

**Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Pemesanan
Karya Seni di Erhouse Gallery**

TUGAS AKHIR



diajukan oleh

IRFANNUDIN IHSAN NIM(20.01.4558)

FANDI PAMUNGKAS NIM(20.01.4549)

YOOGY HANDI NATA NIM(20.01.4515)

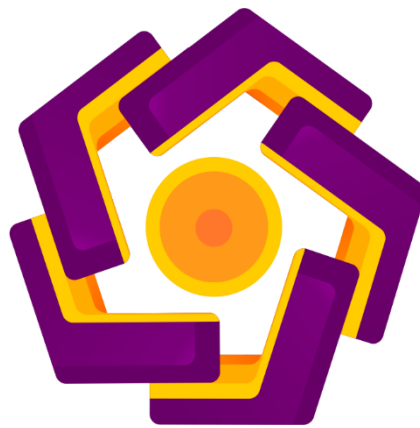
**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Pemesanan Karya Seni di Erhouse Gallery

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Ahli Madya Komputer
Program Studi D3 Teknik Informatika



diajukan oleh

IRFANNUDIN IHSAN NIM(20.01.4558)
FANDI PAMUNGKAS NIM(20.01.4549)
YOOGY HANDI NATA NIM(20.01.4515)

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA

2023

HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI
DAN PEMESANAN KARYA SENI DI
ERHOUSE GALLERY

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Yoogy Handi Nata (20.01.4515)

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 7 Juli 2023



Pramudhita Ferdiansyah, M.kom
NIK. 190302409

**HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR
PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN PEMESANAN KARYA
SENI DI ERHOUSE GALLERY**

yang disusun dan diajukan oleh

Yoogy Handi Nata (20.01.4515)

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ninik Tri Hartanti, M.Kom
NIK. 190302330

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 28 Juli 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Yoogy Handi Nata
NIM : 20.01.4515

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut:

Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Pemesanan Karya Seni di Erhouse Gallery

Dosen Pembimbing : Pramudhita Ferdiansyah, M.kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan,

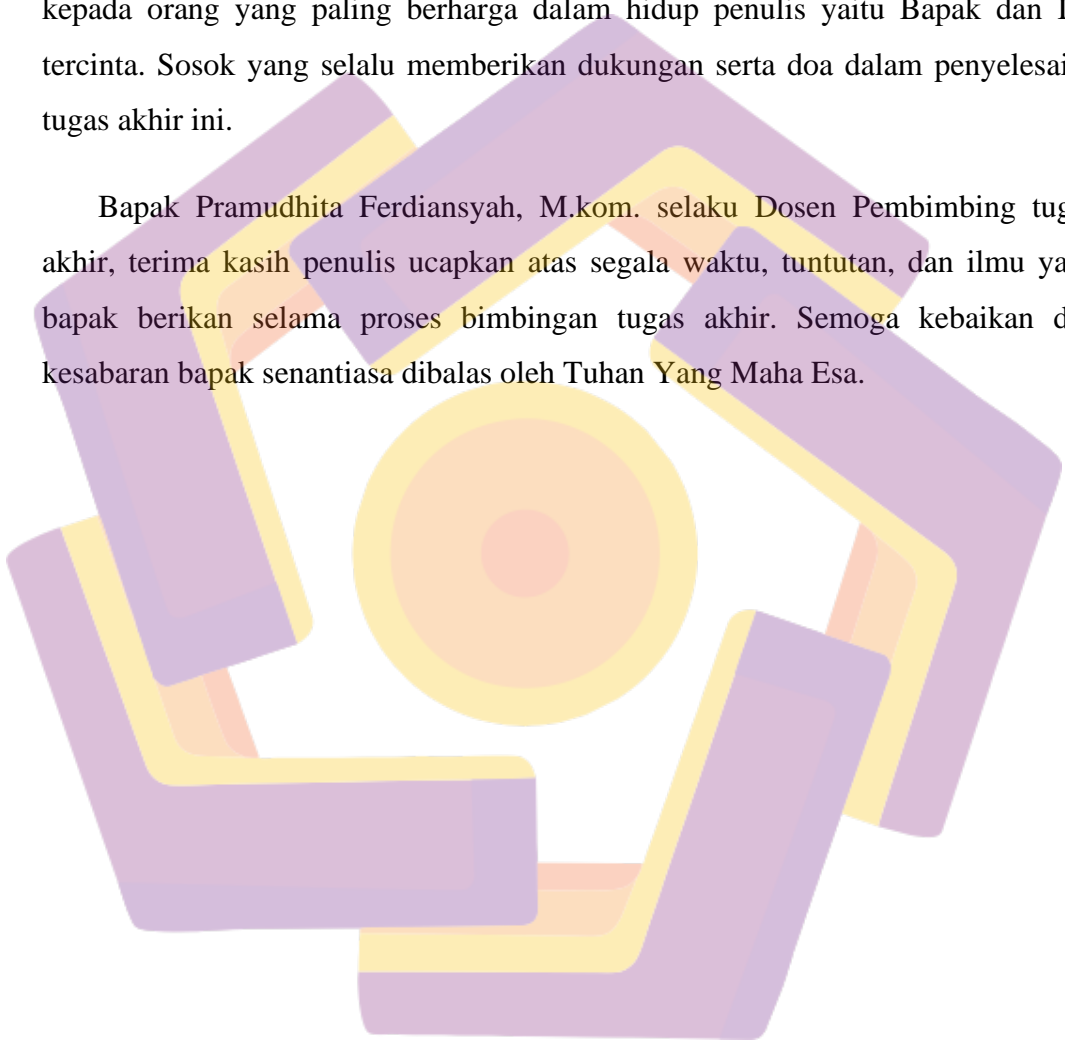


Yoogy Handi Nata

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat, rahmat, hidayah dan karunia-Nya sehingga proses penyusunan tugas akhir ini berjalan dengan lancar dan dapat diselesaikan dengan baik. Penulis persembahkan tugas akhir tugas akhir ini kepada orang yang paling berharga dalam hidup penulis yaitu Bapak dan Ibu tercinta. Sosok yang selalu memberikan dukungan serta doa dalam penyelesaian tugas akhir ini.

Bapak Pramudhita Ferdiansyah, M.kom. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir, terima kasih penulis ucapkan atas segala waktu, tuntutan, dan ilmu yang bapak berikan selama proses bimbingan tugas akhir. Semoga kebaikan dan kesabaran bapak senantiasa dibalas oleh Tuhan Yang Maha Esa.



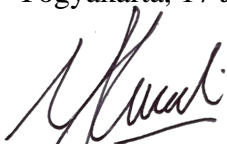
KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul : **Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Pemesanan Karya Seni di Erhouse Gallery.**

Selama proses penulisan tugas akhir ini penulis mendapatkan banyak tambahan pengetahuan dan kontribusi berharga dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terimakasih sebesar - besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmatnya sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat berjalan lancar.
2. Kepada yang tercinta kedua orang tua yang sudah memfasilitasi dan selalu memberikan dukungan baik fisik maupun mental untuk penulis agar selalu bersemangat dan tidak pantang menyerah.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Barka Satya, M.Kom, selaku Kepala Program Studi D3 Teknik Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
6. Bapak Pramudhita Ferdiansyah, M.kom., M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah banyak membantu dan membimbing penulis.
7. Mas Ruswanto selaku pemilik Erhouse Gallery yang telah membantu dan memberikan izin untuk melakukan penelitian di Erhouse Gallery.
8. Kepada teman yang telah banyak membantu dan memberikan saran untuk penulis, terimakasih telah mendengarkan keluh kesah penulis selama ini.

Yogyakarta, 17 Juli 2023


Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN JUDUL.....	
HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Literature Review	4
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 Website.....	7
2.2.2 Promosi	7
2.2.3 Web Browser.....	7
2.2.4 HTML (Hypertext Markup Language)	7
2.2.5 CSS (Cascading Style Sheet)	8
2.2.6 XAMPP.....	8
2.2.7 PHP (Hypertext Preprocessor).....	8
2.2.8 MariaDB.....	8
2.2.9 Database	9
2.2.10 Framework	9
2.2.11 Bootstrap	9
2.2.12 Laravel	9

2.2.13	MVC.....	10
2.2.14	SDLC (Software Development Life Cycle).....	10
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		11
3.1	Deskripsi Singkat Perusahaan	11
3.2	Langkah Penelitian	13
3.2.1	Perencanaan	14
3.2.2	Pengumpulan Data	15
3.2.3	Analisis Kebutuhan Sistem	19
3.2.4	Perancangan Sistem	21
3.2.5	Implementasi dan Pengujian	44
3.2.6	Dokumentasi	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Implementasi.....	46
4.1.1	Halaman <i>Admin</i>	46
4.1.2	Halaman <i>User</i>	48
4.1.3	Halaman Utama.....	49
4.1.4	Statistik Website	54
4.2	Pengujian	56
4.2.1	Pengujian Black Box.....	56
4.2.2	Pengujian User (Skala Likert).....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		63
5.1	Kesimpulan	63
5.2	Saran	63
DAFTAR PUSTAKA		64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Dokumentasi Objek Penelitian	12
Gambar 3. 2 Hasil Karya Erhouse Gallery	13
Gambar 3. 3 Langkah Penelitian	14
Gambar 3. 4 <i>Entity Relationship</i> Diagram	28
Gambar 3. 5 <i>Flowchart Admin</i>	29
Gambar 3. 6 <i>Flowchart User</i>	30
Gambar 3. 7 <i>Wireframe Dashboard Admin</i>	31
Gambar 3. 8 <i>Wireframe Tabel Karya Admin</i>	32
Gambar 3. 9 <i>Wireframe Buat Karya Admin</i>	33
Gambar 3. 10 <i>Wireframe Dashboard User</i>	34
Gambar 3. 11 <i>Wireframe Tabel Pesanan</i>	35
Gambar 3. 12 <i>Wireframe Buat Pesanan</i>	36
Gambar 3. 13 <i>Wireframe Edit Profile</i>	37
Gambar 3. 14 <i>Wireframe Login</i>	38
Gambar 3. 15 <i>Wireframe Register</i>	39
Gambar 3. 16 <i>Wireframe Home</i>	40
Gambar 3. 17 <i>Wireframe Karya Utama</i>	41
Gambar 3. 18 <i>Wireframe Detail Karya</i>	42
Gambar 3. 19 <i>Wireframe About Us</i>	43
Gambar 3. 20 Desain Sistem	44
Gambar 4. 1 Halaman <i>Dashboard Admin</i>	46
Gambar 4. 2 Halaman Tabel Karya <i>Admin</i>	47
Gambar 4. 3 Halaman Buat Karya <i>Admin</i>	48
Gambar 4. 4 Halaman <i>Dashboard User</i>	48
Gambar 4. 5 Halaman Tabel Pesanan <i>User</i>	49
Gambar 4. 6 Halaman <i>Login</i>	50
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Utama (Home)</i>	51
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Karya <i>Utama</i>	52
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Detail karya	53
Gambar 4. 10 Statistik Website	54
Gambar 4. 11 Data User	55
Gambar 4. 12 Data Pesanan	56
Gambar 4. 13 Diagram Pengujian User	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Literatur Review</i>	5
Tabel 3. 1 Wawancara	17
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras	20
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak	21
Tabel 3. 4 Tabel <i>User</i>	21
Tabel 3. 5 Tabel <i>Artworks</i>	22
Tabel 3. 6 Tabel <i>Image_artworks</i>	23
Tabel 3. 7 Tabel <i>Categories</i>	23
Tabel 3. 8 Tabel <i>Statuses</i>	23
Tabel 3. 9 Tabel <i>Information</i>	24
Tabel 3. 10 Tabel <i>Orders</i>	24
Tabel 3. 11 Tabel <i>Image_orders</i>	25
Tabel 3. 12 Tabel <i>Articles</i>	25
Tabel 3. 13 Tabel <i>Image_articles</i>	26
Tabel 3. 14 Tabel <i>Events</i>	26
Tabel 3. 15 Tabel <i>Image_events</i>	27
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Black Box</i>	57
Tabel 4. 2 Pengujian User	58
Tabel 4. 3 Skor Likert	60
Tabel 4. 4 Interval Likert	61
Tabel 4. 5 Rata-Rata Likert	61

INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat dan memberikan dampak besar pada berbagai sektor. Namun, dalam sektor seni, masih belum maksimal dalam memanfaatkan teknologi untuk mempublikasikan karya seni kepada khalayak luas. Maka diperlukan peran teknologi pada sektor seni seperti *website Erhouse Gallery* untuk membantu dalam mempromosikan karya seni, meningkatkan *visibilitas*, dan memperluas jangkauan *audiens*.

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan tugas akhir ini adalah observasi langsung, studi literatur dan wawancara, sedangkan metode yang digunakan dalam perancangan sistem menggunakan metode *SDLC (System Development Life Cycle)*. Metode ini melibatkan langkah-langkah berurutan, termasuk perencanaan, analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian, implementasi, dan pemeliharaan sistem. Dengan *SDLC*, pengembangan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis, memastikan sistem yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Website Erhouse Gallery dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MariaDB sebagai database dengan memanfaatkan framework Laravel 10 yang mendukung penulisan kode berbasis MVC sehingga mempermudah dalam pengelolaan kode. Pada tampilan *website* menggunakan bahasa markup HTML dan bahasa styling CSS dibantu dengan Bootstrap 5 sebagai UI Framework.

Kata kunci : Teknologi, Karya Seni, Website, Laravel

ABSTRACT

The current technological advancements have had a significant impact on various sectors. However, in the field of art, the utilization of technology for showcasing artworks to a wider audience is still not maximized. Therefore, the role of technology in the art sector, such as the Erhouse Gallery website, is necessary to help promote artworks, increase visibility, and expand the audience reach.

The data collection method used in writing this final project is direct observation, literature study and interviews, while the method used in system design utilized the SDLC (System Development Life Cycle) method. This method involves sequential steps, including planning, needs analysis, design, development, testing, implementation, and system maintenance. With SDLC, system development is conducted in a structured and systematic manner, ensuring a high-quality system that meets user requirements.

The Erhouse Gallery website is built using PHP programming language and MariaDB as the database, utilizing the Laravel 10 framework that supports MVC-based code writing, The website interface is developed using HTML and CSS languages, assisted by Bootstrap 5 as the UI Framework.

Keywords: *Technology, Artwork, Website, Laravel.*