

**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

### 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

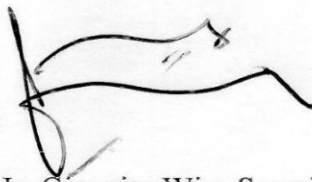
## HALAMAN REKOMENDASI

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


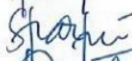

## HALAMAN PENGESAHAN

### 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, nasihat, 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