

## 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

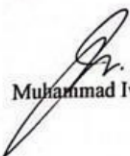
Nama : Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom.  
Status : Dosen  
NIDN : 0613028601  
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala  
Pangkat/Golongan : III/D (Penata Tingkat I)

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.

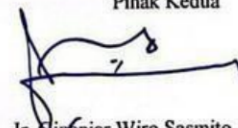
Demikian kesepakatan ini dibuat dengan penuh kesadaran guna kelancaran penyelesaian Skripsi.

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

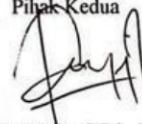
Pihak Pertama

Muhammad Ivan Satria



Pihak Kedua

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



Mengetahui  
Ketua Program Studi D IV Teknik Informatika

  
Slamet Wiyono, 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)

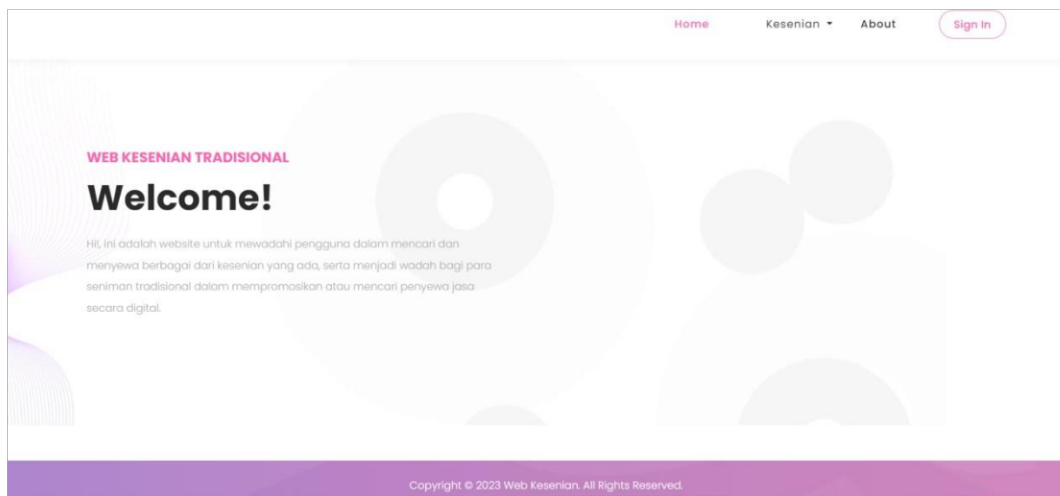
(Ir. Ginanjar Wiro Sasmito, M.Kom)

(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:

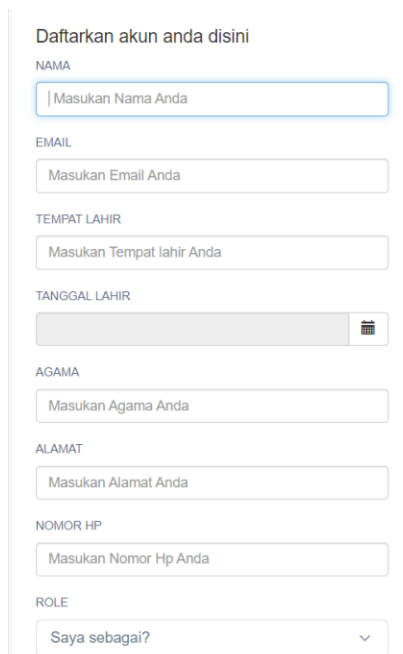
- Menu Home (Read)
- Kategori Kesenian (Read)
- Pemesanan Karya (Create)
- Pemesanan Kesenian (Create)
- Menu Pesanan (Read)
- Chating (Create)
- Edit Profile (update)
- Forgot Password (Create, Update)

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.

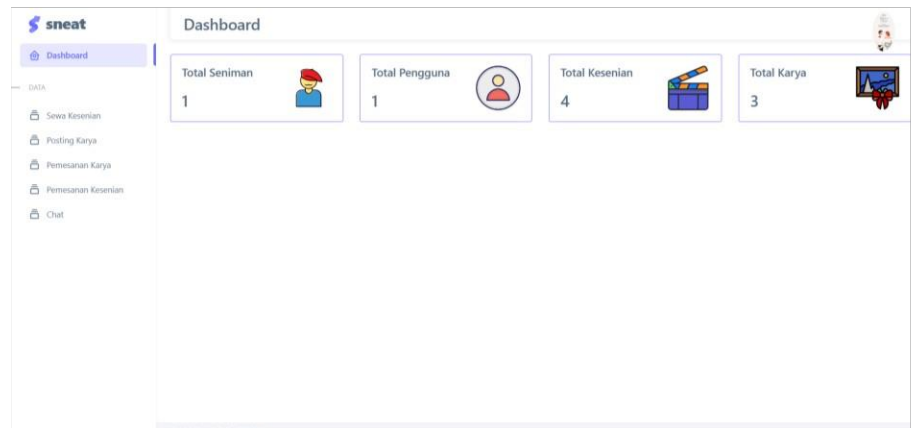


The image shows a registration form with the following fields:

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

## b. Dashboard

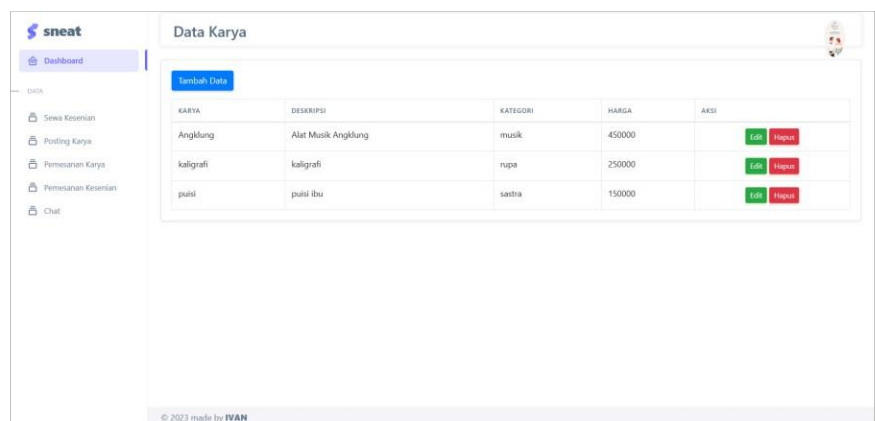
Aplikasi akan memberikan pemberitahuan informasi jumlah pengguna, seniman, karya, kesenian ataupun chat. saat karya dan kesenian ditambahkan maka otomatis masuk dimenu pengguna karena data karya dan kesenian mengikuti dari yang inputkan oleh seniman. Admin dan Seniman bisa input data Karya dan Kesenian 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

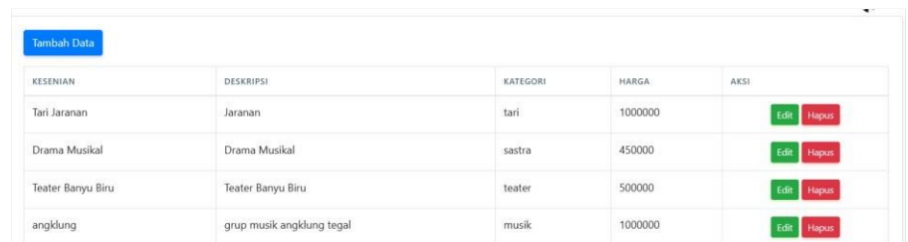
### 3. Hapus Data Karya :

- 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.



The screenshot shows a web interface with a blue button labeled 'Tambah Data' at the top left. Below it is a table with the following columns: KESENIAN, DESKRIPSI, KATEGORI, HARGA, and AKSI. The table contains four rows of data:

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

### 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.

NAMA KESENIAN	
<input type="text"/>	
DESKRIPSI	
<input type="text"/>	
Kategori	
<input type="text" value="Pilih Kategori!"/>	
HARGA	
<input type="text"/>	
FOTO	
<input type="button" value="Choose File"/>	No file chosen
<input type="button" value="Submit"/>	

### 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.

NAMA KESENIAN	
<input type="text" value="Tari Jaranan"/>	
DESKRIPSI	
<input type="text" value="Jaranan"/>	
KATEGORI	
<input type="text" value="tari"/>	
HARGA	
<input type="text" value="1000000"/>	
FOTO	
<input type="button" value="Choose File"/>	No file chosen
<input type="button" value="Submit"/>	

### 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

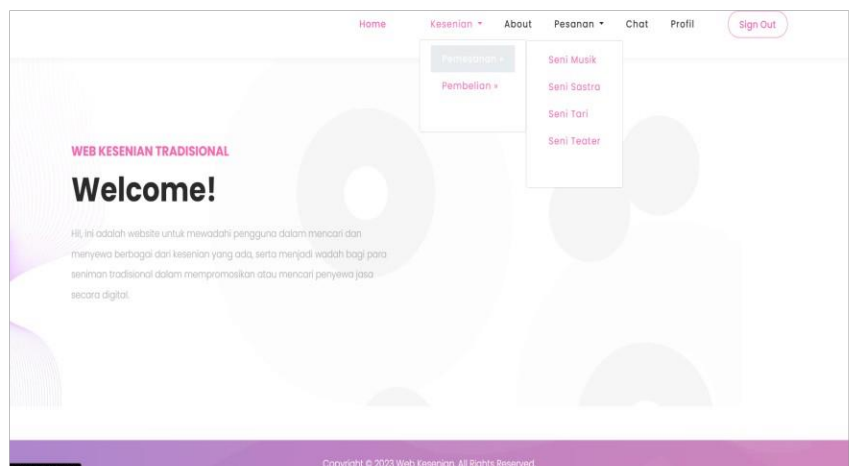
Untuk melihat pesanan, terdapat langkah – langkah sebagai berikut :

- 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 :

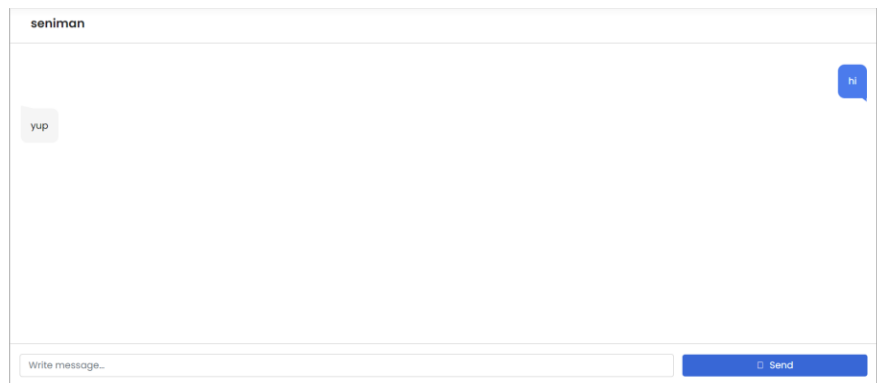
- Klik Menu Pesanan, lalu pilih pemesanan atau penyewaan,
- Jika telah menyelesaikan pemesanan maka terdapat sesuai yang dipesan serta dapat melihat status pembayaran.

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
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <span>Pesanan diterima</span> <span>Bayar Sekarang</span> </div>	

### 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.

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
<input type="submit" value="submit"/>	

#### **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.

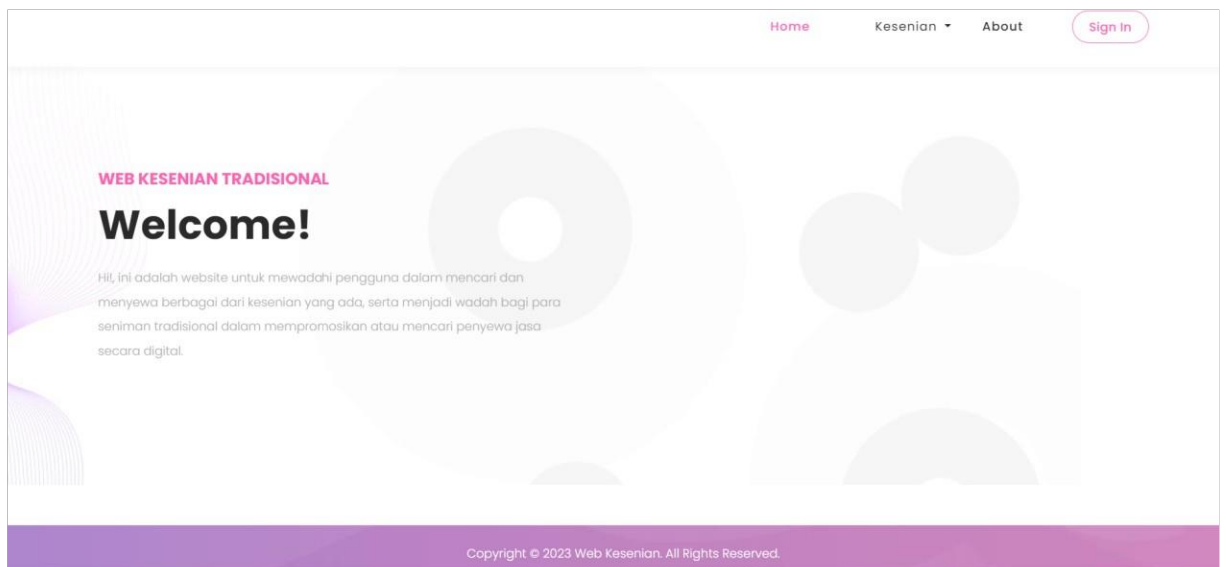
### **m. Daftar Referensi**

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:aSjvLLqctGAYsrw0bcQ3BYSy8mMPXm605v8GPbMeNug=
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-UsaimgpfsoPN_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.penyalah_id', '=', 'users.id')
        ->select('event.*', 'users.nama')
        ->where('penyalah_id', Session::get('id'))
        ->get();
        return view('event.data_event', ['event' => $event]);
    }else{
        $event = DB::table('event')
        ->join('users', 'event.penyalah_id', '=', 'users.id')
        ->select('event.*', 'users.nama')
        ->get();
        return view('event.data_event', ['event' => $event]);
    }
    return view('event.data_event', ['event' => $event]);
}

1 reference [C overrides]
public function viewTambahEvent()
{
    return view('event.tambah_event');
}

1 reference [C 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->penyalah_id = $request->input('penyalah_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_penyalah', '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_penyalah 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_penyalah', '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_penyalah 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();
    $chat = DB::table('chat')
        ->select('users.nama as sender', 'tb.reciever', 'chat.pesan')
        ->join(\DB::raw("(select users.nama as reciever, chat.pesan from chat inner join users on chat.reciever = users.id) as tb"), 'tb')
        ->join('users', 'users.id', '=', 'chat.sender')
        ->join(\DB::raw("(select id, concat(reciever,sender) helper from chat) as x"), 'x.id', '=', 'chat.id')
        ->where('x.helper', Session::get('id')).$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"), '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 pesanan

Pada menu pemesanan terdapat status pesanan 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 == '-')
            Belum ada resi</td>
          @endif
        </td>
      </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

  
REPUBLIC 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 Kcc. 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 pemohon 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 Batam 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

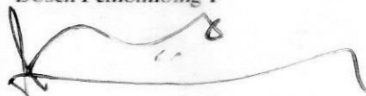
No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan Yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1	15/7-23	konsep	- ganti konsep	
2	23/7-23	konsep	- ganti judul "e-market place kesenian berbasis website"	
3	3/8-23	produk	- ditambahkan kategori jenis kesenian	
4	19/8-23	produk	- ditambahkan fitur pencarian - payment pada pembelian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

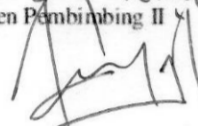
No	Tanggal	Pemeriksaan	Perbaikan Yang Perlu Dilakukan	Paraf Pembimbing
1.	29/5-23	Konsep	&matangkan dulu dg pembimbing I	
2.	15/6-23	Judul	judul diganti → kesenian e-marketplace berbasis website	
3.	19/6-23	Produk	<ul style="list-style-type: none"><li>- profil seni man &amp; tambahkan</li><li>- logout &amp; pindah</li><li>- button hapus &amp; hadakan</li><li>- hanya seni man yang berhak mengubah data pribadinya</li></ul>	
4.	22/6-23	Produk/daftar	<ul style="list-style-type: none"><li>- tempat lahir dg tanggal 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 Wiyono, S.Pd., M.Eng**  
NIPY : 08.015.222