



# Aplikasi Mobile Untuk Pengelolaan Dan Promosi Seni Lokal Dengan Sistem E-Commerce Terintegrasi

**Fillan Ivan Luccas Bennvenuto<sup>1</sup>, Tashid<sup>2</sup>, Herwin<sup>3</sup>, Fransiskus Zoromi<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Teknik Informatika, Universitas Sains & Teknologi Indonesia, Indonesia

Email: [fillanivan05@gmail.com](mailto:fillanivan05@gmail.com)<sup>1</sup>, [tashid@sar.ac.id](mailto:tashid@sar.ac.id)<sup>2</sup>, [herwin@usti.ac.id](mailto:herwin@usti.ac.id)<sup>3</sup>, [fransiskus\\_zoromi@sar.ac.id](mailto:fransiskus_zoromi@sar.ac.id)<sup>4</sup>

## Abstract

Local art is one of the cultural assets that holds high economic value if managed and promoted effectively. However, many local artists face challenges in marketing their work widely due to limited access and the lack of supportive digital platforms. This study aims to design and develop a mobile web application that facilitates the management and promotion of local art by integrating e-commerce features as a solution to these issues. The application enables artists to digitally market their works, such as weaving, batik, handicrafts, carvings, and paintings, while also making it easier for buyers to access local art products. The integrated e-commerce system includes features such as product catalogs, digital payment, stock management, and transaction tracking. Testing results show that the application improves the efficiency of managing local artworks and significantly expands promotional reach. With this application, it is expected that local artists can become more independent in promoting their work and increasing the economic value of local art. This research also contributes to the development of culture-based technology as part of efforts to preserve local art in the digital era.

**Keywords:** Local Art, E-commerce, Mobile Web Application, Promotion, Art Management.

## Abstrak

Seni lokal merupakan salah satu aset budaya yang memiliki nilai ekonomi tinggi jika dikelola dan dipromosikan secara efektif. Namun, banyak pelaku seni lokal menghadapi kendala dalam memasarkan karya mereka secara luas akibat keterbatasan akses dan kurangnya platform digital yang mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi web mobile yang dapat membantu pengelolaan dan promosi seni lokal dengan mengintegrasikan fitur e-commerce sebagai solusi dari permasalahan tersebut. Aplikasi ini memungkinkan pelaku seni untuk memasarkan berbagai karya mereka, seperti anyaman, batik, kerajinan tangan, ukiran, dan lukisan, secara digital serta mempermudah pembeli dalam menjangkau produk seni lokal. Sistem e-commerce terintegrasi meliputi fitur katalog, pembayaran digital, manajemen stok, serta pelacakan transaksi. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi ini meningkatkan efisiensi pengelolaan karya seni lokal sekaligus memperluas jangkauan promosi secara signifikan. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan para pelaku seni lokal dapat lebih mandiri dalam mempromosikan karya mereka dan meningkatkan nilai ekonomis seni lokal. Penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan teknologi berbasis budaya sebagai salah satu upaya pelestarian seni lokal di era digital.

**Kata kunci:** Seni Lokal, E-commerce, Web Mobile, Promosi, Pengelolaan.

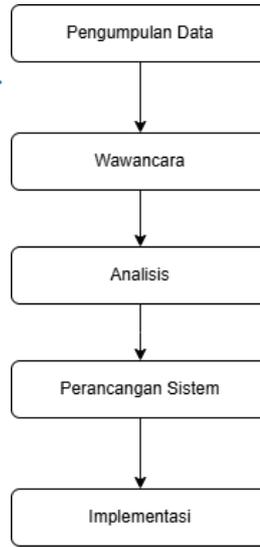
## 1. PENDAHULUAN

Seni lokal merupakan salah satu elemen fundamental dalam membentuk dan mempertahankan identitas budaya suatu masyarakat. Tidak hanya berfungsi sebagai ekspresi estetika, seni lokal juga memainkan peran penting dalam mewariskan nilai-nilai sejarah, filosofi hidup, dan norma sosial kepada generasi penerus [1]. Namun, di tengah pesatnya globalisasi dan digitalisasi, seni lokal

menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan eksistensinya. Pelaku seni lokal sering kali terkendala dalam mempromosikan dan menjual produk mereka karena keterbatasan akses terhadap platform digital yang memadai (Dwihantoro, 2023) [2]. Pekanbaru, sebagai ibu kota Provinsi Riau, memiliki kekayaan seni lokal yang didominasi oleh budaya Melayu. Budaya ini mencakup seni kriya dan lukisan yang menjadi identitas masyarakatnya. Seni kriya Melayu, seperti songket, tenun, anyaman, dan ukiran kayu, memiliki motif yang sarat filosofi tentang keindahan dan kebijaksanaan. Seni lukisan Melayu sering menggambarkan panorama alam dan simbol budaya yang penuh makna. Produk-produk seni ini memiliki nilai ekonomis tinggi dan berpotensi untuk dipasarkan lebih luas sebagai bagian dari ekonomi kreatif. Dua tempat penting di Pekanbaru, yaitu Taman Budaya Riau dan Balai Adat Melayu Riau, memainkan peran besar dalam pelestarian seni lokal. Taman Budaya Riau menjadi wadah pertunjukan seni tradisional, festival budaya, dan ekspresi seniman lokal. Balai Adat Melayu Riau berfungsi sebagai pusat edukasi dan pelestarian adat, mengadakan pelatihan seni, seminar budaya, serta pameran seni. Pelestarian seni lokal ini penting untuk menjaga identitas budaya sekaligus mendukung sektor pariwisata dan ekonomi kreatif. Upaya ini memerlukan dukungan dari pemerintah, masyarakat, dan generasi muda agar kekayaan budaya Melayu tetap relevan di tengah modernisasi [3]. Kemajuan teknologi digital, khususnya dalam bidang e-commerce, telah membuka peluang baru bagi seni lokal untuk berkembang. Penelitian yang dilakukan telah menunjukkan bahwa penerapan e-commerce pada pasar seni lokal mampu memperluas pasar hingga mancanegara dan mempermudah transaksi antara penjual dan pembeli tanpa perlu interaksi fisik [4]. Dengan mengadopsi pendekatan ini, seni lokal tidak hanya dapat bertahan di tengah persaingan global, tetapi juga memberikan dampak ekonomi yang signifikan bagi pelaku seni. Aplikasi ini juga diharapkan mampu menciptakan ekosistem budaya yang inklusif dan berkelanjutan, serta mendorong partisipasi masyarakat dalam mendukung seni lokal. Pemanfaatan Aplikasi Mobile untuk perancangan aplikasi juga memberikan kemudahan dalam pengembangan, karena memungkinkan integrasi dengan berbagai fitur yang mendukung fungsionalitas aplikasi secara optimal. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan mampu membantu pekerja seni lokal dalam mengekspos karya dan meningkatkan ketertarikan masyarakat umum untuk mengenal lebih luas seni karya lokal.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini memerlukan beberapa data dan informasi yang bersifat objektif untuk digunakan sebagai dasar dan acuan. Dari beberapa data dan informasi yang didapat, diharapkan dapat digunakan dalam penelitian untuk menghasilkan penelitian yang berkualitas. Dalam penelitian diperlukan sebuah metode penelitian yang menjadi acuan untuk keberlangsungan proses penelitian dari awal hingga selesainya penelitian, yang di gambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 . Tahapan Penelitian

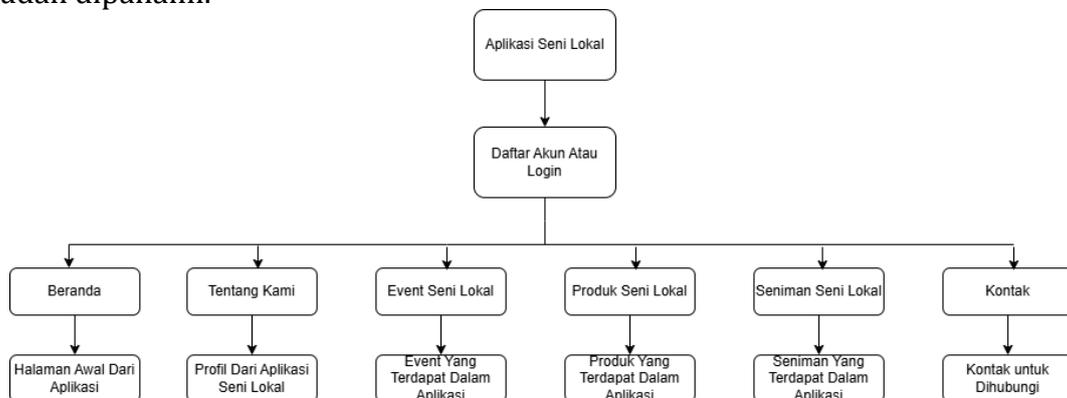
## 2.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara melakukan wawancara pada pelaku seni lokal yang ada di kota Pekanbaru dengan tujuan untuk mengetahui seberapa diperlukannya Aplikasi aplikasi web mobile untuk pengelolaan dan promosi seni lokal dengan sistem *e-commerce* terintegrasi.

## 2.2. Analisis

### (a) Analisis Solusi

Berdasarkan gambaran definisi masalah, selanjutnya memberikan ide solutif yang digunakan untuk penyelesaian masalah, adapun dalam proses ini peneliti rancangan proses struktur navigasi yang digunakan sebagai penuntun alur aplikasi. Fungsi dari struktur navigasi adalah menggambarkan dengan jelas hubungan dan operasi dari semua elemen yang akan digunakan pada aplikasi. Dengan menggunakan navigasi, perancangan aplikasi menjadi lebih sistematis dan mudah dipahami.



Gambar 2. Struktur Navigasi

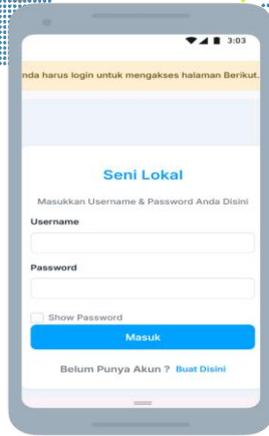
### (b) Analisis Kebutuhan

Aplikasi ini dikembangkan untuk membantu pelaku seni lokal dalam mengelola karya seni mereka dan mempromosikannya secara digital melalui platform berbasis web mobile. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur e-commerce yang memungkinkan transaksi penjualan karya seni secara online. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan seniman dapat lebih mudah menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan pendapatan mereka. Aplikasi ini memiliki dua jenis pengguna utama, yaitu admin yang dapat mengunggah dan mengelola karya seni, menentukan harga, serta berkomunikasi dengan pembeli dan pembeli atau pelanggan yang dapat menjelajahi katalog karya seni, melakukan pembelian, serta memberikan ulasan dan penilaian terhadap karya yang dibeli. Beberapa kebutuhan fungsional utama dalam aplikasi ini antara lain manajemen akun pengguna yang memungkinkan registrasi dan login menggunakan email atau akun media sosial, serta profil pengguna yang dapat diperbarui; pengelolaan karya seni di mana seniman dapat mengunggah, mengedit, dan menghapus karya seni mereka serta menambahkan deskripsi, harga, dan kategori. Sistem e-commerce yang mencakup fitur keranjang belanja, checkout, serta metode pembayaran seperti transfer bank, e-wallet, atau kartu kredit, dengan konfirmasi transaksi dan fitur pelacakan pesanan; fitur promosi yang menampilkan karya seni unggulan di halaman utama, rekomendasi karya seni berdasarkan preferensi pengguna, serta integrasi media sosial untuk memperluas jangkauan promosi. Ulasan dan rating yang memungkinkan pembeli memberikan feedback terhadap karya seni yang telah mereka beli serta manajemen admin yang meliputi pengelolaan kategori seni, moderasi konten dan ulasan pengguna, serta pemantauan transaksi dalam aplikasi. Beberapa kebutuhan non-fungsional yang harus dipenuhi agar aplikasi dapat berjalan optimal meliputi responsivitas agar dapat diakses dengan baik melalui perangkat mobile maupun desktop serta kemudahan penggunaan dengan desain antarmuka yang user-friendly. Teknologi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini berbasis PHP native untuk pengembangan backend dan frontend. Database yang digunakan adalah MySQL untuk penyimpanan data. Dengan fitur-fitur yang telah dirancang, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi seniman lokal dalam mengelola dan memasarkan karya seni mereka secara lebih luas melalui teknologi digital. Integrasi sistem e-commerce di dalamnya juga memungkinkan transaksi pembelian karya seni yang lebih mudah, aman, dan efisien bagi pengguna.

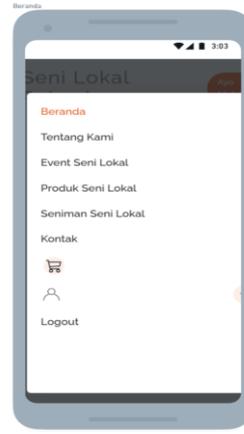
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil rancangan yang dibuat berupa sistem program yang digabungkan menjadi aplikasi. Pada tahap ini, aplikasi yang sudah dirancang akan diimplementasikan, kemudian akan diketahui kinerja dari aplikasi tersebut. Hasilnya berupa desain dan tahapan dari bab sebelumnya, wireframe yang dibuat menggunakan whimsical dan aplikasi ini dibangun menggunakan visual studio code sebagai alur halaman dan tombol dalam proses dari pembuatan aplikasi. Pada aplikasi terdapat beberapa halaman menu.

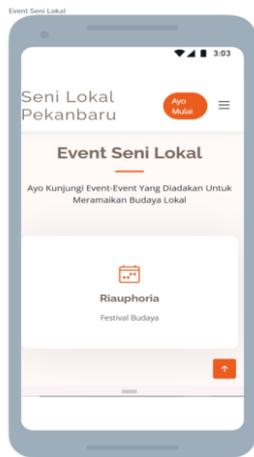
### 3.1. Tampilan Halaman User



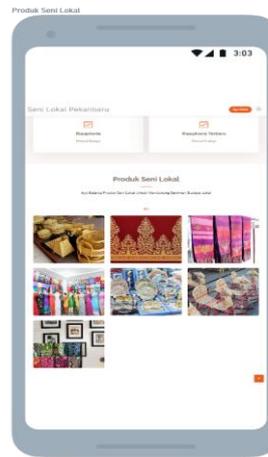
Gambar 3. Tampilan Form Login



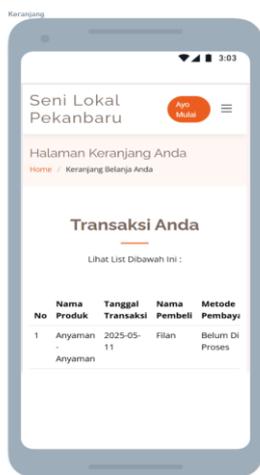
Gambar 4. Tampilan Beranda



Gambar 5. Tampilan Event Seni Lokal



Gambar 6. Tampilan Produk Seni Lokal



Gambar 7. Tampilan Menu Keranjang



Gambar 8. Tampilan Menu Kontak

### 3.2. Pengujian Blackbox

Uji coba blackbox dilakukan supaya mengetahui apakah aplikasi yang dibuat dapat berjalan dengan baik dari segi logika serta fungsi-fungsinya agar layak untuk diimplementasikan. Pada pengujian ini peneliti menguji dari sisi website admin. Teknik pengujian menggunakan blackbox bertujuan untuk menemukan kesalahan pemrograman dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Pengujian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Pengujian Blackbox Pada Aplikasi

Form Uji	Skenario	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Menu <i>Login</i>	Menampilkan <i>form Login</i> bagi user	Dapat menampilkan <i>form login</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak berhasil
Menu Beranda	Menampilkan halaman menu utama Ketika sudah melakukan login.	<i>Website</i> dapat menampilkan <i>Tampilan menu.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak berhasil
Menu Kelola Event	Menampilkan menu <i>Form</i> untuk mengelola data-data event seni lokal.	<i>Website</i> dapat Menampilkan menu <i>Form</i> untuk mengelola, menginput, merubah dan menghapus data-data.	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak berhasil
Menu Kelola Produk	Menampilkan menu <i>Form</i> untuk mengelola data-data produk seni lokal.	<i>Website</i> dapat Menampilkan menu <i>Form</i> untuk mengelola, menginput, merubah dan menghapus data-data.	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak berhasil
Menu Seniman Seni Lokal	Menampilkan menu <i>Form</i> untuk mengelola data-data Seniman seni lokal.	<i>Website</i> dapat Menampilkan menu <i>Form</i> untuk mengelola, menginput, merubah dan menghapus data-data.	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak berhasil
Menu Laporan Event Seni Lokal	Menampilkan menu Tabel untuk mengelola data-data event seni lokal dan mengekspor data.	<i>Website</i> dapat Menampilkan menu Tabel untuk mengelola, menginput, merubah dan menghapus data-data.	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak berhasil
Menu Laporan Produk Seni Lokal	Menampilkan menu Tabel untuk mengelola data-data	<i>Website</i> dapat Menampilkan menu Tabel untuk	<input checked="" type="checkbox"/> Berhasil <input type="checkbox"/> Tidak berhasil



Form Uji	Skenario	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
	produk seni lokal dan mengekspor data.	mengelola, menginput, merubah dan menghapus data-data.	
Menu Transaksi	Menampilkan menu Tabel untuk mengelola data-data.	<i>Website</i> dapat Menampilkan menu Tabel untuk mengelola, menginput, merubah dan menghapus data-data.	[✓] Berhasil [ ] Tidak berhasil
Menu Kelola User Seni Lokal	Menampilkan menu Tabel untuk mengelola data-data <i>user system</i> seni lokal dan mengekspor data.	<i>Website</i> dapat Menampilkan menu <i>Form</i> untuk mengelola, menginput, merubah dan menghapus data-data.	[✓] Berhasil [ ] Tidak berhasil

#### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil perancangan, analisis, dan uji coba terhadap aplikasi yang telah dikembangkan, diperoleh beberapa kesimpulan. Aplikasi ini dirancang untuk membantu para pelaku seni lokal, khususnya di wilayah Pekanbaru, dalam melakukan pengelolaan dan promosi karya seni. Selain itu, aplikasi mampu menyimpan berbagai data terkait serta mengintegrasikan promosi produk melalui platform e-commerce. Hasil pengujian Blackbox menunjukkan bahwa seluruh fitur pada aplikasi berfungsi dengan baik sesuai dengan tujuan pengembangan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ratna Sari. (2024). Peran Kesenian Tradisional dalam Meningkatkan Identitas Budaya Masyarakat di Era Globalisasi. *Journal of Cilpa*, 1(1).
- [2] Dwihantoro, P., Susanti, D., Sukmasetya, P., & Faizah, R. (2023). Digitalisasi Kesenian Njanen: Strategi Pelestarian Kebudayaan Melalui Platform Sosial Media. *Madaniya*, 4(1), 156-164.
- [3] Arfani, M. (2022). Peristiwa Dalam Episode Pertunjukan Tradisional Dulmuluk. *Jurnal Sitakara*, 7(2), 291-299. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v7i2.9053>.
- [4] Saputra, B. (2022). Penerapan E-Commerce Di Pasar Seni Sukawati. *KERNEL: Jurnal Riset Inovasi Bidang Informatika Dan Pendidikan Informatika*, 2(2), 52-60. <https://doi.org/10.31284/j.kernel.2021.v2i2.1848>.