seniman, users.nama as nama_penyedia from kesenian i
        join users on kesenian.id_seniman = users.id) as tb"), 'tb.id', '=', 'pemesanan_kesenian.kesenian_id')
        ->get();
        return view('dashboard.pemesanan_kesenian.data_pemesanan_kesenian', ['p_kesenian' => $p_kesenian], ['users' => $users]);
    }
    return view('dashboard.pemesanan_kesenian.data_pemesanan_kesenian', ['p_kesenian' => $p_kesenian], ['users' => $users]);
}

```

## 6. Chating

Script dibawah ini digunakan untuk proses terjadinya chatting antara seniman atau penjual karya dengan pengguna atau pembeli melalui sistem. Pada fitur chat ini juga memiliki kelebihan jika terdapat balasan maka langsung masuk tanpa harus di *refresh browser*.

```

public function chat($id){
    $user = DB::table('users')
        ->select('*')
        ->where('id', $id)
        ->get();
    $chat = DB::table('chat')
        ->select('users.nama as sender', 'tb.reciever', 'chat.pesan')
        ->join(\DB::raw('(select users.nama as reciever, chat.pesan from chat inner join users on chat.reciever = users.id) as tb'), '
        ->join('users', 'users.id', '=', 'chat.sender')
        ->join(\DB::raw('(select id, concat(reciever,sender) helper from chat) as x'), 'x.id', '=', 'chat.id')
        ->where('x.helper', Session::get('id')).$id)
        ->orWhere('x.helper', $id,Session::get('id'))
        ->get();
    return view('dashboard.chat.chat',['users' => $user],['chat' => $chat]);
}

1 reference | 0 overrides
public function listchat()
{
    $users = DB::table('users')
        ->select('*')
        ->where('id', Session::get('id'))
        ->get();
    $chat = DB::table('chat')
        ->select('users.nama as sender', 'tb.reciever', 'chat.pesan', 'users.id as sender_id', 'tb.reciever_id')
        ->join('users', 'users.id', '=', 'chat.sender')
        ->join(\DB::raw('(select chat.id, chat.reciever as reciever_id, users.nama as reciever from chat inner join users on chat.reciever = users.id) as tb'), '
        ->join(\DB::raw('(select max(id) as id from chat GROUP BY chat.sender + chat.reciever) as maks'), 'maks.id', '=', 'chat.id')
        ->where('chat.sender', Session::get('id'))
        ->orWhere('chat.reciever', Session::get('id'))
        ->groupBy(\DB::raw('users.id + tb.reciever_id'))
        ->get();
    return view('dashboard.chat.chat_list',['users' => $users],['chat' => $chat]);
}

```

## 7. *Forgot password*

Setelah melakukan registrasi, mungkin pengguna atau seniman mengalami lupa password untuk masuk ke sistem, oleh karena itu terdapat sebuah fitur untuk membanu pengguna atau seniman untuk bisa melakukan reset password yang dikirimkan melalui email yang telah didaftarkan.

```

Route::post('/forgot-password', function (Request $request) {
    $request->validate(['email' => 'required|email']);

    $status = Password::sendResetLink(
        $request->only('email')
    );

    return $status === Password::RESET_LINK_SENT
        ? back()->with(['status' => __($status)])
        : back()->withErrors(['email' => __($status)]);

})->middleware('guest')->name('password.email');

Route::get('/reset-password/{token}', function ($token) {
    return view('auth.reset_password', ['token' => $token]);
})->middleware('guest')->name('password.reset');

Route::post('/reset-password', function (Request $request) {
    $request->validate([
        'token' => 'required',
        'email' => 'required|email',
        'password' => 'required|min:8|confirmed',
    ]);

    $status = Password::reset(
        $request->only('email', 'password', 'password_confirmation', 'token'),
        function ($user, $password) {
            $user->forceFill([
                'password' => Hash::make($password)
            ]->setRememberToken(Str::random(60));

            $user->save();

            event(new PasswordReset($user));
        }
    );
});

```

## 8. Status pesan

Pada menu pemesanan terdapat status pesan yang telah di pesan dan status pembayaran, pada status pembayaran dan penyewaan menunggu persetujuan dari seniman dan ketika pengguna membayar maka status pemesanan pun rubah mengikuti dengan transaksi yang dilakukan.

```

<div class="card-body">
  <h5 class="card-title">{{k->nama_karya}}</h5>
  <table class="table table-borderless">
    <tbody>
      <tr>
        <th>Jumlah Pesanan</th>
        <td>{{k->jumlah}}</td>
      </tr>
      <tr>
        <th>Alamat Tujuan</th>
        <td>{{k->alamat}}</td>
      </tr>
      <tr>
        <th>Tanggal Pesanan</th>
        <td>{{k->tanggal_pemesanan}}</td>
      </tr>
      <tr>
        <th>Total Pesanan</th>
        <td>{{k->jumlah}} x Rp.{{k->harga}} = Rp.{{k->total_pesanan}}</td>
      </tr>
      <tr>
        <th>Pembayaran</th>
        <td>{{k->pembayaran}}</td>
      </tr>
      <tr>
        <th>Resi</th>
        <td>@if($k->resi == '-')
        <td>Belum ada resi</td>
        @endif
      </tr>
    </tbody>
  </table>
  <a href="#" class="btn btn-primary">Pesanan diterima</a>
  <button class="btn btn-primary" id="pay-button">Bayar Sekarang</button>
</div>
</div>

```

## 9. Edit Profile

Pada Menu Profile pengguna terdapat sebuah fitur untuk mengedit profile, profile yang diedit bisa mengenai data-data seperti alamat, nomor hp, dll.

```

public function profile()
{
    $users = DB::table('users')
        ->select('*')
        ->where('id', Session::get('id'))
        ->get();
    return view('dashboard.profile.profile', ['users' => $users]);
}

1 reference | 0 overrides
public function editProfile($id)
{
    $users = DB::table('users')->where('id', $id)->get();
    return view('dashboard.profile.edit_profile', ['users' => $users]);
}

1 reference | 0 overrides
public function doEditProfile(Request $request)
{
    if ($request->hasFile('foto')) {
        $name = 'image' . '-' . time() . '.' . $request->file('foto')->getClientOriginalExtension();
        $path = $request->file('foto')->storeAs('public/upload/profile/', $name);
        User::where('id', $request->id)->update([
            'nama' => $request->nama,
            'email' => $request->email,
            'agama' => $request->agama,
            'ttl' => $request->ttl,
            'alamat' => $request->alamat,
            'no_hp' => $request->no_hp,
            'role_id' => $request->role,
            'foto' => $name
        ]);
    } else {
        User::where('id', $request->id)->update([
            'nama' => $request->nama,
            'email' => $request->email,
            'agama' => $request->agama,
            'ttl' => $request->ttl,

```

Lampiran 7. Sertifikat HKI yang Telah Terbit

  
**REPUBLIK INDONESIA**  
**KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA**

## SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC002023107552, 9 November 2023

**Pencipta**

Nama : Muhammad Ivan satria, Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.kom dkk

Alamat : Jl Batam Gang 3 2/13 Kel.Panggung Kec. Tegal Timur, Kota Tegal, Propinsi Jawa Tengah. 52122, Tegal Timur, Tegal, Jawa Tengah, 52122

Kewarganegaraan : Indonesia

**Pemegang Hak Cipta**

Nama : Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (P3M) Politeknik Harapan Bersama

Alamat : Jalan Mataram No. 9, Pesurungan Lor, Kecamatan Margadana 52142, Margadana, Tegal, Jawa Tengah 52142

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : Program Komputer

Judul Ciptaan : E-Marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 9 November 2023, di Tegal

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000540505

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.  
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA  
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

  
Anggoro Dasananto  
NIP. 196412081991031002



Disclaimer:  
Dalam hal permohonan memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

Dipindai dengan CamScanner

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Muhammad Ivan satria	Jl Batan Gang 3 2/13 Kel.Panggung Kec. Tegal Timur, Kota Tegal, Propinsi Jawa Tengah. 52122, Tegal Timur, Tegal
2	Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.kom	Desa Kluwur RT 3 RW2, Kecamatan Bulakamba, Kabupaten Brebes, Propinsi Jawa Tengah. 52252, Bulakamba, Brebes
3	Taufik Abidin, S.Pd., M.Kom	Jl Kaligangsa Asri Timur VIII RT 03/ RW 07 No.33, Kel. Kaligangsa, Kecamatan Margadana, Kota Tegal, Propinsi Jawa Tengah. 52147, Margadana, Tegal



Lampiran 8. Lembar Bimbingan



**SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA**

**LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR**

Nama : Muhammad Ivan satria  
 NIM : 19090082  
 No. Ponsel : 0895423947373  
 Judul TA : E-marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal  
 Dosen Pembimbing I : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.kom

No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan Yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1	15/7-23	- konsep	- ganti konsep	
2	23/7-23	konsep	- ganti judul "e-market place kesenian berbasis website"	
3	3/8-23	produk	- ditambahkan kategori jenis kesenian	
4	19/8-23	produk	- ditambahkan fitur pencarian - payment pada pembelian karya	

5	8/10 - 23	produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menambahkan dropdown kota yang ada di indonesia</li> <li>- menambahkan waktu pada penyewaan kesenian</li> </ul>	f
6	21/10 - 23	produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- menambahkan payment pada penyewaan</li> <li>- menambahkan history pembayaran</li> </ul>	f
7	7/11 - 23	laporan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- abstrak di berikan</li> </ul>	f
8	9/11 - 23	produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ACC</li> </ul>	f

--	--	--	--	--

Tegal, .....2023  
Dosen Pembimbing I



Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom  
NIDN. 06.13.0286.01



SARJANA TERAPAN TEKNIK INFORMATIKA  
POLITEKNIK HARAPAN BERSAMA

LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Muhammad Ivan satria

NIM : 19090082

No. Ponsel : 0895-4239-47373

Judul Skripsi : SISTEM APLIKASI PENYEWAAN KESENIAN TRADISIONAL  
BERBASIS WEBSITE

Dosen Pembimbing II : Taufiq Abidin, S.P.d., M.Kom

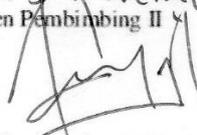
No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan Yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1.	29/5-23	Konsep	&matangkan dulu dg pembimbing I	
2.	15/6-23	Judul	Judul diganti → kesenian e-marketplace berbasis website	
3.	19/6-23	Produk	<ul style="list-style-type: none"><li>- profil seni man &amp; tambahkan</li><li>- layout &amp; pindah</li><li>- button hapus &amp; hadakan</li><li>- harga seni man yang bertak mengubah data pribadinya</li></ul>	
4.	22/6-23	Produk/daftar	<ul style="list-style-type: none"><li>- tempat lahir dg lengkap lahir dipisah</li></ul>	

- ditambahkan confirm password
- stlh daftar → verifikasi email
- pd seni man (dash board) menampilkan data sendiri/Ind

5.	3/7-23	Produk	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Format tanggal "dd month year"</li> <li>- &amp; Beri profil pengguna</li> <li>- choose file → hanya file gambar</li> <li>- &amp; tambahkan fitur lupa password</li> <li>- tambah fitur chat</li> </ul>	
6.	11/7-23	Produk	OK	
7.	9/11-23	Laporan	OK	

--	--	--	--	--

Tegal, 9 November 2023  
Dosen Pembimbing II



Taufiq Abidin, S.Pd., M.Kom  
NIDN : 0603088305



Nomor : 24.03/TI.PHB/XI/2023  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian  
Kepada :  
Yth. : **Pengurus Rumah Seni Tegal**  
di Tegal

Dengan hormat, Mahasiswa dengan identitas berikut ini:

nama : Muhammad Ivan satria  
NIM : 19090082  
prodi : Sarjana Terapan Teknik Informatika

Bermaksud melakukan penelitian untuk keperluan Tugas Akhir dengan judul "E-Marketplace Kesenian Berbasis Website Pada Kota Tegal". Kami memohon Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa yang bersangkutan agar memperoleh data, keterangan, dan bahan yang diperlukan.

Demikian permohonan ini disampaikan, Atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Tegal, 9 November 2023  
Ka. Prodi S.T. Teknik Informatika,



**Slamet Wiceno, S.Pd., M.Eng**  
NIPY : 08.015.222