

PEMBANGUNAN *E-GALLERY* UNTUK PROMOSI KARYA SENI DALAM KONTEN VISUAL BERBASIS *WEB*

Jefferson Julystian Hendrik Saluling¹⁾, Nina Setiyawati²⁾

1. Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia
2. Universitas Kristen Satya Wacana, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: *E-gallery*; Karya Seni; Seniman; Informasi; *Web*

Keywords: *E-gallery*; *Artwork*; *Artists*; *Information*; *Web*

Article history:

Received 16 March 2024

Revised 30 March 2024

Accepted 13 April 2024

Available online 1 June 2024

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v9i2.4775>

* Corresponding author.

Jefferson Julystian Hendrik Saluling

E-mail address:

jeffergaul@gmail.com

ABSTRAK

E-gallery atau bisa disebut galeri seni, sistem informasi ini bertujuan untuk membantu para seniman dalam memamerkan karya seninya dan memudahkan masyarakat untuk mengetahui karya seni dari seniman lokal. Selain itu, sistem informasi ini sangat mudah di akses jika memiliki jaringan internet yang memadai. Metode penelitian yang akan digunakan dalam pengembangan *e-gallery* untuk mempromosikan karya seni dalam konten visual berbasis *web* adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* dapat memberikan keuntungan yaitu memudahkan dalam menganalisis setiap langkahnya dan juga dapat melakukan pengendalian untuk menghindari kesalahan yang mungkin terjadi. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi seni rupa berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membantu seniman dalam mempromosikan karya seninya. Teknologi yang digunakan dalam membangun *website* ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. *Framework* ini dapat membantu *website* ini menjadi lebih responsive, dan juga dapat diakses melalui *desktop* maupun *smartphone*. Berdasarkan penelitian, dikembangkanlah *e-gallery* untuk mempromosikan karya seni dalam konten visual dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP *framework* *Laravel* karena memiliki banyak fitur terbaru yang dapat membantu membuat proses pengembangan *web* menjadi menarik dan responsif. Berdasarkan hasil pengujian *blackbox* dan SUS pada *website* ini dapat disimpulkan bahwa fungsi sistem yang ada berjalan sesuai dengan yang diharapkan. *E-galeri* ini dapat membantu para seniman menampilkan karya seninya kepada publik melalui *website* ini. *Website* ini juga selalu update, jika ada karya seni baru segera dimasukkan ke dalam *website* ini, sehingga masyarakat cepat mengetahui karya seni baru apa saja yang tersedia.

ABSTRACT

E-gallery or what can be called an art gallery, this information system aims to help artists exhibit their works of art and make it easier for the public to find out about works of art from local artists. Apart from that, This information system is very easy to access if you have an adequate internet network. The research method that will be used in developing an *e-gallery* to promote works of art in web-based visual content is the *waterfall* method. The *waterfall* method can provide advantages, namely making it easier to analyze each step and also being able to carry out controls to avoid errors that may occur. This research produces a *website*-based fine arts information system that can be used to assist artists in promoting their works of art. The technology used in building this *website* uses the PHP programming language and MySQL database. This framework can help this *website* become more responsive, and can also be accessed via *desktop* or *mobile phone*. Based on research, an *e-gallery* was developed to promote works of art in visual content using the PHP programming language the *Laravel* framework because it has many of the latest features that can help make the web development process attractive and responsive. Based on the results of *blackbox* and SUS testing on this *website*, it can be concluded that the existing system functions are running as expected. This *e-gallery* can help artists display their works of art to the public through this *website*., it can be concluded that the existing system functions are running as expected. This *e-gallery* can help artists display their works of art to the public through this *website*. This *website* is also always updated, if there are new works of art they are

immediately included on this website, so that people quickly find out what new works of art are available.

I. PENDAHULUAN

GALERI adalah tempat yang dapat memamerkan karya seni dan benda-benda yang berhubungan dengan seni. Galeri merupakan wadah yang dapat digunakan untuk mengoleksi suatu karya seni, dimana karya seni berupa lukisan, grafis, patung, kerajinan, dekoratif, periklanan. Untuk menciptakan suasana pada ruang atau tempat karya seni yang mudah dinikmati pengunjung maka perlunya menata tempat untuk memamerkan suatu karya seni yang dapat memfasilitasi apresiasi pengunjung. Galeri harus menggambarkan ruang yang berkesan agar bisa memberikan nilai seni yang berpendidikan bagi pengunjung galeri tersebut[1].

Seni adalah hasil dari kreativitas manusia dengan menunjukkan segala keindahan ekspresi manusia itu sendiri. Dalam proses perkembangan kebudayaan saat ini, seni yang dianggap sebagai hasil budaya juga terus berkembang mengikuti situasi pada waktunya[2]. Seni merupakan produk dari kegiatan manusia, tetapi tidak semua produk manusia dapat disebut seni atau dikategorikan sebagai seni karena tidak semua produk manusia dimaksudkan untuk menjadi seni. Seni juga bisa dikatakan menjadi salah satu bidang yang diminati masyarakat, hal ini terbukti dengan banyaknya acara seni setiap bulannya. Minat masyarakat untuk menghasilkan suatu karya seni lukisan atau kerajinan tangan sangat tinggi. Hal ini terlihat dari banyaknya karya seni yang ada sekarang[3].

Konten visual merupakan konten yang mempunyai elemen visual dan bermacam-macam jenisnya. Misalnya gambar yang dimasukkan dalam artikel atau *blog* akan menjadi suatu bentuk konten visual. Konten visual yang baik adalah konten yang dapat menyampaikan informasi dalam bentuk visual secara akurat, benar dan menarik kepada penontonnya. Elemen konten visual yang perlu dipertimbangkan saat membuat konten visual berdasarkan elemen desain komunikasi. Saat membuat konten visual, prinsip desain harus diingat[4].

Seniman telah menghasilkan banyak karya seni, maka dari itu membutuhkan media penyimpanan dokumentasi yang baik agar mereka dapat mengingatkannya. Ini seperti galeri seni, sebagai gudang penyimpanan karya seni untuk para seniman, yang bisa terdokumentasi dengan baik dalam bentuk *digital*. Dokumentasi koleksi karya seni di bidang seni dapat diakses dari repositori galeri seni yang berbasis *website*. Koleksi tersebut adalah sumber informasi *online* yang sangat baik. Itu berasal dari sumber, karya yang dapat dipercaya, dengan seniman yang jelas, dan harus dapat dipertanggung jawabkan[5]. Menurut Rony Siswo Setiaji. sebuah peran penting penggunaan teknologi banyak juga yang berkaitan dengan kegiatan karya seni dan desain. Banyak seniman dapat menggunakan berbagai aplikasi untuk berkarya seni kreatif seperti *flipaclip*, *medibang paint*, *procreate*, *sketchbook*, *art flow*, *infinite design* serta *adobe illustrator*. Dan mengetahui tentang bisnis seni dan desain *online* melalui berbagai alamat *website* yang dapat diakses menggunakan *smartphone*. Diperkirakan mahasiswa seni rupa dan desain dapat memanfaatkan perkembangan teknologi tidak hanya untuk kepentingan pribadi, namun juga untuk kegiatan seni yang kreatif dan dapat menghasilkan pendapatan[9]. Oleh karena itu, dari pembangunan *website* ini seniman dapat melihat informasi tentang karya seni yang mereka pameran.

Berdasarkan dengan hal tersebut maka diberikan solusi untuk membangun *e-gallery* atau bisa disebut galeri karya seni dimana sistem informasi ini bertujuan untuk membantu para seniman dalam memajukan karya seni mereka dan mempermudah masyarakat untuk mengetahui karya seni dari seniman-seniman lokal. Selain itu juga, sistem informasi ini sangat mudah di akses jika memiliki jaringan internet yang memadai. *Website* ini dibangun dengan bahasa pemrograman PHP *framework Laravel* agar tampilan dari *website* tersebut menarik dan *responsive*.

Sebelum melakukan perancangan *e-gallery* atau yang bisa disebut galeri seni, dilakukan penelitian terlebih dahulu sebagai referensi. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Maulina dkk. Menunjukkan bahwa *e-gallery* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu tempat untuk dapat memamerkan suatu seni secara online, dan mempermudah para pencinta seni meskipun kurang mendapatkan pengalaman seperti pada galeri konvensional. *Website* karya seni yang menggunakan *e-gallery* fungsinya agar memudahkan seniman dalam memamerkan karya seni secara *daring*. Penelitian terdahulu masih menggunakan teknologi yang sangat sederhana sedangkan penelitian ini menggunakan teknologi yang dapat mengikuti perkembangan dengan menggunakan *framework Laravel* dan *MYSQL* sebagai *database*[6].

Penelitian yang dilakukan oleh Sugeng Wahyuntini. Menunjukkan bahwa dalam suatu penyelenggaraan suatu pameran seni biasanya membagikan katalog agar dapat mempermudah karya seni yang akan di pameran. Berkembangannya katalog pameran tidak hanya diterbitkan dalam bentuk tercetak, namun juga terbit dalam bentuk digital (e-katalog). Dari penelitian yang sudah ada maka penelitian ini dibuat bukan hanya menunjukkan karya seninya saja melainkan dalam penelitian ini dapat menampilkan karya seni dan siapa seniman yang membuat karya seni tersebut, dalam penelitian ini keunggulannya mempunyai sistem yang ketat dimana seniman harus meleakakuan validasi agar dapat masuk ke sistemnya. Penelitian terdahulu masih belum mengikuti perkembangan teknologi dan informasi sedangkan penelitian ini sudah mengikuti perkembangan teknologi dengan menggunakan teknologi

terbaru yang ada dalam penelitian ini[7].

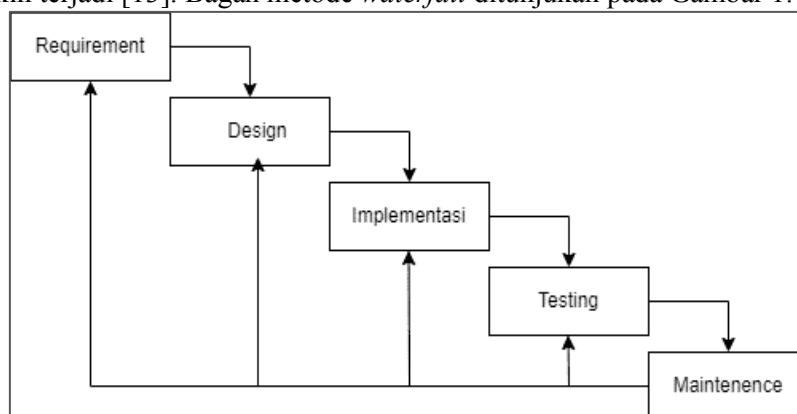
Penelitian yang dilakukan oleh Vivi Sahfitri dkk. Membuat aplikasi *e-museum* dibuat untuk bisa menjadi salah satu tempat promosi agar banyak masyarakat yang mengenal atau mengetahui tentang suatu karya seni. Dalam perancangan aplikasi *e-museum* digunakan metode *waterfall* yang di dalamnya terdapat beberapa tahapan seperti tinjauan pusaka, kebutuhan kelayakan sistem, analisis kelemahan, perancangan sistem, pembuatan, pengujian serta pengimplementasian aplikasi. Penelitian ini mempunyai kesamaan dengan penelitian terdahulu yaitu menggunakan metode *waterfall*. Pada penelitian terdahulu belum menggunakan banyak teknologi untuk sistemnya terlihat menarik dikarenakan desainnya masih kelihatan biasa, sedangkan penelitian ini sudah menggunakan teknologi terbaru yaitu *framework Laravel* dan bahasa pemrograman PHP untuk desain dari penelitian ini terlihat baik[8].

Laravel adalah *framework* PHP dengan bersifat gratis yang dapat digunakan untuk mengembangkan *website* yang gampang dipahami. *Laravel* mempunyai fitur yang terbaru untuk membantu proses pengembangan *website* seperti *artisan*, *blade template engine*, migrasi *database*, *pagination*, dan *eloquent ORM (Object Relation Mapping)*[10].

PHP adalah bahasa pemrograman yang berjalan di *server* untuk menerima, mengolah dan menampilkan informasi dari *website*, data tersebut diolah di *database server* sehingga nantinya hasil *browsing website* dapat ditampilkan. PHP merupakan bahasa pemrograman yang dirancang khusus untuk membuat situs *web* dinamis[11].

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang akan digunakan dalam pembangunan *e-gallery* untuk promosi karya seni dalam konten visual berbasis *web* adalah metode *waterfall*. Metode ini diperkenalkan pertama kali oleh Winston Royce pada tahun 1970. Karena itu metode ini dianggap sebagai model klasik namun paling umum dan banyak digunakan dalam perancangan *software engineering*[12]. Metode *waterfall* merupakan metode pengembangan perangkat lunak dimana terdiri dari langkah-langkah yang berurutan. Metode *waterfall* dapat memberikan keuntungan yaitu memudahkan dalam menganalisis setiap langkahnya dan juga dapat melakukan pengendalian untuk menghindari kesalahan yang mungkin terjadi [13]. Bagan metode *waterfall* ditunjukkan pada Gambar 1.



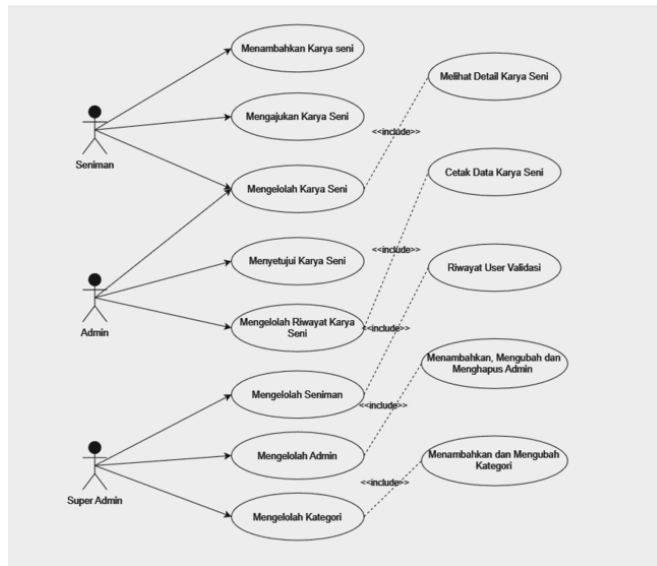
Gambar. 1. Bagan *Waterfall Model*

Tahap-tahap yang dilakukan *Waterfall Model* untuk pembuatan *e-gallery* untuk promosi karya seni dalam konten visual berbasis *website* dengan menggunakan *framework Laravel* adalah sebagai berikut:

Requirement adalah proses yang ada dalam metode *waterfall* yang digunakan untuk mencari data. Hasil data yang dikumpulkan dapat dipakai untuk mencapai fungsi yang akan digunakan dalam aplikasi[14]. Cara pengumpulan data pertama-tama adalah melakukan observasi langsung kepada objek penelitian agar mendapatkan data yang akan digunakan. Kedua melakukan pengolahan informasi bersama seniman yang ada untuk mengetahui kebutuhan apa yang mereka perlukan pada *website* yang akan dirancang ini. Ketiga yaitu studi pustaka dimana tempat untuk mencari referensi yang dibutuhkan untuk pendukung data yang telah didapatkan contohnya mencari studi kasus yang serupa[15].

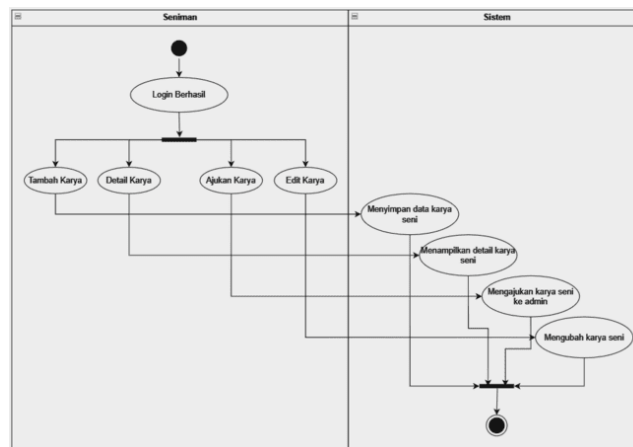
Design merupakan tahap yang ditujukan untuk memberikan gambaran secara lengkap tentang apa yang perlu dilakukan oleh sistem atau tampilan seperti apa yang diinginkan oleh para seniman. Sehingga diperlukan kebutuhan sistem yang lebih spesifik, sehingga dapat mendefinisikan sistem yang akan dibuat secara keseluruhan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*[16].

Use case diagram dimanfaatkan agar dapat mengetahui manfaat-manfaat yang dimiliki suatu sistem dan untuk mengetahui siapa saja yang memiliki hak untuk menggunakan manfaat-manfaat yang ada dalam sistem tersebut [17]. Gambar 2 merupakan *use case diagram* penelitian ini.

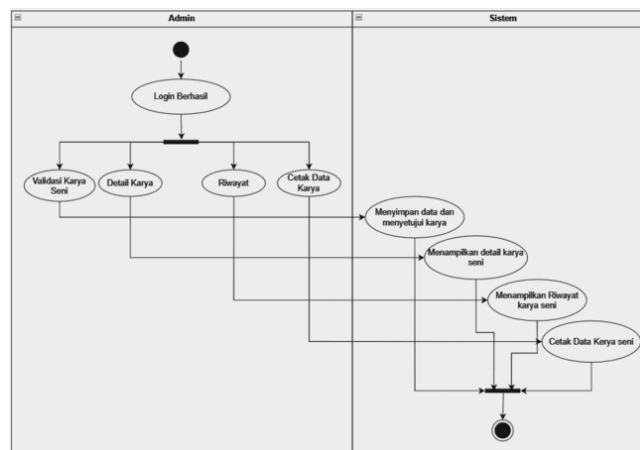


Gambar. 2. Use case diagram

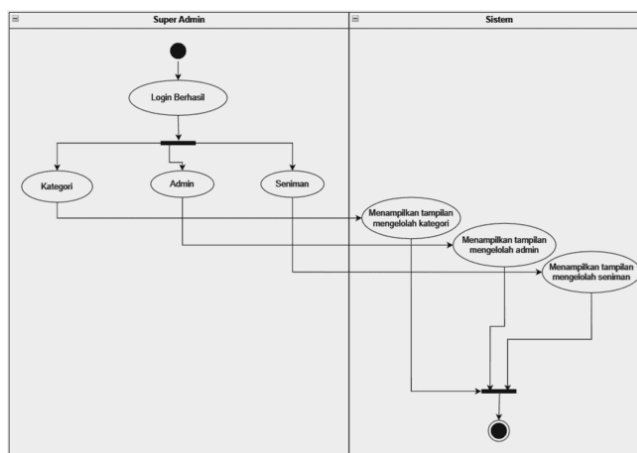
Activity Diagram merupakan perkembangan dari *use case*, bisa juga disebut sebagai diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada suatu sistem. Dan digunakan untuk mendeskripsikan perilaku sistem dan cara perilaku tersebut berinteraksi satu sama yang lain dengan menentukan urutan tindakan diantara perilaku tersebut[18]. Gambar 3 menunjukkan *activity diagram* yang menggambarkan jalannya interaksi sistem dari seniman, sedangkan Gambar 4 adalah *activity diagram* yang menggambarkan jalannya interaksi sistem dari admin. Gambar 5 menampilkan *activity diagram* yang menggambarkan jalannya interaksi sistem dari super admin.



Gambar. 3. Activity Diagram Seniman

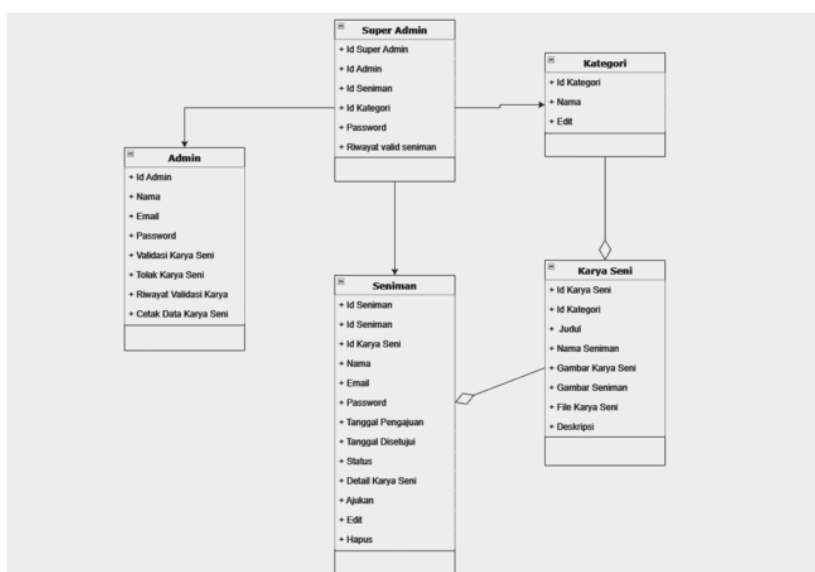


Gambar. 4. Activity Diagram Admin



Gambar. 5. Activity Diagram Super Admin

Class diagram merupakan gambaran yang digunakan untuk menampilkan statistik dari suatu sistem, class diagram juga termasuk dalam diagram UML yang dapat menggambarkan konsep serta memiliki atribut dan operasi yang dapat dihubungkan. Penggunaan class diagram dapat menggambarkan suatu aktivitas yang mempengaruhi software yang telah dirancang dalam tahap coding[19]. Tbl_SuperAdmin mempunyai akses dengan semua tabel, sedangkan Tbl_KaryaSeni mempunyai kelas yaitu Tbl_Kategori dan Tbl_Kategori memiliki kelas yaitu Tbl_Seniman. Dalam mengajukan karya seni dari seniman perlu akses dari Tbl_Admin. Gambar 6 merupakan class diagram pada penelitian ini.



Gambar. 6. Class Diagram Website E-GALLERY PROMOSI KARYA SENI KONTEN VISUAL

Implementasi merupakan tahap pembuatan sistem dimana sistem akan dirancang melalui coding untuk membuat website e-gallery sesuai dengan hasil analisis dan perencanaan, sehingga hasil dari sistem bisa memenuhi tujuan yang diharapkan[20]. Sistem ini memanfaatkan PHP dan database MySQL. PHP yang merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data secara dinamis[21], sedangkan MySQL merupakan bahasa standar untuk sistem manajemen database rasional yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas seperti memperbarui database atau memanggil data dari sebuah database. MySQL juga mempunyai database server yang berhubungan erat dengan PHP[22]. Dan setiap sistem yang telah selesai dibangun akan memasuki tahap selanjutnya yaitu tahap pengujian untuk menguji fungsionalitas dan kelayakan website.

Testing ini akan dilaksanakan apabila sistem informasi telah selesai. Keinginan dilakukannya testing ini agar dapat mengevaluasi suatu sistem yang ditinjau berdasarkan kegunaan, efektivitas, efisiensi, dan fungsinya untuk melihat apakah berjalan dengan baik[23]. Metode testing yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode black box. Black box testing menilai sistem dari luar, dimana penguji tidak perlu mengetahui apa yang terjadi didalam sistem untuk menghasilkan respon terhadap tindakan pengujian. Black box mengacu pada sistem yang harus dipantau sepenuhnya oleh input dan output[24].

Maintenance merupakan tahap akhir dari metode waterfall dimana tahapan pemeliharaan pada sistem yang

berkaitan dengan perbaikan pada kesalahan yang ada dalam sistem. Ketika sistem *website* telah dioperasikan dan digunakan oleh pengguna, maka sistem *website* akan dipelihara dan diperbaiki jika terjadi kesalahan dalam sistemnya[20].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan suatu sistem informasi karya seni yang berbasis *website* yang dapat digunakan untuk membantu para seniman mempromosikan hasil karya seni mereka, teknologi yang dipakai dalam membangun *website* ini yaitu bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. PHP merupakan bahasa pemrograman yang berbasis *web* dengan mempunyai kemampuan yang dapat berproses dan mengolah data dengan baik[25]. MySQL digunakan sebagai penyimpan data yang umumnya pada pengembangan aplikasi yang menggunakan bahasa pemrograman PHP. Dengan *framework* ini dapat membantu *website* ini menjadi lebih *responsive*, bisa juga diakses melalui *desktop* atau *smartphone*[26].

1	(Berita public function validasi \$karya){
2	\$result = \$karya->update([\$karya->status = 1]);
3	if (\$result) {
4	return redirect()->route('karya.indexValidasi')->with(['success' => 'Karya Berhasil Dival-
5	idasi!']);
6	} else {
7	return redirect()->back()->with(['error' => 'Karya Gagal Divalidasi!']);
8	}
9	(public function tolak \$karya){
10	\$result = \$karya->update([\$karya->status = 0]);
11	if (\$result) {
12	return redirect()->route('karya.indexValidasi')->with(['error' => 'Karya Berhasil Ditolak!']);
13	} else {
14	return redirect()->back()->with(['error' => 'Karya Gagal Ditolak!']);
15	}
16	}
17	(public function ajukan \$karya){
18	\$result = \$karya->update([\$karya->status = 3]);
19	if (\$result) {
20	return redirect()->route('karya.indexValidasi')->with(['success' => 'Karya Berhasil Diajukan!']);
21	} else {
22	return redirect()->back()->with(['error' => 'Karya Gagal Diajukan!']);
23	}
24	}

Kode Program. 1. *Controller* untuk *Change Status* Valid, Tolak & Ajukan.

Kode Program 1 merupakan kode program yang bisa dibilang sebagai pengontrol *status* valid, tolak & ajukan karya seni dari seniman dan admin. Baris 1 sampai 8 digunakan untuk admin yang akan memvalidasi suatu karya seni yang diajukan sehingga seniman dapat mengetahui status karyanya, baris 9 sampai 16 digunakan untuk admin yang akan menolak suatu karya seni yang diajukan sehingga seniman dapat mengetahui status karyanya. Sedangkan baris 17 sampai 24 digunakan untuk *user* yang akan mengajukan karya seninya dan dapat mengetahui statusnya sudah diajukan.

1	@if (auth()->user()->role == 3)
2	@if (\$berita->status == 2)
3	<div class="col-auto mb-2">
4	id) }}"
5	class="btn btn-primary btn-sm col-12">Ajukan
6	</div>
7	<div class="col-auto mb-2">
8	id) }}"
9	class="btn btn-success btn-sm col-12">Edit

```

10     </div>
11     @endif
12     @else
13     <div class="col-auto mb-2">
14         <a href="{{ route('karya.validasi', $berita->id) }}"
15             class="btn btn-success btn-sm col-12">Validasi</a>
16     </div>
17     <div class="col-auto mb-2">
18         <a href="{{ route('karya.tolak', $berita->id) }}"
19             class="btn btn-danger btn-sm col-12">Tolak</a>
20     </div>
21     @endif
    
```

Kode Program. 2. *View* untuk *Status Valid, Tolak & Ajukan dan Edit Karya Seni*.

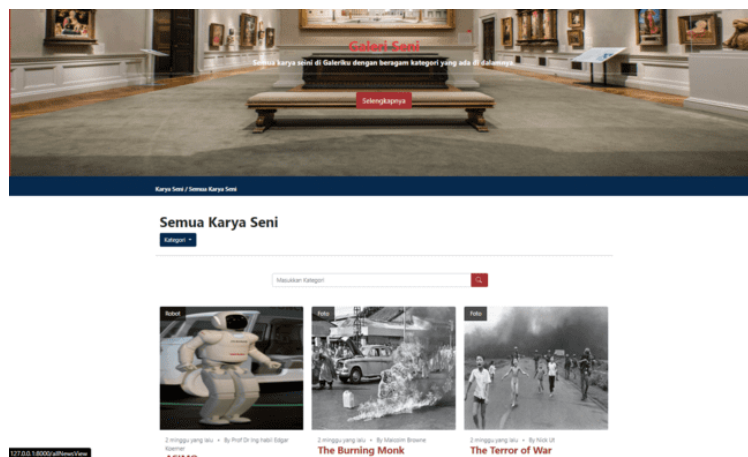
Kode Program 2 merupakan kode program yang bisa dibilang untuk mengetahui *status* valid, tolak & ajukan dan mengubah atau edit karya seni, dari seniman dan admin. Baris 1 sampai 11 digunakan seniman untuk mengajukan dan mengedit karya seni agar mengetahui status dari karya seni tersebut. Baris 12 sampai 21 digunakan admin untuk memvalidasi atau menolak karya seni yang diajukan dari seniman agar diketahui status karya seni tersebut.

Halaman beranda terdapat tampilan *navbar* masuk atau login untuk *user*, dan register untuk pendaftaran seniman. Yang dapat dilihat pada Gambar 7 merupakan tampilan beranda dari *website e-gallery*.



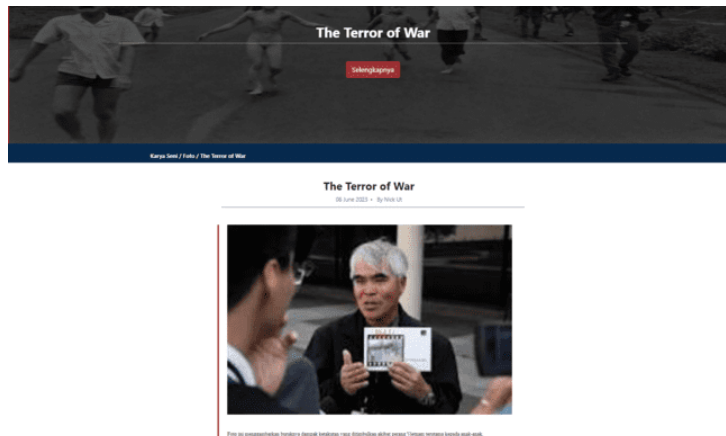
Gambar .7. Halaman Beranda

Para *user* maupun pengunjung *website* dapat mengakses semua karya seni yang ada. Melalui halaman karya seni ini bisa melihat semua karya seni yang ada, dan juga bisa mencari suatu karya seni lewat kolom pencarian maupun kategori karya yang sudah disediakan. Pada Gambar 8 dapat dilihat tampilan halaman karya seni tersebut.



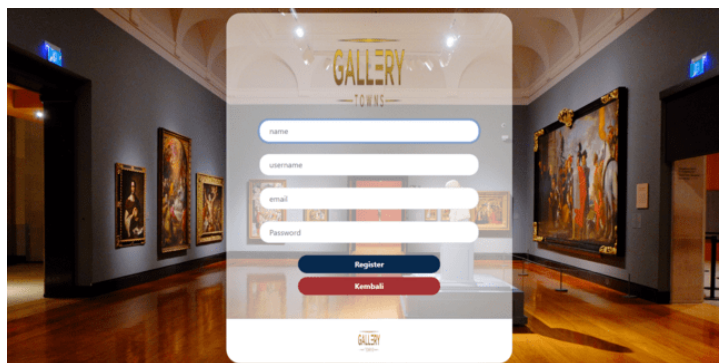
Gambar. 8. Halaman Karya Seni

Dalam halaman detail karya seni ini apabila para *user* atau pengunjung ingin mengetahui lebih detail tentang karya seni tersebut. Halaman ini menampilkan judul, nama seniman, gambar karya dan foto seniman, serta deskripsi tentang karya seni tersebut, seperti yang telah dipaparkan pada Gambar 9.



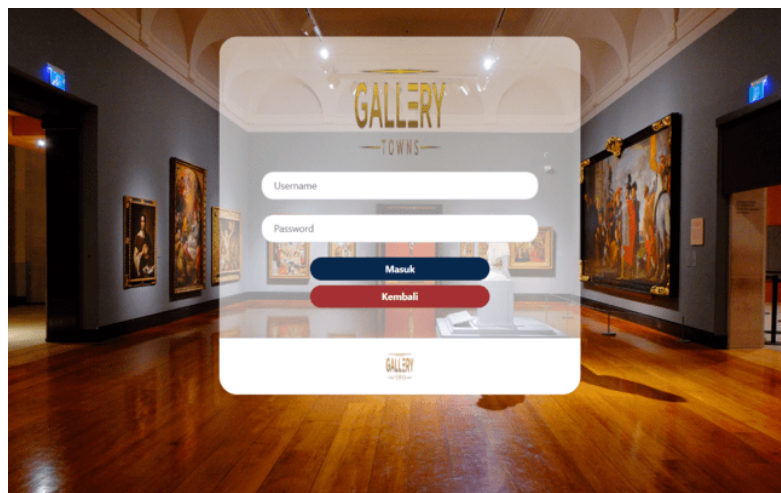
Gambar. 9. Tampilan Detail Karya Seni

Pada Gambar 10, Seniman dapat mendaftarkan diri untuk bisa masuk ke halaman *dashboard* seniman, seniman juga harus menunggu untuk akunnya divalidasi oleh super admin.



Gambar 10. Halaman Registrasi Seniman

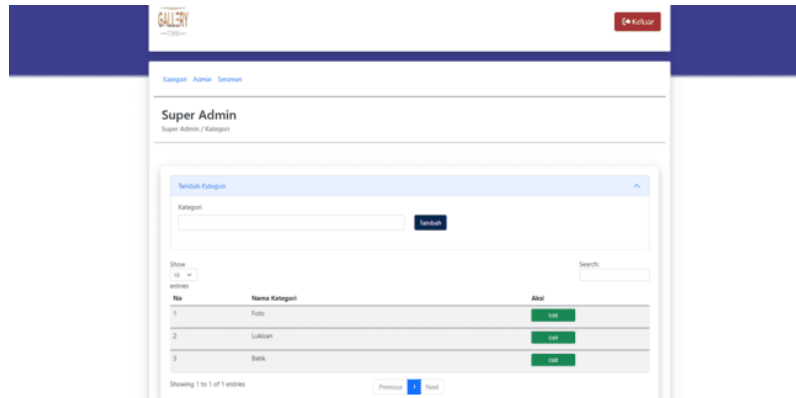
Halaman login untuk *user* dimana halaman ini super admin, admin, dan seniman harus login, agar dapat mengakses *dashboard* untuk para *user*. Halaman login dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar. 11. Login Super Admin dan Admin

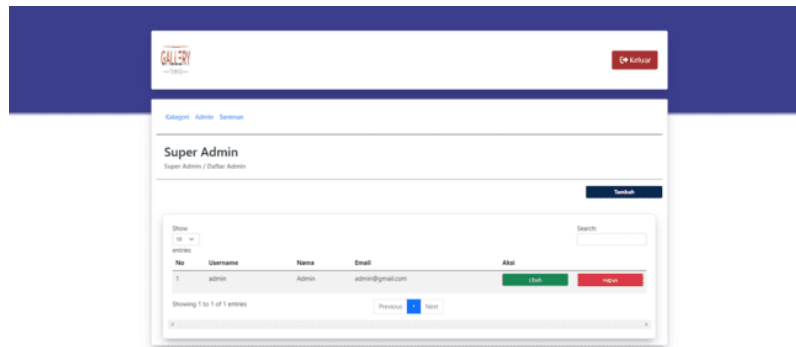
Halaman kategori dari super admin menunjukkan dimana halaman ini digunakan untuk super admin yang akan mengelolah kategori karya seni. Dan di halaman ini super admin dapat menambahkan kategori dengan menulis

kategori yang akan ditambahkan dan mengedit kategori karya seni yang ada atau mengganti nama kategori yang sudah ada yang bisa dilihat pada Gambar 12.



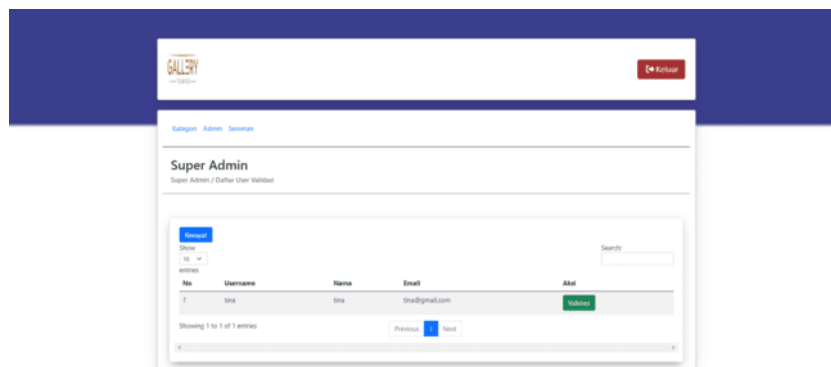
Gambar. 12. Halaman Pengelolaan Kategori Dari Super Admin

Halaman admin yang ada dalam *dashboard* super admin ini digunakan super admin untuk mengelola admin dimana super admin bisa menambahkan admin baru dengan memasukkan data dari admin baru, bisa juga mengubah data admin dan menghapus admin yang sudah terdaftar. Yang bisa dilihat pada Gambar 13.



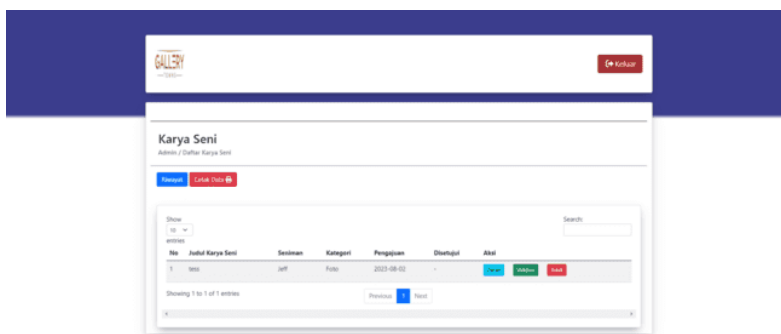
Gambar. 13. Halaman Pengelolaan Admin Dari Super Admin

Halaman seniman yang ada dalam *dashboard* super admin ini menunjukkan bahwa super admin bisa mengolah seniman dengan memvalidasi atau menolak seniman tersebut melalui pengecekan dari data seniman apakah sesuai atau tidak. Dalam *dashboard* admin juga terdapat cetak data untuk mencetak data karya seni yang sudah ditampilkan di *website e-gallery* ini seperti yang ada di Gambar 14.



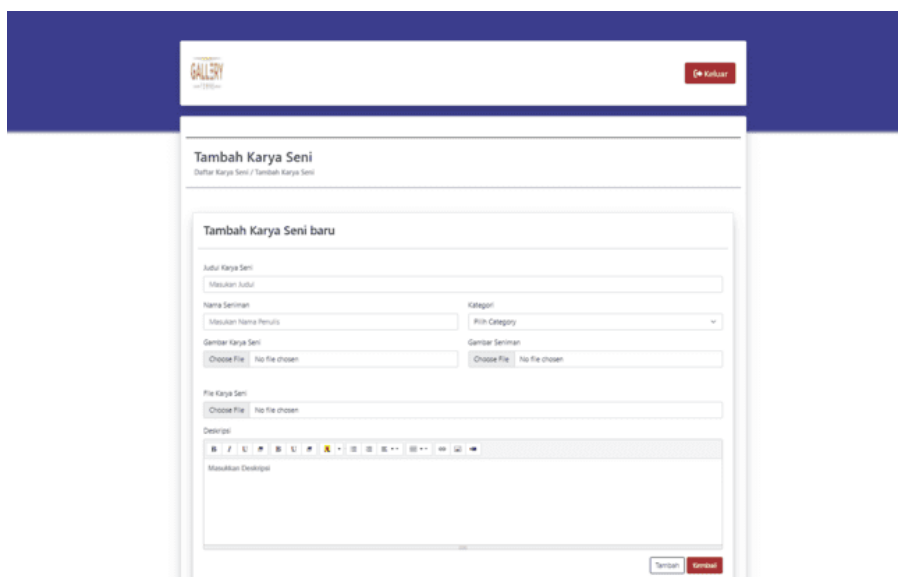
Gambar. 14. Halaman Pengelolaan Seniman Dari Super Admin

Halaman *dashboard* admin ini menunjukkan bahwa admin bisa mengolah karya seni dengan memvalidasi karya seni yang masuk atau menolak karya tersebut melalui pengecekan dari detail karya seni apakah sesuai atau tidak. Dalam *dashboard* admin juga terdapat cetak data untuk mencetak data karya seni yang sudah ditampilkan di *website e-gallery* ini seperti yang ada di Gambar 15.



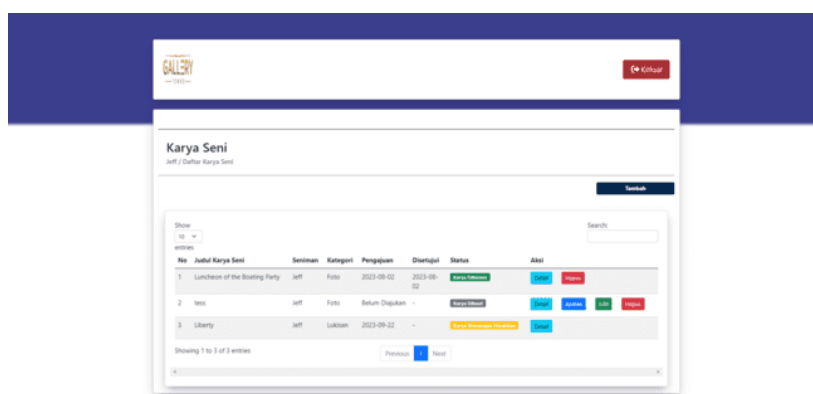
Gambar. 15. Halaman *Dashboard* Admin

Halaman tambah karya seni menunjukkan halaman pembuatan karya seni baru yang digunakan oleh seniman. Di halaman ini seniman memasukkan data-data dari karya seni yang akan dipamerkan dengan mengisi data sesuai yang diminta, sesudah itu akan mengajukan supaya ditampilkan dalam *website* yang dibuat, gambarannya bisa dilihat pada Gambar 16



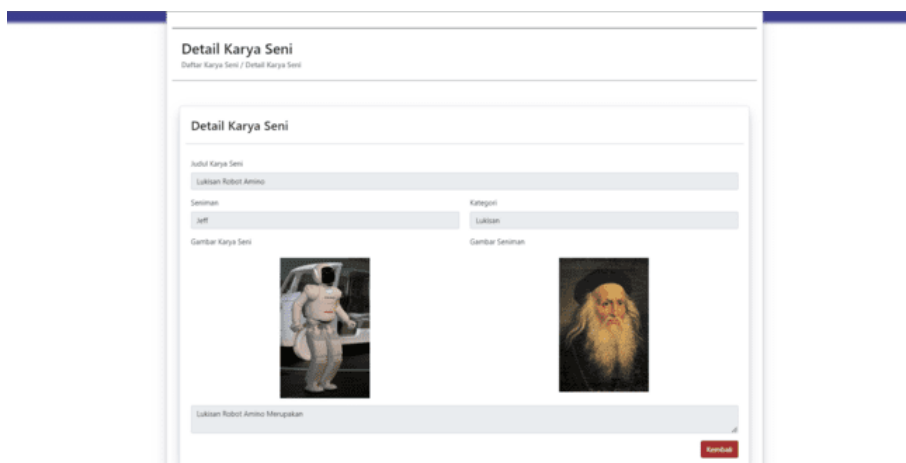
Gambar. 16. Halaman Pembuatan Karya Seni Baru

Halaman *dashboard* seniman ini digunakan seniman untuk menambahkan karya seni mereka dengan mengisi data-data karya seni yang akan dipamerkan. Halaman ini juga digunakan seniman untuk mengolah karya seni mereka dimana di halaman ini seniman dapat mengajukan karya seni yang dibuat, mengubah data karya seni apabila ada yang keliru, tetapi apabila karya seni sudah diterima maka seniman tidak dapat mengubah data karya seni tersebut melainkan hanya dapat menghapus karya seni yang sudah dibuat. Seniman juga bisa mengetahui status dari karya seni melalui halaman ini yang bisa dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17. Halaman *Dashboard* Seniman

Halaman detail karya seni ini digunakan seniman untuk melihat atau mengecek kembali data-data dari karya seni yang akan dipamerkan sudah sesuai atau tidak. Halaman ini juga digunakan untuk admin agar mengecek kembali karya seni yang diajukan seniman apakah sudah sesuai untuk divalidasi atau tidak. Gambar 18 merupakan tampilan halaman tersebut.



Gambar. 18. Halaman Pembuatan Karya Seni Baru

Pengujian aplikasi berbasis *website* ini dilakukan dengan cara pengujian yaitu *blackbox* dan SUS. Pengujian *blackbox* adalah pengujian yang memastikan fungsi-fungsi dari sistem dapat berjalan dengan baik. Dari hasil pengujian *blackbox* didapatkan fungsi-fungsi dari *website* berjalan sesuai yang diharapkan, yang bisa dilihat pada Tabel I.

TABEL I
 HASIL PENGUJIAN *BLACKBOX*

Fungsi	Kondisi	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan	Status pengujian
Login	Username dan password dengan benar	Login berhasil	Login berhasil	Valid
	Username dan password dengan salah	Login gagal	Login gagal	Valid
Logout	Keluar dari halaman <i>dashboard user</i>	Sistem akan masuk ke halaman utama.	Sistem akan masuk ke halaman utama.	Valid
Menambahkan kategori	Memasukan kategori baru	Kategori berhasil ditambahkan	Kategori berhasil ditambahkan.	Valid
Menambahkan admin	Memasukan data admin	Admin berhasil ditambahkan	Admin berhasil ditambahkan	Valid
Validasi seniman	Memvalidasi Seniman	Seniman berhasil di validasi	Seniman berhasil di validasi	Valid
Validasi karya seni	Memvalidasi karya seni	Karya seni berhasil di validasi	Karya seni berhasil di validasi	Valid
Menambahkan karya seni	Seniman melakukan pengisian data karya seni baru yang sesuai dengan form yang ditampilkan.	Status akan menjadi karya dibuat	Karya sen ditambahkan	Valid
Mengajukan Karya Seni	Mengajukan karya seni yang sudah dibuat kepada admin	Status dari karya dibuat akan terganti dengan karya menunggu divalidasi	Status dari karya dibuat akan terganti dengan karya menunggu divalidasi	Valid
Mencetak data karya seni	Cetak data karya seni	Sistem menampilkan data yang akan di cetak	Sistem menampilkan data yang akan di cetak	Valid

Metode pengujian SUS ini dilakukan dengan cara membagikan kuisisioner yang terdapat dari 10 pertanyaan dan setiap pertanyaan memiliki 5 pilihan jawaban sebagai penilaian terhadap sistem menurut persepsi pengguna. Pengujian sistem ini dilakukan dengan memberikan kuisisioner kepada 20 responden yang merupakan mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) dan TI (Teknik Informatika). Dari responden yang diperoleh maka akan diolah menggunakan rumus yang sesuai dengan pengujian SUS tersebut, berdasarkan hasil pengujian SUS pada Tabel III didapati bahwa nilai rata-rata 70 dari hasil pengujian yang dilakukan, maka berdasarkan pedoman penilaian SUS *website* ini mendapatkan *Grade B* yaitu *Good* karena berada di *range score* 68-80,3 yang bisa dilihat pada Tabel II.

TABEL II
 PENDOMAN PENILAIAN SUS

SUS Score	Grade	Adjective Rating
>80.3	A	Excellent

68 – 80.3	B	Good
68	C	Okay
51 – 68	D	Poor
< 51	E	Awful

TABEL III
 HASIL PENGUJIAN SUS

Res-ponden	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah	Skor Akhir
1	5	1	5	2	5	2	5	1	4	1	37	93
2	4	3	4	2	4	2	5	2	4	4	28	70
3	4	2	5	3	4	2	4	2	3	3	28	70
4	4	1	5	2	5	1	5	1	5	2	37	93
5	5	4	3	3	3	3	5	1	4	5	24	60
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	20	50
7	2	2	1	3	2	1	2	2	2	1	20	50
8	5	1	5	2	4	1	5	2	5	1	37	93
9	5	1	4	2	3	1	4	1	4	3	32	80
10	5	4	4	1	5	2	5	1	5	3	33	83
11	4	2	4	4	4	4	3	3	3	5	20	50
12	5	2	4	2	5	1	5	1	5	1	37	93
13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	19	48
14	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	24	60
15	4	2	4	5	4	4	4	2	4	5	22	55
16	4	2	4	3	4	3	4	1	4	3	28	70
17	4	2	5	1	4	1	5	1	2	4	31	78
18	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	22	55
19	4	3	4	2	4	3	3	3	4	4	24	68
20	5	2	5	2	4	2	4	2	4	2	32	80
Rata – rata											70	

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tentang pembangunan *e-gallery* untuk promosi karya seni dalam konten visual, mendapatkan hasil bahwa dalam pembuatan *website* dianjurkan menggunakan bahasa pemrograman PHP *framework Laravel* karena memiliki banyak fitur terbaru yang dapat membantu proses pembangunan *web* ini menjadi menarik dan responsif. Berdasarkan hasil pengujian *blackbox* dan SUS pada *website* ini dapat disimpulkan bahwa fungsi sistem yang ada berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Dengan adanya *e-gallery* ini dapat membantu para seniman untuk mempresentasikan karya seninya kepada publik lewat *web* ini. Selain itu masyarakat dapat melihat banyak karya seni yang sudah ada tanpa harus datang ke pameran yang diadakan. Dan karya seni yang diunggah di *website* sudah valid, dari senimannya sampai informasi mengenai karya seni tersebut. *Web* ini juga selalu diperbaharui, apabila ada karya seni baru langsung dimasukan kedalam *website* ini, agar masyarakat cepat mengetahui tentang apa saja karya seni baru yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. Suminar, B. Setiawan, and W. H. Nugrahandika, "Pemanfaatan Galeri Seni Sebagai Ruang Publik di Yogyakarta," pp. E001–E006, 2019, doi: 10.32315/ti.6.e001.
- [2] J. Felix, "Pengertian Seni sebagai Pengantar Kuliah Sejarah Seni Rupa," *Humaniora*, vol. 3, no. 2, p. 614, 2020, doi: 10.21512/humaniora.v3i2.3405.
- [3] M. Gazali, "Jurnal Imajinasi," *J. Imajin.*, vol. XI, no. 1, 2019.
- [4] N. Firdaus Haidar, "ANALISIS KONTEN VISUAL POST INSTAGRAM Riliv DALAM MEMBENTUK CUSTOMER ENGAGEMENT," *J. Barik*, vol. 2, no. 2, pp. 121–134, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- [5] R. S. Setiaji, "Berkarya seni visual di era digital," vol. 05, no. 02, pp. 272–280, 2023.
- [6] R. Maulina, S. Sabana, and N. Damayanti, "E Gallery untuk Pameran Daring Studi Kasus: Karya Seni Rupa Indung," *Sandyakala Pros. Semin. Nas. Seni, Kriya, dan Desain.*, vol. 1, no. 10, pp. 230–239, 2019, [Online]. Available: <https://eproceeding.isi-dps.ac.id/index.php/sandyakala/article/view/60/54>
- [7] S. Wahyuntini, "E-Katalog Pameran Seni: Magnet Pemustaka dalam Mengakses Layanan Perpustakaan Perguruan Tinggi Seni," *ABDI PUSTAKA J. Perpust. dan Kearsipan*, vol. 2, no. 2, pp. 64–70, 2022, doi: 10.24821/jap.v2i2.6985.
- [8] V. Sahfitri, M. Nasir, and N. Sopiah, "Perancangan electronic Museum (e-Museum) sebagai Media Promosi Kain Songket Khas Palembang," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 3, pp. 354–360, 2019, doi: 10.30591/jpit.v3i3.1016.
- [9] R. S. Setiaji, "Begitu pula dalam menciptakan sebuah karya seni dan desain dapat memanfaatkan teknologi," *Imaji*, vol. Vol. 18, N, pp. 72–78, 2020.

- [10] M. Maulana, Z. Aditya, W. Hayuhardhika, N. Putra, and I. Arwani, "Pengembangan Sistem Informasi E-Commerce dengan Pemanfaatan API Midtrans menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus : Byboot.id)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 6, no. 8, pp. 3899–3906, 2022, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/11470>
- [11] S. Aji, D. Pratmanto, and A. Ardiansyah, "IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI DESA," 2021. [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse>
- [12] W. W. Royce, "Managing the Development of Large Software Systems (1970)," *Ideas That Creat. Futur.*, no. August, pp. 321–332, 2021, doi: 10.7551/mitpress/12274.003.0035.
- [13] A. Gunanto and E. Sudarmilah, "Pengembangan Website E-Arsip di Kantor Kelurahan Pabelan," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 20, no. 2, pp. 90–96, 2020, doi: 10.23917/emitor.v20i02.10976.
- [14] D. F. Simatupang and R. Ramadhani, "Penentuan Kebutuhan Injeksi Ammonia untuk Meningkatkan pH pada Air Umpan Boiler: Studi Kasus di PT. XYZ Sumatera Utara," *J. Pendidik. dan Teknol. Indones.*, vol. 1, no. 5, pp. 187–191, 2021, doi: 10.52436/1.jpti.42.
- [15] D. Handayani and A. Noeman, "Sistem Informasi E-Administrasi (KTP, KK, Surat Pengantar Nikah, Surat Kelahiran dan Surat Kematian) Berbasis Web," *Inf. Syst. Educ. Prof.*, vol. 4, no. 1, pp. 65–74, 2019.
- [16] A. D. Rahmawati and A. Fatmawati, "Sistem Administrasi Desa Mendiro Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi berbasis Web," *Emit. J. Tek. Elektro*, vol. 20, no. 2, pp. 134–140, 2020, doi: 10.23917/emitor.v20i02.9893.
- [17] G. V. Anghelache, Ş D. Armeanu, C. Anghelache, A. M. Popescu, Ş V. Iacob, and A. E. Dabija, "Theoretical & Applied Economics 2020_Winter (1)," vol. XXVII, no. 4, 2020.
- [18] A. Jaffari and C. J. Yoo, "An experimental investigation into data flow annotated- activity diagram-based testing," *J. Comput. Sci. Eng.*, vol. 13, no. 3, pp. 107–123, 2019, doi: 10.5626/JCSE.2019.13.3.107.
- [19] H. C. Purchase, L. Colpoys, M. McGill, and D. Carrington, "UML collaboration diagram syntax: An empirical study of comprehension," *Proc. - 1st Int. Work. Vis. Softw. Underst. Anal. Viss. 2002*, no. May, pp. 13–22, 2002, doi: 10.1109/VISSOF.2002.1019790.
- [20] H. Elvira and M. Maryam, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Pemeriksaan Dan Perawatan Gigi Berbasis Website," *JIPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.)*, vol. 8, no. 2, pp. 525–537, 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i2.3558.
- [21] W. Lu *et al.*, "Msql+," *Proc. VLDB Endow.*, vol. 11, no. 12, pp. 1970–1973, 2018, doi: 10.14778/3229863.3236237.
- [22] R. Sopandi, A. Taufik, A. Abdussomad, and R. Kurnia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pendaftaran Pasien Berbasis Web Pada Klinik Johar Kabupaten Karawang," *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 5, no. 2, pp. 61–70, 2019, doi: 10.31294/ijse.v5i2.6958.
- [23] M. Kumar, A. Professor, S. Kumar Singh, R. K. Dwivedi, and A. Professor, "A Comparative Study of Black Box Testing and White Box Testing Technique," *Int. J. Adv. Res. Comput. Sci. Manag. Stud.*, vol. 3, no. 10, pp. 32–44, 2019, [Online]. Available: www.ijarcsms.com
- [24] Supriyono, "Software Testing with the approach of Blackbox Testing on the Academic Information System," *Int. J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 227–233, 2020.
- [25] B. Hartono and D. Danang, "Sistem Pemesanan dan Pembayaran Menggunakan Teknologi Quick Response Code (QR Code) Berbasis Web pada Kedai Cangkir Gubug," vol. 1, no. 2, pp. 62–81, 2021, [Online]. Available: <http://journal.stiestekom.ac.id/index.php/mifortekh>
- [26] A. Saputra and A. S. Puspaningrum, "Sistem Informasi Akuntansi Hutang Menggunakan Model Web Engineering (Studi Kasus : Haanhani Gallery)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTISI>