

## PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI PORTAL WEB UNTUK PEMESANAN DAN PENJUALAN BARANG PADA GALERI SENI

Shanny Dorothea<sup>1</sup>, Asep Mulyana<sup>2</sup>, Tengku Ahmad Riza<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Teknik Telekomunikasi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

---

### Abstrak

Indonesia terkenal dengan beragam jenis kesenian dan kebudayaan yang tersebar diseantero nusantara. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya jumlah seniman atau budayawan, toko atau galeri seni, dan tingginya minat masyarakat untuk membeli atau memilikinya. Barang seni sendiri merupakan jenis komoditas ekspor Indonesia yang terbesar setelah tekstil, furniture, dan migas. Akan tetapi, untuk mengeksport, mempromosikan, dan menjual barang seni keluar negeri memerlukan modal usaha yang cukup besar dan resiko yang tinggi, sehingga masih banyak toko atau galeri seni, yang sebagian besar masih berjenis usaha kecil dan menengah (UKM) dan bahkan sebagian lainnya hanya berupa kelompok seniman yang tidak memikirkan sisi promosi dan penjualan dengan seksama, tidak mampu untuk mempromosikan dan menjual barang produksinya diluar negeri walaupun kualitas produksinya sangatlah tinggi.

Oleh karena itu, dibutuhkan rancangan portal web untuk pemesanan dan penjualan barang di galeri seni untuk mempermudah promosi dan penjualan barang di galeri seni. Selain itu, dengan menggunakan portal web sebagai media promosi dan penjualan, galeri seni juga dapat meraih pasar internasional dan melakukan ekspor yang efektif dengan resiko yang kecil karena langsung menyesuaikan dengan permintaan pelanggan luar negeri melalui fitur pemesanan dan pembelian didalam portal web. Dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai Database centre, website ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan dan dengan tidak mengurangi peran serta pengrajin seni yang ada sehingga website ini dapat di implementasikan.

Setelah melakukan beberapa pengujian dan implementasi, didapatkan beberapa kesimpulan diantaranya : Website ini memiliki manfaat yang cukup baik dari segi si pembeli ataupun penjual, serta website ini memiliki tampilan yang lengkap dan memudahkan user untuk memesan dan membeli barang seni, dan cukup mudah untuk diakses. Hal ini berdasarkan pengujian Fungsional, pengujian Subjektif, dan pengujian kecepatan akses yang telah dilakukan sebelumnya.

Kata Kunci : Aplikasi, web portal, Seni, Database

---

Telkom  
University

#### Abstract

Indonesia is famous for its variety of arts and culture scattered archipelago. It can be seen from the large number of artists or cultural, stores or art galleries, and high public interest to purchase or own it. Art itself is kind of Indonesia's largest export commodity after textile, furniture, oil and gas. However, to export, promote, and sell art abroad requires substantial capital and the risk is high, so there are still many stores or art galleries, most of which are type of small and medium enterprises (SMEs) and an even more simply form a group of artists who do not think the promotion and sale carefully, not being able to promote and sell their production overseas despite very high production quality.

Therefore, the required design web portal for booking and sale of goods in the art gallery to facilitate the promotion and sale of goods in the art gallery. In addition, by using a web portal as a media promotion and sales, art galleries can now reach international markets and exporting effective with less risk due directly to adjust to customer demand abroad through ordering and purchasing features within the web portal. By using PHP as the programming language and MySQL as the database center, the website is designed to meet the needs and without prejudice to the role of the existing art craftsmen so that the website can be implemented.

After doing some testing and implementation, obtained several conclusions including: websites have considerable benefits in terms of both the buyer or the seller, and the website has a complete view and allows users to order and purchase art, and quite easy to access. It is based on functional testing, Subjective testing, and testing speed of access that has been done before.

Keywords : Application , web portal, Art, Database

---

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Pasar seni di Indonesia saat ini sangatlah banyak, begitu juga dengan peminat setia dan pencari barang seni. Tetapi saat ini sistem promosi maupun penjualannya sangatlah minim. Padahal begitu banyak sekali jenis barang seni yang menjadi komoditas ekspor. Barang seni Indonesia merupakan salah satu dari daftar barang-barang yang berharga untuk dimiliki untuk kalangan pencinta dan pengumpul barang seni. Akan tetapi, untuk mengkespor, mempromosikan, dan menjual barang seni ke luar negeri membutuhkan modal usaha yang besar dan dengan resiko yang tinggi. Sehingga banyak diantara penjual barang seni hanya sekedar dalam menjalankan usahanya. Kendala ini lah yang menghambat keberhasilan usaha barang seni di Indonesia.

Begitu juga dengan perkembangan teknologi saat ini, banyak sekali media promosi yang memanfaatkan teknologi untuk memasarkan produk-produknya. Mulai dari jual beli sandang , peralatan rumah tangga dan juga alat-alat berat. Perkembangan teknologi informasi inilah yang harus dimanfaatkan semaksimal mungkin demi memajukan bidang jual-beli pada lingkungan masyarakat.

Oleh karena itu, dirancanglah suatu portal web yang berfungsi untuk mengatasi masalah penyaluran barang seni tersebut. Dengan portal web ini, pengusaha barang seni di Indonesia dapat dengan mudah mempromosikan dan menjual barang seni tersebut khususnya kepada pembeli mancanegara. Portal web ini akan sangat membantu dalam keberhasilan kemajuan pengenalan Kebudayaan Indonesia di mata dunia .

## 1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada dapat diambil beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat membantu dalam mempromosikan barang seni Indonesia
2. Bagaimana agar portal web ini mempermudah dalam penjualan barang seni Indonesia khususnya bagi pengrajin-pengrajin kecil
3. Bagaimana proses promosi tersebut agar efektif dalam hal ini web portal sendiri
4. Bagaimana menguji performansi web portal yang di bangun

## 1.3 Tujuan Proyek Akhir

Tujuan yang ingin dicapai dalam proyek akhir ini yaitu :

1. Merancang dan implemantasi aplikasi portal web
2. Merancang dan implementasi data base pemesanan dan penjualan barang
3. Pengujian kemampuan/performansi server database
4. Mempermudah promosi dan penjualan barang di galeri seni

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan permasalahan dalam proyek akhir ini antara lain :

1. Ruang lingkup pembahasan hanya galeri seni Indonesia
2. Aplikasi dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data menggunakan MySQL
3. Tidak dapat melayani permintaan desain dan pembuatan barang seni baru atau *custom made*
4. Tidak membahas terlalu jauh tentang keamanan jaringan
5. Tidak membahas terlalu jauh tentang sistem Keuangan
6. Tidak membahas sistem pengiriman barang (*Shipment*)
7. Memakai Hosting tak berbayar

## 1.5 Metodologi Proyek Akhir

Metode yang digunakan dalam menyelesaikan masalah untuk proyek akhir ini antara lain:

a. Studi literatur

Dilakukan studi literatur dengan mempelajari mengenai konsep dan teori pendukung yang berkaitan dengan proyek akhir ini. Proses pembelajaran materi penelitian melalui pustaka-pustaka yang berkaitan dengan penelitian baik berupa buku maupun jurnal ilmiah.

b. Studi kasus

Dilakukan studi kasus dengan langsung mensurvei salah satu galeri seni yang berlokasi di Bandung. Studi ini memberikan secara langsung proses-proses apa saja yang dilakukan Galeri seni pada umumnya.

c. Pembuatan Aplikasi dan Pengimplementasian

Dilakukan pembuatan aplikasi sistem yang kemudian diimplementasikan secara nyata.

d. Penarikan Hasil Kesimpulan

Mengambil kesimpulan akhir terhadap hasil implementasi sistem yang diperoleh dan memberi saran untuk penelitian selanjutnya.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika yang digunakan untuk penulisan proposal proyek akhir ini sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

### **BAB II DASAR TEORI**

Bab ini memuat dasar teori yang digunakan dalam penyusunan proyek akhir yang meliputi penjelasan mengenai fasilitas institusi pendidikan, web, sistem informasi, *XAMPP*, *WebserverStress Tool*, *Extended Statusbar*, *PHP* dan *MySQL*.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang hasil perancangan sistem untuk mendefinisikan kebutuhan dalam perancangan aplikasi.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini membahas tentang implementasi rancangan pada tahap sebelumnya dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi.

### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dari keseluruhan sistem yang telah dibuat serta saran yang diperlukan untuk pengembangan sistem lebih lanjut.



## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan proses implementasi, pengujian dan analisis sistem dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan Hasil pengujian subjektif dapat disimpulkan bahwa aplikasi web portal ini dapat memudahkan pengguna dan pemilik galeri seni untuk mengakses web Galeri Seni. Web ini mempermudah admin untuk menginput dan mengatur segala pembelian dan pemesanan yang dilakukan melalui web portal ini.
2. Aplikasi web Portal ini memiliki kemudahan ( *User Friendly* ) untuk digunakan, sehingga calon pembeli dan tamu tidak perlu bingung dalam menggunakan web ini dalam pemesanan barang seni.
3. Tampilan dan fitur web portal untuk penjualan barang seni ini menarik dan efisien berdasarkan pengujian subjektif.
4. Berdasarkan pengujian kecepatan akses, web ini juga dapat dikatakan baik. Memiliki akses yang cepat dan mudah digunakan.

#### 5.2. Saran

Saran yang dapat diajukan untuk pengembangan dan perbaikan sistem informasi fasilitas umum berbasis web ini antara lain:

1. Agar lebih banyak lagi fasilitas yang dapat ditangani pemakaiannya dalam aplikasi ini.
2. Sms Gateway dapat ditambahkan agar ada jalur alternatif bila pengguna tidak sempat membuka web.
3. Dapat ditambahkan proses pembayaran melalui *Credit Card* , *Paypal*, ataupun verifikasi secara langsung oleh Bank
4. Membuat *Mobile Version* ataupun *Androin version* untuk mendukung kemajuan web ini dalam mengikuti perkembangan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lukmanul Hakim. 2008. *“Membongkar Trik Rahasia Para Master PHP”*. Penerbit Lokomedia. Yogyakarta.
- [2] Wahidin. 2005. *“7 Jam Belajar Dreamweaver MX 2004 untuk Orang Awam ”*. Maxikom. Palembang.
- [3] Budd andy , Weychert Rob. 2009. *“Web Standards Creativity: Innovations in Web Design with XHTML, CSS, and DOM Scripting”*. Apress. New York.
- [4] Welling Luke, Thomson Laura. 2009. *“PHP and MySQL Web Development 4th Edition”*. Pearson Education, Inc.. United State of America.
- [5] Suprayogo, Hasta. 2004. *Mengenal Adobe Photoshop CS*. (1st ed.). Yogyakarta: Andi
- [6] Triono. *“Pembuatan Alat Bantu Segmentasi Pasar Multivariabel Berbasis Web”*. Proyek Akhir PENS ITS. 2006.
- [7] Kumpulan proyek akhir yang ada di *Learning Center* IT Telkom.