

Web-Based Painting Services Marketplace Application

Aplikasi Jual Beli Jasa Lukis Berbasis Web

Pratasik Gabriel J. M. Topah, Yaulie Deo Y. Rindengan, Arthur M. Rumagit
Dept. of Electrical Engineering, Sam Ratulangi University Manado, Kampus Bahu St., 95115, Indonesia
e-mails : pratasikgjmtopah@gmail.com¹⁾, rindengan@unsrat.ac.id²⁾, arthur_rumagit@unsrat.ac.id³⁾

Received: 28 March 2023; revised: 15 November 2023; accepted: 16 November 2023

Abstract — This research is motivated by the limitations in the traditional methods used in the painting services industry, which hinder artists in promoting their work and services, as well as making it difficult for buyers to find what they need. The research aims to develop a Web-Based Painting Services Marketplace Application to facilitate artists in selling their artwork and services online and assist buyers in finding and transacting with ease. In this study, the development method used is Extreme Programming (XP), which allows the application to be developed adaptively, enabling quick adjustments to user and market needs. The result is an application that enables artists to promote their work and services, while buyers can easily find and purchase artwork that suits their needs. This application also offers transaction management, user profiles, and personal data features to enhance the user experience. The application is expected to address the challenges faced by artists and buyers, as well as enhance the competitiveness of the painting industry. By leveraging modern web technology and the XP development method, this application can provide an effective and responsive solution to changes, creating a more dynamic and efficient ecosystem for stakeholders in the painting industry.

Key words : Application; Buying and selling system; Painting service; Website.

Abstrak — Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan dalam industri jual beli jasa lukis yang masih mengandalkan metode tradisional, yang menghambat pelukis dalam mempromosikan karya dan jasa mereka serta mempersulit pembeli dalam mencari yang sesuai. Tujuan penelitian adalah membangun Aplikasi Jual Beli Jasa Lukis Berbasis Web dengan untuk memfasilitasi pelukis dalam menjual karya dan jasa mereka secara *online*, serta membantu pembeli dalam mencari dan melakukan transaksi dengan mudah. Dalam penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan adalah *Extreme Programming* (XP) yang mana melalui metode ini, aplikasi akan dikembangkan secara adaptif, memungkinkan penyesuaian dengan perubahan kebutuhan pengguna dan pasar dengan cepat. Hasilnya adalah aplikasi yang memungkinkan pelukis untuk mempromosikan karya dan jasa mereka, sementara pembeli dapat dengan mudah menemukan dan membeli karya yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Aplikasi ini juga menawarkan fitur manajemen transaksi, profil pengguna, dan data diri untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Aplikasi ini diharapkan akan memecahkan masalah-masalah yang dihadapi oleh pelukis dan pembeli, serta meningkatkan daya saing industri lukis. Dengan memanfaatkan teknologi web modern dan metode pengembangan XP, aplikasi ini dapat memberikan solusi yang

efektif dan responsif terhadap perubahan, menciptakan ekosistem yang lebih dinamis dan efisien bagi para pelaku industri lukis.

Kata kunci: Aplikasi; Jasa Lukis; Sistem Jual Beli; Website.

I. PENDAHULUAN

Sistem jual beli jasa lukis saat ini seringkali masih menggunakan cara tradisional seperti melalui pameran atau katalog, yang membuat keterbatasan untuk mencari jasa lukis yang sesuai dan efisien. Selain itu tidak semua pelukis yang mempunyai hak akses yang sama untuk mempromosikan jasanya dan menemukan pelanggan, keterbatasan tersebut ditambah dengan kurangnya media atau aplikasi promosi untuk hasil karya mereka membuat beberapa pelukis kesulitan dalam menjual jasa mereka, hal itu juga diperparah dengan adanya wabah yang terjadi beberapa tahun terakhir yang semakin memperkecil akses mereka menemukan pelanggan.

Dengan adanya internet dan perkembangan teknologi informasi dapat membantu mengatasi masalah jual beli jasa lukis dengan menyediakan platform yang menyediakan akses bagi pelukis untuk menemukan pelanggan. Melalui “Aplikasi Jual Beli Jasa Lukis Berbasis Web” diharapkan dapat memberikan solusi untuk mengatasi masalah yang ada dalam sistem jual beli jasa lukis tradisional dan dapat memberikan kontribusi positif serta meningkatkan sistem jual beli jasa lukis menjadi lebih mudah

A. Penelitian Terkait

Dalam penelitian ini terdapat referensi dari penelitian yang sudah ada sebelumnya untuk dijadikan referensi dalam penelitian yang akan dilakukan. Berikut penelitian yang sudah dilakukan terdahulu untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini.

Desain dan Pembangunan Sistem Informasi Penjualan Furniture di Galeri Ukir Mebel Berbasis Web [1]. Penelitian dilakukan oleh Andi Wicaksono, Arie S.M Lumenta, dan Brave A. Sugiarto. Penelitian ini membantu galeri dalam menjual dan mempromosikan hasil produksi kepada konsumen dengan lebih mudah.

Desain dan Pembangunan Sistem Pengolahan Data Barang Berbasis Web di TokoFiber [2]. Penelitian dilakukan oleh Rahmat H. Labatjo, Arie S.M. Lumenta, dan Brave A. Sugiarto.

Pembuatan system menggunakan PHP dan MySQL, digunakan untuk keperluan mengolah data dan mengolah stok barang, serta membuat laporan penjualan barang.

Perancangan Konsep Aplikasi Online Marketplace "BaBli" untuk Pengembangan Desa Pintar di Sulawesi Utara [3]. Penelitian dilakukan oleh Christopel Hamonangan Simanjuntak, dan Stieven Netanel Rumokoy. Penelitian ini mengembangkan rancangan aplikasi *marketplace* bernama "BaBli" untuk membantu peningkatan ekonomi desa.

Rancang Bangun E-Marketplace Karya Seni Berbasis Web dengan Integrasi Pembayaran Midtrans *Payment Gateway* menggunakan *Framework* Laravel [4]. Penelitian dilakukan oleh Bambang Dwy Ard Lansa. *Website* jual beli karya seni mempermudah penghasil karya seni untuk menjual karyanya dan mempermudah pembeli untuk menemukan barang seni yang dibutuhkan dengan sistem pembayaran yang terintegrasi.

B. Aplikasi

Menurut Setyawan dan Munari, aplikasi adalah perangkat lunak komputer yang memanfaatkan kemampuan komputer secara langsung untuk menjalankan tugas yang diinginkan oleh pengguna [5]. Sedangkan menurut Rachmad Hakim S, aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti mengolah dokumen, permainan, mengatur *Windows*, dan sebagainya [6].

C. Seni Lukis

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), seni atau "se-ni" merujuk pada keahlian dalam menciptakan karya yang memiliki mutu, terlihat dari aspek kehalusan, keindahan, dan faktor lainnya. Lingkup seni mencakup berbagai karya yang dihasilkan dengan keahlian luar biasa, seperti tari, lukisan, dan ukiran.

Definisi dari KBBI juga menyebutkan bahwa lukis atau "lu-kis" merupakan tindakan membuat gambar menggunakan berbagai alat seperti pensil, pulpen, kuas, dan sejenisnya, baik dengan warna maupun tanpa warna. Dalam konteks seni, melukis atau "me-lu-kis" merujuk pada tindakan menciptakan gambar atau karya seni dengan menggunakan berbagai alat gambar tersebut.

Dengan demikian, seni lukis dapat diartikan sebagai hasil atau karya berupa gambar atau lukisan yang dibuat dengan menggunakan peralatan seperti pulpen, kuas, pensil, dan sejenisnya, memerlukan kemahiran khusus untuk menciptakannya.

D. Web

Menurut Yuhefizar, Web adalah salah satu layanan yang diterima oleh pengguna komputer yang terhubung ke fasilitas hypertext untuk menampilkan data dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan berbagai media lainnya [7]. Dari pendapat di atas didapat bahwa web merupakan suatu sistem untuk menyebarkan informasi melalui internet dan merupakan layanan yang didapatkan pengguna komputer yang terhubung dengan internet.

E. HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa dasar dalam pembuatan web yang menggunakan tanda-tanda

(markup) untuk menandai berbagai bagian teks. HTML disebut sebagai bahasa dasar karena jika digunakan sendiri, tampilan web dapat terasa sederhana. Meskipun HTML adalah bahasa pemrograman dasar untuk mengelola situs web, ia terbatas pada pembuatan situs web statis yang tidak memiliki interaksi aktif dengan pengguna. Oleh karena itu, HTML sering dikombinasikan dengan bahasa pemrograman web lainnya untuk mengembangkan situs web yang lebih dinamis dan interaktif [8].

Berdasarkan definisi diatas, HTML adalah bahasa dasar pembuatan web namun terbatas pada pembuatan website statis saja. Karena itu HTML biasanya dikombinasikan bersama bahasa pemrograman web lain.

F. Database

Menurut Ladjamudin, *database* adalah koleksi data yang disimpan dalam media penyimpanan seperti *magnetic drum*, *magnetic disk*, *optical disk*, atau media penyimpanan sekunder lainnya. Database ini dapat berisi sejumlah data yang besar [7]. Menurut Faridi, dan rekan-rekan, *database* merupakan sebuah struktur yang umumnya dapat dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu *database* relasional dan *database flat*. *Database* relasional lebih banyak disukai karena dianggap lebih logis dan rasional dibandingkan dengan *database flat* [9].

Dari dua definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *database* adalah sistem penyimpanan untuk sekumpulan informasi yang disusun sehingga mudah diakses.

G. PHP

Menurut Anhar, PHP merupakan bahasa pemrograman web *server-side* yang sifatnya *open source*, PHP juga merupakan *script* yang berada pada server (*server side HTML embedded script*) dan terintegrasi dengan HTML [10]. Sedangkan menurut Solichin, PHP adalah salah satu bahasa pemrograman dengan basis web yang ditulis oleh dan untuk pengembang web[11]. Kemudian menurut Supono dan Putratama, PHP (PHP: *Hypertext Preprocessor*) merupakan suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang bisa dimengerti oleh komputer yang berbasis *server-side* yang bisa ditambahkan ke dalam HTML[12].

Dair kutipan-kutipan di atas disimpulkan bahwa *Hypertext Preprocessor* (PHP) adalah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat atau mengembangkan aplikasi yang berbasis web dengan sifat *open source* dan tertanam dalam skrip HTML.

H. Laravel

Laravel adalah salah satu *framework* dari bahasa pemrograman PHP berbasis arsitektur MVC yang dibuat oleh Taylor Otwell dan diluncurkan 9 Juni 2011. Laravel berfokus di bagian *end-user* yang membantu fungsionalitas aplikasi web untuk bekerja sebagaimana mestinya.

Menurut Naista, Laravel adalah salah satu framework dengan basis PHP yang bersifat *open source* dan menggunakan konsep MVC (*model – view – controller*)[13].

I. Visual Studio Code

Menurut Edy Winarno dan Ali Zaki, *Visual Studio Code* merupakan kode *editor* yang dikembangkan Microsoft untuk

Windows, MacOS, dan Linux. Dalam kode *editor* Ini sudah termasuk dukungan untuk *debugging*, penyorotan sintaksis, kontrol git yang tertanam, *snippet*, penyelesaian kode cerdas, dan *refactoring* kode [14].

II. METODE

A. Kerangka pikir

Penelitian ini dilakukan setelah surat keputusan penelitian diberlakukan, di program studi Informatika Universitas Sam Ratulangi, Manado, dimulai pada bulan Agustus 2022 dan berlanjut hingga selesai. Penelitian ini terdiri dari beberapa tahap yang akan dilakukan peneliti dalam menjalankan penelitian. Tahap-tahap tersebut adalah:

1) Studi Literatur

Tahap ini merupakan tahapan di mana peneliti melakukan kajian dari buku, jurnal, artikel maupun referensi lain secara online maupun offline, yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

2) Observasi

Pada tahap observasi, akan dilakukan pengamatan untuk mendapatkan informasi terkait penelitian. pengamatan dilakukan terhadap objek penelitian yaitu pelukis dan cara mereka menjual jasa dan lukisan mereka.

3) Perancangan dan Pembuatan Aplikasi

Tahap ini merupakan perancangan dan pembuatan aplikasi yang dapat menampilkan media seperti teks dan gambar, dan dapat mengolah data yang nantinya akan digunakan untuk keperluan proses transaksi jual dan beli antar pengguna aplikasi.

4) Implementasi Aplikasi

Tahap ini untuk melakukan penerapan fitur-fitur tambahan dan pendukung yang lebih terstruktur ke dalam aplikasi agar dapat memaksimalkan penggunaan aplikasi sesuai dengan tujuan penelitian.

5) Pengujian Evaluasi

Tahap ini untuk melakukan pengujian pada aplikasi dengan cara membuat dua pengguna baru untuk melakukan transaksi jual beli dengan cara mengisi form pemesanan pada fitur yang sudah disediakan, pengujian juga dilakukan pada fitur-fitur lainnya seperti fitur pengaturan profil pengguna, dan kelola daftar transaksi yang dilakukan. Setelah itu aplikasi dapat digunakan untuk jual beli jasa lukis.

6) Kesimpulan dan Saran

Tahap ini berisi rangkuman keseluruhan tahap-tahap sebelumnya yang dimasukkan pada kesimpulan, dan ada juga saran-saran yang kiranya akan bermanfaat untuk penelitian yang akan dilakukan kedepannya.

B. Perancangan sistem

Deskripsi sistem aplikasi jual beli jasa lukis ini menggunakan analisis dan perancangan.

1) Use Case Diagram

Menurut Lisnawanty, *Use Case* adalah pemodelan untuk perilaku dari sebuah aplikasi *software* yang akan dibuat. *Use*

Case digunakan untuk mendeskripsikan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan aplikasi yang sedang dibuat [15].

Berdasarkan definisi diatas *Use Case* merupakan gambaran fungsional sistem dari sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan aplikasi yang dibuat. Aplikasi jual beli jasa lukis sebelumnya dalam pembuatan diperlukan sebuah rancangan sistem untuk mendeskripsikan atau menyajikan interaksi pengguna dengan aplikasi. Dalam rancangan *Use Case* terdapat *actor* selaku admin dan pengguna yang berinteraksi langsung dengan sistem. Penjelasan *Use Case* sebagai berikut :

Admin : Orang memiliki akses ke fitur tertentu untuk melakukan perubahan terhadap data atau *website*, yang fitur tersebut tidak bisa diakses oleh pengguna.

Pengguna : Orang yang dapat mengakses aplikasi dengan beberapa fitur yang disediakan untuk pengguna. Pengguna bisa berperan sebagai penjual dan pembeli pada aplikasi jual beli jasa lukis berbasis web.

Register : Merupakan langkah pertama yang harus dilakukan pengguna untuk bisa memiliki akses pada aplikasi, yaitu dengan mengisi data formulir yang tersedia untuk proses pembuatan akun baru.

Login : Langkah yang harus dilakukan oleh pengguna maupun admin yang sudah mempunyai akun sebelum mengakses aplikasi. Pengguna dan admin memasukan email dan kata sandi milik mereka pada kolom yang tersedia.

Lihat profil pengguna : Berisi informasi singkat pengguna. Pengguna dapat melihat profil pengguna lain yang memiliki akun pada aplikasi.

Pilih kategori : Pengguna dapat memilih kategori gambar yang ingin dilihat sesuai kategori yang tersedia, dan aplikasi akan menampilkan semua gambar sesuai kategori yang dipilih.

Melakukan pembelian : Pengguna bisa melakukan pembelian terhadap gambar pengguna lain yang tersedia sebagai seorang pembeli.

Kelola postingan : Pengguna bisa menjadi seorang penjual dengan mengunggah gambar mereka untuk dijual, pengguna juga dapat memperbaiki postingan mereka jika perlu meski sudah diunggah.

Kelola data diri : Pengguna dapat memperbaiki data diri profil mereka seperti memperbaiki foto profil, nama dan data diri lainnya.

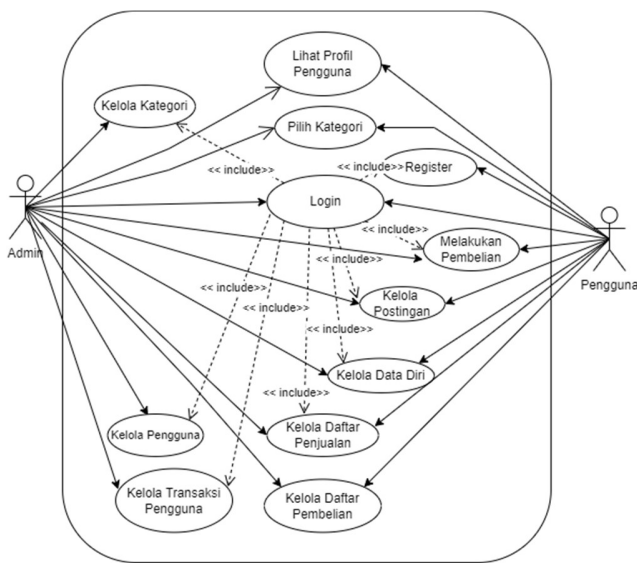
Kelola daftar penjualan : Pengguna dan admin dapat mengelola daftar penjualan seperti melihat detail pesanan atau menghapus dan menerima pesanan sebagai seorang penjual.

Kelola daftar pembelian : Pengguna dan admin dapat mengelola daftar pembelian seperti melihat detail pembelian, memperbaiki status pesanan sesuai tahapannya, dan menghapus pesanan sebagai seorang pembeli.

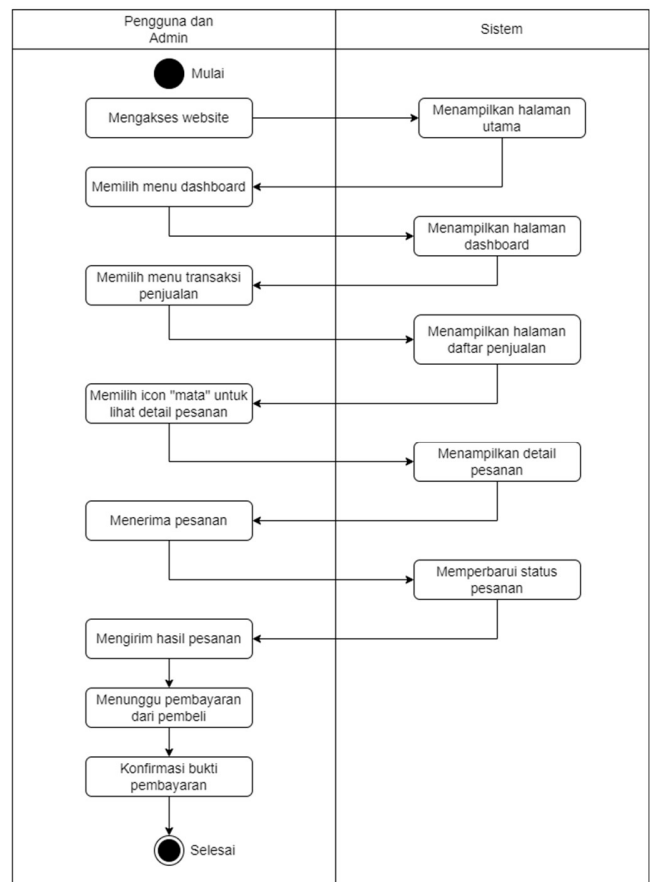
Kelola kategori : Hanya dapat diakses oleh admin, admin bisa menambahkan kategori baru, memperbaiki dan menghapus kategori yang sudah ada.

Kelola pengguna : Hanya dapat diakses oleh admin, admin bisa menambahkan pengguna baru, memperbaiki data pengguna dan menghapus pengguna yang sudah ada.

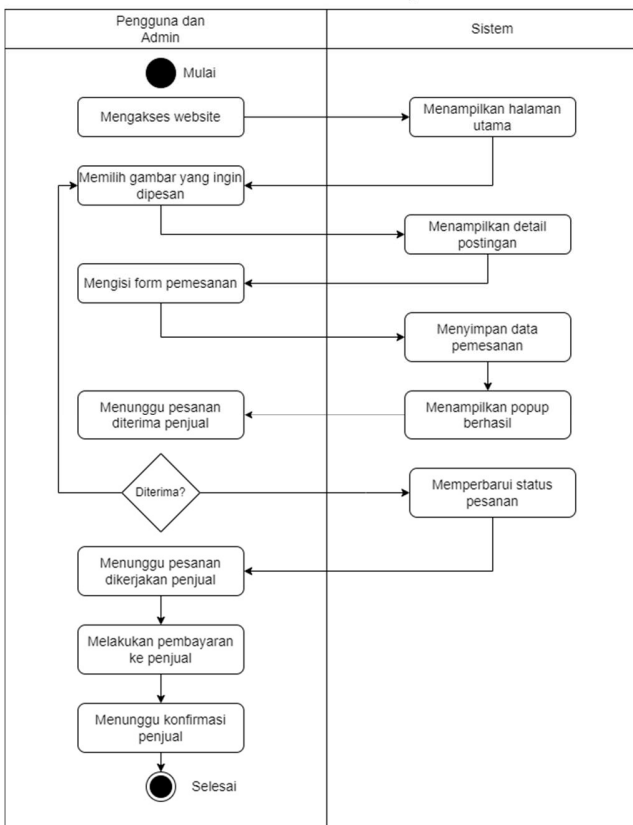
Kelola transaksi pengguna : Hanya dapat diakses oleh admin, admin bisa melihat dan memperbaiki transaksi antar pengguna yang ada.



Gambar 1. Use Case Diagram



Gambar 3. Activity Diagram proses menerima pesanan sebagai penjual



Gambar 2. Activity Diagram proses pesan gambar sebagai pembeli

Gambar 1 merupakan Diagram *Use Case* dalam pengembangan Aplikasi Jual Beli Jasa Lukis Berbasis Web yang menunjukkan secara umum fungsi dan interaksi yang dapat dilakukan oleh *actor* yang ada.

Gambar 2 adalah *Activity Diagram* yang menunjukkan proses pemesanan gambar yang dilakukan oleh pembeli pada aplikasi,

Pada Gambar 3 menunjukkan proses dari proses menerima pesanan yang dilakukan oleh penjual pada aplikasi.

2) *Activity Diagram*

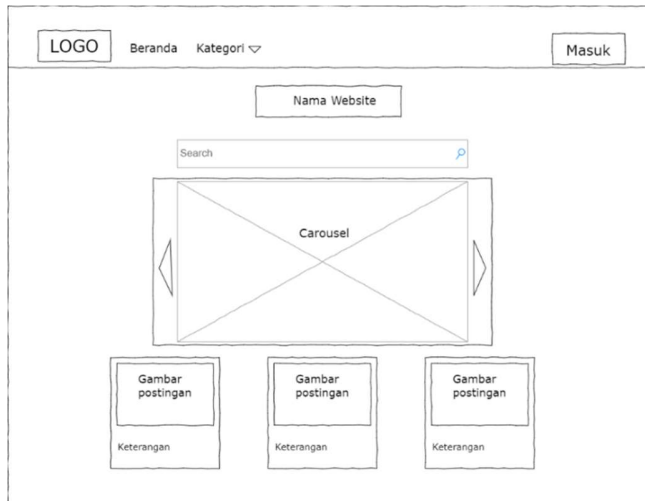
Menurut Shalahuddin dan Sukamto *activity diagram* atau diagram aktivitas menyajikan aktivitas atau aliran kerja suatu proses bisnis, sistem, atau menu pada aplikasi. Diagram aktivitas mengilustrasikan aktifitas sistem yang terjadi, dan berfokus pada bagaimana alur kerja dalam sistem berjalan, bukan menjelaskan apa yang dilakukan oleh aktor [16].

Dari definisi sebelumnya, *Activity Diagram* digunakan untuk menggambarkan semua aktivitas dalam sistem dan memahami apa yang bisa dilakukan oleh aktor dalam sistem tersebut.

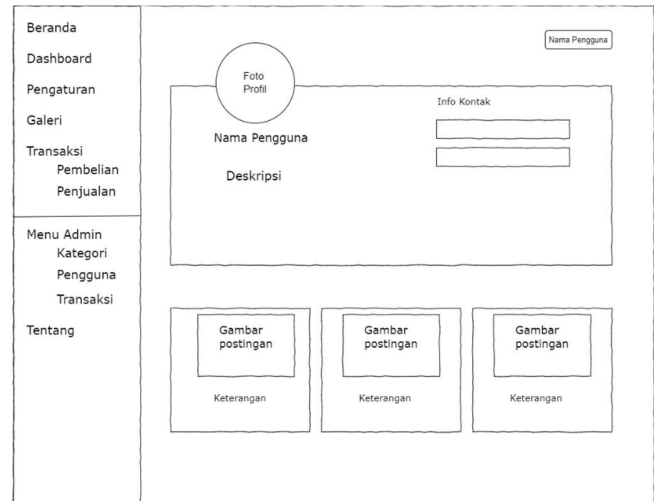
C. *Perancangan Antarmuka*

UI atau antarmuka adalah cara manusia berinteraksi dengan perangkat lunak atau perangkat keras, dengan tujuan memberikan pengalaman yang intuitif dan mudah digunakan. Prinsip desain seperti kesederhanaan, dan keterjangkauan harus diterapkan untuk meningkatkan efisiensi penggunaan.

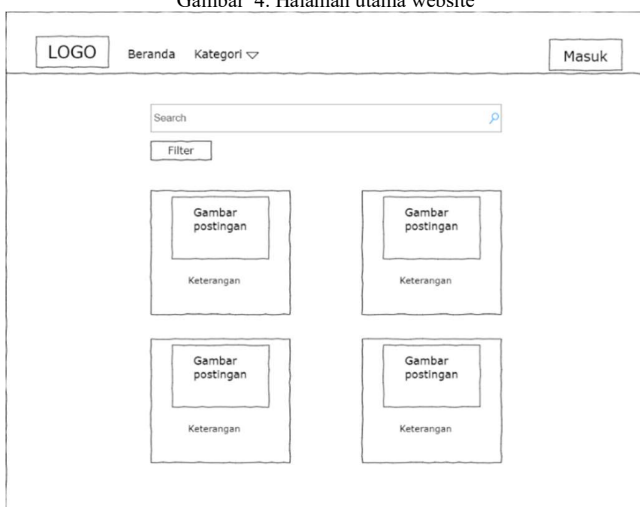
Aplikasi Jual Beli Jasa Lukis Berbasis Web terdapat beberapa perancangan antarmuka, seperti halaman utama, pencarian, profil, *dashboard*, detail postingan, galeri, pengaturan, dan halaman pengelolaan.



Gambar 4. Halaman utama website



Gambar 7. Halaman dashboard



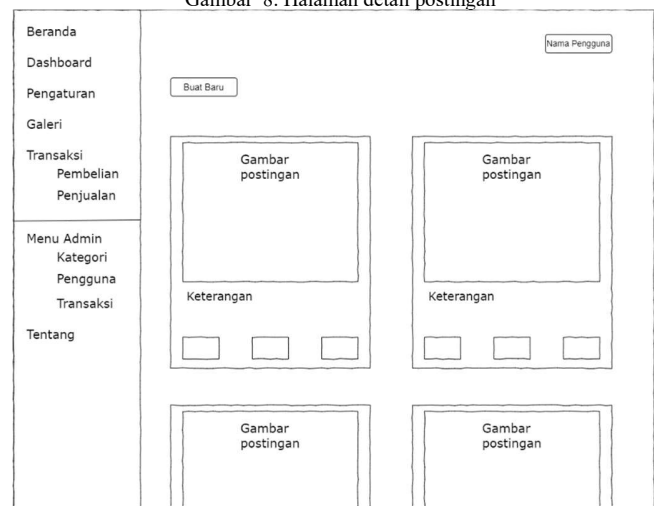
Gambar 5. Halaman pencarian



Gambar 8. Halaman detail postingan



Gambar 6. Halaman profil



Gambar 9. Halaman galeri

Gambar 4 Adalah tampilan awal saat mengakses *website* dan dapat diakses oleh semua orang tanpa harus *login*.

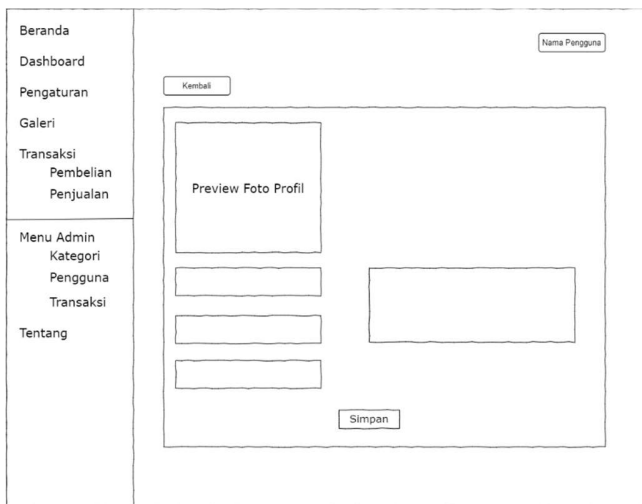
Gambar 5 merupakan halaman yang menjadi fitur pada *website* untuk menampilkan postingan dari hasil pencarian.

Gambar 6 merupakan halaman yang menampilkan profil dari pengguna yang dipilih.

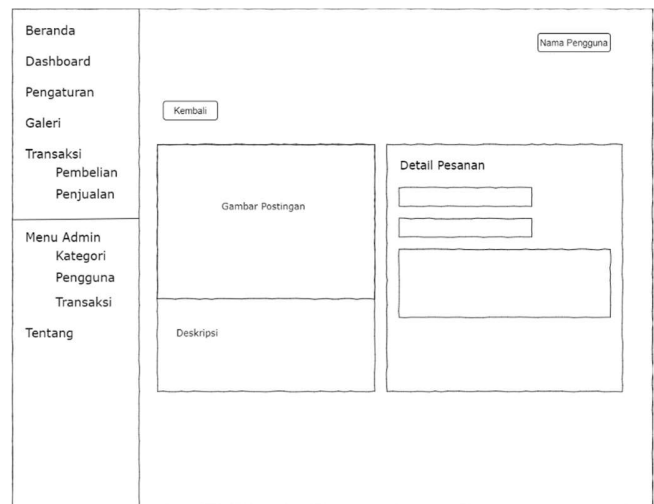
Gambar 7 Adalah halaman yang menyediakan beberapa menu untuk pengguna yang memiliki akun pada *website*.

Gambar 8 Halaman yang menampilkan detail dari postingan pengguna lain sekaligus halaman pemesanan.

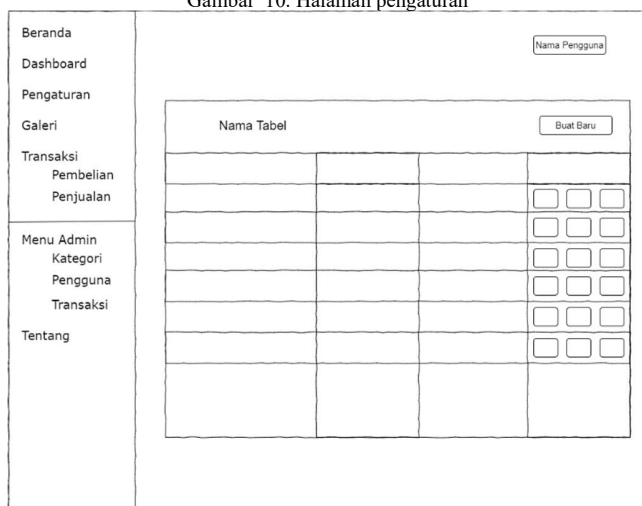
Gambar 9 Halaman yang menampilkan semua postingan dari pengguna yang sedang *login*.



Gambar 10. Halaman pengaturan



Gambar 12. Halaman detail pesanan



Gambar 11. Rancangan halaman pengelolaan lost

Gambar 10 adalah alaman pengaturan adalah salah satu fitur dalam halaman dashboard yang menampilkan halaman untuk memperbarui data diri pada profil pengguna yang telah login

Gambar 11 adalah halaman untuk beberapa fitur dalam halaman dashboard yang menampilkan tabel dari daftar list.

Gambar 12 merupakan halaman yang menampilkan detail dari pesanan yang telah dilakukan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini merupakan tahapan yang menjelaskan hasil dari pembuatan aplikasi jual beli jasa lukis berbasis web. Hasil implementasi penelitian ini akan dilakukan uji coba untuk melihat keberhasilan dari penelitian ini.

Gambar 13, menampilkan halaman utama website yang akan tampil beberapa postingan terbaru dari pengguna lain dalam bentuk slide show, dan postingan lain dibawahnya. Sebelum dapat menggunakan fitur yang ada pada website, pengguna harus masuk terlebih dahulu dengan cara menekan tombol masuk pada pojok kanan atas halaman.

Gambar 14, menampilkan halaman login, pengguna memasukkan email dan kata sandi untuk masuk.

Gambar 15, menampilkan halaman registrasi, dimana pengguna mengisi data untuk keperluan pembuatan akun baru, seperti nama, *username*, *email*, nomor telepon, dan kata sandi. Jika sudah selesai mengisi, pengguna menekan tombol ‘Daftar’ untuk dialihkan kembali ke halaman *login*

Gambar 16, pengguna yang akan melakukan pembelian atau pembeli *login* kedalam website, kemudian memilih gambar yang diinginkan yang tersedia pada halaman utama website atau dengan melakukan pencarian menggunakan *searchbar*.

Gambar 17, Setelah pembeli memilih gambar yang ingin dipesan, pembeli kemudian mengisi form yang tersedia pada halaman *post* untuk melakukan pemesanan.

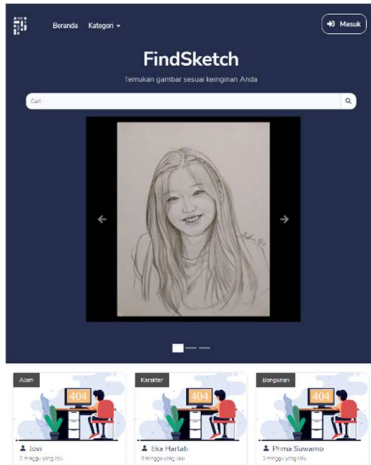
Gambar 18, pesanan yang dibuat kemudian dapat dilihat pada menu transaksi pembelian yang ada pada halaman *dashboard*. Pada halaman ini akan terlihat daftar dari pembelian yang dibuat dengan informasi singkat seperti tanggal, status pesanan dan aksi yang dapat dilakukan. Aksi yang dapat dilakukan adalah melihat detail dari pesanan yang dibuat atau menghapus pesanan yang dibuat.

Gambar 19, memperlihatkan tampilan pada halaman penjualan dalam menu transaksi. Saat pembeli melakukan pemesanan, pada halaman transaksi penjualan milik penjual akan muncul pesanan yang telah dibuat oleh pembeli dengan status menunggu.

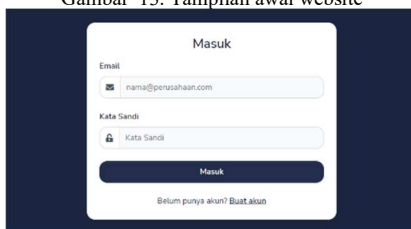
Gambar 20, penjual dapat menerima pesan dari pembeli dengan menekan tombol terima pesanan. Ketika penjual menerima pesanan, maka status ‘Menunggu’ akan berubah menjadi ‘Dikerjakan’, penjual kemudian dapat menyelesaikan pesanan tersebut sebelum mengunggah hasil gambar dari tersebut pada tombol yang nantinya akan tersedia jika penjual menekan tombol terima pesanan sebelumnya.

Gambar 21, pembeli dapat melihat hasil gambar dari penjual dengan menekan tombol yang tersedia dibawah status pesanan. Jika gambar sudah benar, pengguna melakukan pembayaran dan mengunggah gambar sebagai bukti pembayaran.

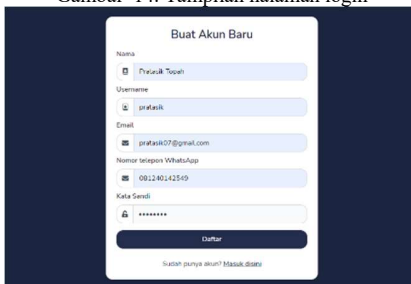
Gambar 22, setelah penjual melakukan konfirmasi, status pesanan akan berubah menjadi ‘Selesai’. Status pesanan juga akan berubah pada halaman detail pembelian dari pembeli.



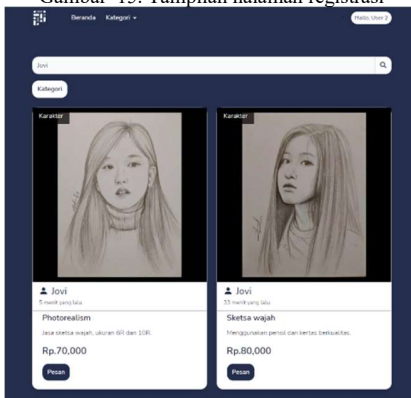
Gambar 13. Tampilan awal website



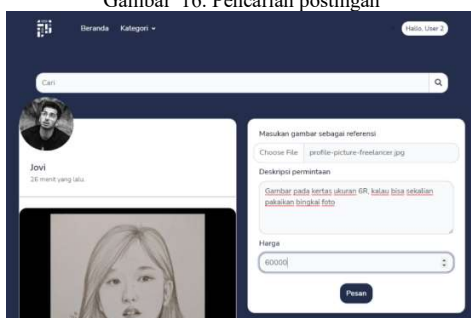
Gambar 14. Tampilan halaman login



Gambar 15. Tampilan halaman registrasi



Gambar 16. Pencarian postingan



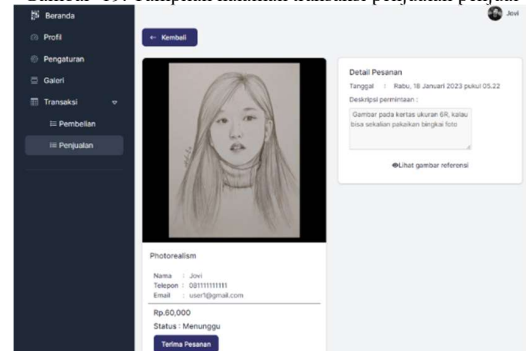
Gambar 17. Mengisi form pembelian



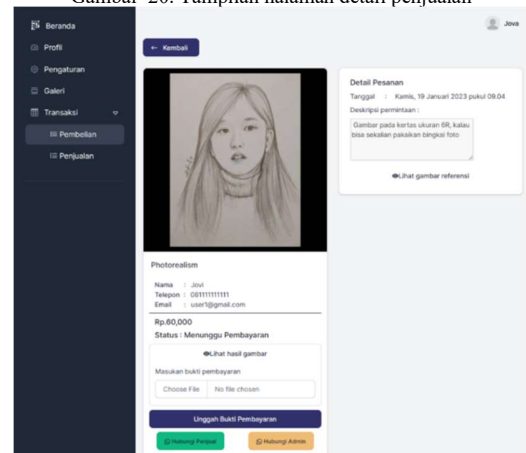
Gambar 18. Tampilan halaman transaksi pembelian pembeli



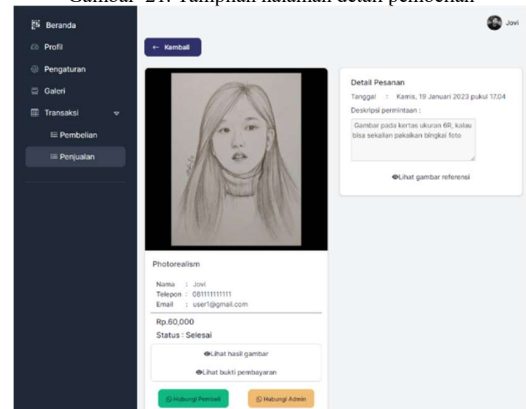
Gambar 19. Tampilan halaman transaksi penjualan penjual



Gambar 20. Tampilan halaman detail penjualan



Gambar 21. Tampilan halaman detail pembelian



Gambar 22. Tampilan halaman detail penjualan

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian, aplikasi "Jual Beli Jasa Lukis Berbasis Web" telah berhasil mencapai tujuannya dengan baik. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang mempermudah pencarian dan transaksi jasa lukis serta menyediakan platform bagi penjual dan pembeli. Aplikasi ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi sistem jual beli jasa lukis.

B. Saran

Dapat dilakukan pembaruan dengan fitur transaksi yang lebih mudah, peningkatan interaksi antar pengguna, metode pembayaran aman, strategi pemasaran yang lebih efektif, dan dukungan teknis untuk memastikan pengalaman positif untuk pengguna.

V. KUTIPAN

- [1] A. S. M. Lumenta and B. A. Sugiarto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 11, no. 1, 2017.
- [2] R. H. Labatjo, A. S. M. Lumenta, and B. A. 4, no. 6, pp. 16–24, 2015.
- [3] C. H. Simanjuntak and S. N. Rumokoy, "Perancangan Konsep Aplikasi Online Marketplace 'BaBli' untuk Pengembangan Desa Pintar di Sulawesi Utara," *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, vol. 8, no. 3, pp. 211–218, 2019.
- [4] B. Dwy and A. Lansah, "Rancang Bangun E-Marketplace Karya Seni Berbasis Web Menggunakan Pembayaran Midtrans Payment Gateway Dengan Framework Laravel."
- [5] M. Y. H. Setyawan and A. S. Munari, *Panduan lengkap membangun sistem monitoring kinerja mahasiswa internship berbasis web dan global positioning system*. Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [6] U. K. Arnis, A. Apriyanto, and A. A. H. Dani, "Aplikasi Form Rencana Studi (FRS) Online Di Fakultas Teknik Universitas Andi Djemma," *UJMC (Unisa Journal of Mathematics and Computer Science)*, vol. 4, no. 2, pp. 43–52, 2018.
- [7] A. D. Milniadi and Y. A. Auliya, "Analisis Usability Website Si-Prestasi Dengan Metode USE Questionare," *INFORMAL: Informatics Journal*, vol. 6, no. 2, pp. 95–101, 2021.
- [8] B. Rudianto and A. M. B. Aji, "Sistem Informasi Inventory Sparepart Mobil menggunakan metode Waterfall Studi Kasus PT. Nusantara Autoworld International Cibubur," *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-ilmu Sosial*, vol. 4, no. 4, pp. 132–143, 2019.
- [9] Y. M. K.-S. N. Mandiri, "Sistem Informasi pendaftaran Pernikahan berbasis web pada kantor urusan Agama Kecamatan Banyumas," *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, vol. 6, no. 2, 2018.
- [10] J. Rupiah, D. S. S. A. Nagari, P. K. M. D. K. Barung, and B. Balantai, "Adi, AP 2020. Panduan Cepat Belajar HTML, PHP, & MYSQL. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. Anhar. 2010. Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak. Jakarta Selatan: Mediakita. Anhar. 2016. Panduan Belajar Bijak Internet Untuk Anak. Adamssein Media."
- [11] D. Rahmawati, "Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Kegiatan Team Sampling Nestle Berbasis Web (Studi Kasus Team Sampling Nestle Fixed Kitchen Jakarta 1 Pt Iris Worldwide Indonesia)," in *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 2022, pp. 133–157.
- [12] F. Umar and D. Irawan, "Aplikasi Pembayaran Pajak Bumi Dan Bangunan Desa Tulus Rejo Kecamatan Pekalongan," *Journal of Computer Science and Informatics (JOCSI)*, vol. 1, no. 1, pp. 16–20, 2023.
- [13] R. Nurhasanah, R. Wirawan, and D. A. Istiqomah, "Sistem Informasi Manajemen Ekstrakurikuler Berbasis Website Pada Sma Negeri 16 Jakarta," in *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Bidang Ilmu Komputer dan Aplikasinya*, 2022, pp. 52–61.
- [14] Darmasyaha and Daniel Aldianb, "Rancang Bangun Aplikasi Arsip Surat Berbasis Web (Studi Kasus : Kecamatan TelukJambe Barat)," *Dirgamaya Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi*, vol. 02, no. 03, pp. 2–2, Mar. 2023.
- [15] R. Sakadewa and T. Tony, "Perancangan Dashboard dan Forecasting Asuransi Properti dengan Metode Holt-Winters Triple Exponential Smoothing," *Journal on Education*, vol. 5, no. 3, pp. 5716–5727, 2023.
- [16] V. Afifah and D. Setyantoro, "Rancangan Sistem Pemilihan dan Penetapan Harga dalam Proses Pengadaan Barang dan Jasa Logistik Berbasis Web," *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, vol. 5, no. 2, pp. 99–107, 2021.

TENTANG PENULIS



Pratasik Gabriel J. M. Topah. Lahir di Kotamobagu, 19 Oktober 2000 dari pasangan suami istri Djony Topah dan Olvi Pratasik. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Alamat tempat tinggal penulis berada di Bongkudai Timur, Kecamatan Mooat, Kabupaten Bolaang Mongondow Timur.

Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SD GMIM Tumpengan pada tahun (2006 – 2012). Kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 2 Modayag pada tahun (2012-2014). Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 9 Manado pada tahun (2014-2017). Setelah lulus dari pendidikan SMA, penulis melanjutkan pendidikan tingkat Sarjana 1 (S1) di salah satu perguruan tinggi yang ada di Sulawesi Utara yaitu Universitas Sam Ratulangi dengan mengambil Program Studi Teknik Informatika Jurusan Teknik Elektro Fakultas Teknik.