

LAPORAN KEWIRAUSAHAAN
ARTTERA: MARKETPLACE PRODUK KARYA SENI LUKIS



Diusulkan Oleh:

Widya Sari Wibowo	21091397070
Kania Meliana Fityanti	21091397028
Asha Antania Anjani	21091397068
Teguh Aldianto	21091397076

Dosen Pengampu:

Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T.
NIP 197801082000121001

PRODI D4 MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS VOKASI
UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA
2023

Github: <https://github.com/kaniameliana/UAS-KWU.git>

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, dengan mengingat keagungan dan karunia-Nya kita masih diberi kesempatan dalam menyusun laporan ini secara bersama-sama dengan baik dan lancar. laporan ini merupakan bentuk tugas penilaian pada mata kuliah Kewirausahaan dengan judul “Laporan Kewirausahaan Marketplace Karya Seni ArtTera”

Tidak lupa kami sebagai penyusun mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Kewirausahaan, Bapak Dodik Arwin Dermawan, S.ST., S.T., M.T., M.Pd. dalam mengarahkan dan membimbing kami untuk menyelesaikan laporan ini. Kami menyadari jika laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dalam penulisan dan pemaknaan yang tepat, sehingga dapat dikatakan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kami dengan terbuka mengharapkan kritik dan saran agar dapat menyempurnakan makalah ini dengan lebih maksimal. Kami juga berharap semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Surabaya, 29 Mei 2023

Penyusun

Daftar isi

1. Cover	1
2. Kata Pengantar	2
3. Daftar Isi	3
4. Daftar Gambar	4
5. Daftar Tabel	5
6. Bab 1 Pendahuluan	6
7. Bab 2 Pembahasan	8
8. Bab 3 SWOT dan Perencanaan Biaya	20
9. Bab 4 Kesimpulan	22
10. Daftar Pustaka	23

Daftar Gambar

Gambar 1. Struktur Keorganisasian ArtTera.....	8
Gambar 2. Logo <i>Marketplace</i> ArtTera.....	12
Gambar 3. Tampilan <i>Login Marketplace</i> ArtTera.....	13
Gambar 4. Tampilan <i>Register Marketplace</i> ArtTera.....	13
Gambar 5. Tampilan <i>Home Marketplace</i> ArtTera	14
Gambar 6. Tampilan <i>About Us Marketplace</i> ArtTera	14
Gambar 7. Tampilan <i>Gallery Marketplace</i> ArtTera.....	15
Gambar 8. Tampilan <i>Cart Marketplace</i> ArtTera.....	16
Gambar 9. Tampilan <i>Order Summary Marketplace</i> ArtTera	16
Gambar 10. Tampilan <i>Placed Orders Marketplace</i> ArtTera.....	17
Gambar 11. Tampilan <i>Update Profile Marketplace</i> ArtTera	17
Gambar 12. Tampilan <i>Update Address Marketplace</i> ArtTera	18
Gambar 13. Tampilan <i>Profile Marketplace</i> ArtTera.....	18
Gambar 14. Tampilan <i>Contact Marketplace</i> ArtTera	19
Gambar 15. Tampilan <i>Search Marketplace</i> ArtTera.....	19

Daftar Tabel

Tabel 1. Jadwal Kegiatan	12
Tabel 2. SWOT	20
Tabel 3. Rencana Biaya.....	20
Tabel 4. Cashflow Pendapatan	21
Tabel 5. Cashflow Pengeluaran.....	21

Bab 1

Pendahuluan

A. Latar belakang

Seni lukis merupakan cabang ilmu seni rupa yang diwujudkan melalui karya dua dimensi dengan media kanvas atau permukaan datar lainnya. Hasil dari seni lukis dapat memuat representasi terkait alam seperti potret manusia, hewan, tumbuhan, bahkan pemandangan. Seni lukis juga dapat menggambarkan gambar-gambar abstrak yang merupakan penyederhanaan bentuk alam. Menurut Soedarso Sp, melukis merupakan kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan datar dari objek tiga dimensi dengan tujuan mendapatkan kesan tertentu. Soedarso pun menambahkan bahwa karya seni erat kaitannya dengan pelibatan ekspresi, emosi dan gagasan pencipta secara penuh.

Beragam karya seni lukis di setiap daerah membuat tingginya persaingan antara pelukis satu dengan yang lain dalam memasarkan produknya. Masuk tahun 2000 an perkembangan ‘pasar seni rupa’ di Indonesia mengalami pertumbuhan yang sangat pesat terutama dalam pencapaian karya maupun produk. Saat ini banyak seniman yang menjadikan hobi sebagai peluang bisnis. Berbagai gaya dan aliran lukisan yang kian bervariasi dengan beragam media. Tidak hanya di atas kanvas, melukis bisa dilakukan dengan barang-barang di sekitar kita, mulai dari case handphone, tas, kaos, hingga sepatu. Maka dari itu, kami ingin menerapkan sebuah ide ataupun terobosan untuk membantu para seniman yang ingin menjual hasil karya seni mereka. Yaitu dengan menciptakan sebuah marketplace yang kami beri nama ArtTera.

ArtTera sendiri berasal dari kata Art berarti seni dan Tera berarti besar/luas. Jadi, diharapkan untuk kedepannya dengan adanya ArtTera para seniman bisa memanfaatkan website ini sebagai media pemasaran sekaligus promosi, sehingga produk yang mereka buat dapat dikenal oleh masyarakat luas dan bisa langsung disalurkan kepada pembeli atau kolektor.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari website ArtTera, yaitu:

- 1) Banyak pelukis yang memiliki keahlian, namun tidak mengetahui cara untuk memasarkan karyanya.

- 2) Pada website penyedia jasa penjualan karya seni lukis tidak mencantumkan profil seniman.

C. Tujuan

Adapun tujuan dari website ArtTera, yaitu:

- 1) Membangun sebuah website untuk seniman dalam memasarkan hasil karya seni lukisnya agar dapat menjangkau para pembeli.
- 2) Menjadi platform terpercaya untuk menjual dan pembelian produk karya seni lukis.
- 3) Menjadi wadah bagi kreativitas dan inovasi seniman dengan memberikan platform bagi seniman untuk mengekspresikan kreativitas dan inovasi mereka melalui produk karya seni lukis.
- 4) Membantu mengangkat profesi seniman dan memberikan mereka akses untuk menjual produk mereka ke pasar yang lebih luas.
- 5) Memberikan peluang usaha baru bagi seniman dan pengusaha untuk menjual produk seni lukis mereka dan menghasilkan pendapatan.

D. Manfaat

Adapun manfaat dari website ArtTera, yaitu:

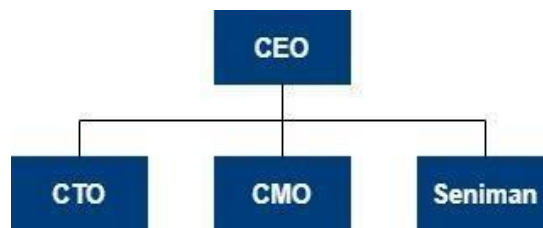
- 1) Dengan adanya website ArtTera bisa mempermudah para seniman dalam mempromosikan hasil karya seni mereka tanpa membutuhkan biaya yang besar, dan tentunya dapat menjangkau lebih banyak pembeli.
- 2) Meningkatkan produktivitas seniman dari barang hasil karya seni lukis yang mereka dibuat.
- 3) Memudahkan transaksi dalam jual beli hasil karya seni lukis antara seniman dan pelanggan.

Bab 2

Pembahasan

A. Detail Usaha

ArtTera merupakan sebuah website yang mengandalkan para seniman. Seniman berperan sebagai penyedia produk karya seni lukis yang akan dijual kepada para pelanggan atau kolektor karya seni. Di dalam website ini para seniman tidak hanya menjual produk karya seni lukis bermedia kanvas, tetapi juga dapat menjual karya dengan memanfaatkan barang-barang di sekitarnya, contohnya seperti melukis menggunakan media sepatu, jaket, dan masih banyak lagi. Tanggung jawab dalam mengembangkan website sebagai sarana promosi sekaligus media pemasaran akan kami lakukan semaksimal mungkin. Selain itu, kami akan berusaha membuat inovasi baru untuk mengembangkan website ini agar kualitas serta mutu dari produk kami ini terjamin. Struktur Keorganisasian dari ArtTera adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Struktur Keorganisasian ArtTera

CEO: berperan dalam mengawasi serta memastikan seluruh kegiatan usaha berjalan dengan baik serta tujuan tujuan usaha dapat tercapai.

CTO: berperan dalam proses pengembangan website serta segala hal yang berkaitan dengan teknologi.

CMO: berperan dalam memastikan bahwa kegiatan usaha yang dilakukan dapat dikenal luas pada masyarakat serta sasaran atau target pasar dapat terpenuhi.

Seniman: berperan dalam menghasilkan produk yang akan dipasarkan melalui website dan menjaga kualitas serta mutu produk.

Dalam menjalankan usaha kami tentu diperlukan perencanaan yang matang, perencanaan dari proses bisnis yang akan kami jalankan adalah sebagai berikut :

- 1) Mendesain serta membuat website ArtTera.

Website tersebut akan menjadi ujung tombak dalam menjalankan bisnis kami nantinya, melalui website ini juga diharapkan seluruh kegiatan proses bisnis kami dapat berjalan secara maksimal.

2) Melakukan testing terhadap website

Sebelum melakukan launching website pada masyarakat tentu kualitas dari website juga harus diperhatikan terlebih dahulu sehingga perlu dilakukannya testing pada website terlebih dahulu untuk memastikan semua komponen fitur-fitur yang ada dapat berjalan dengan sebaik-baiknya.

3) Mendaftarkan website pada HKI

HKI ini merupakan sebuah langkah yang kami ambil untuk memastikan website yang kami gunakan sebagai marketplace ini tidak akan mengalami kendala legalitasnya, sehingga mendaftarkan hasil website pada HKI merupakan langkah yang harus dilakukan.

4) Mencari mitra dari seniman

Mitra dari seniman ini yang akan menjadi fokus utama pada bisnis kami nantinya sehingga perlu dilakukannya pencarian mitra bisnis dari seniman, mitra yang akan menjadi sinergi kolaborasi untuk sama-sama mendapatkan manfaat dari website marketplace ini sesuai dengan tujuan awal pembuatan bisnis ini sebelumnya.

5) Menyelesaikan urusan legalitas usaha.

6) Mempersiapkan semua produk yang akan dipasarkan melalui website.

7) Lakukan branding usaha melalui media sosial dan secara langsung.

8) Melakukan proses bisnis yang telah ditetapkan.

9) Mengevaluasi semua hasil proses bisnis dan website untuk dilakukan pengembangan.

B. Peralatan Dan Bahan

Peralatan dan bahan yang dibutuhkan untuk usaha kami yaitu terdiri dari:

1) Perangkat Lunak

Perangkat lunak (Software) yang diperlukan untuk membuat aplikasi berbasis website “ArtTera” adalah sebagai berikut:

- a) Microsoft Windows 8, 10, dan 11 (64-bit)

- b) Microsoft Edge, Google Chrome, Mozilla Firefox, safari, atau browser lainnya
 - c) Text Editor (Visual Studiocode)
 - d) DBMS (MySQL)
 - e) Bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, JS
- 2) Perangkat Keras
- Untuk membuat sebuah sistem informasi penjualan produk karya seni lukis berbasis website membutuhkan perangkat keras sebagai berikut:
- a) PC (Personal Komputer)
 - b) Processor Intel Core i3
 - c) Harddisk 360 GB
 - d) Keyboard
 - e) Monitor
 - f) Mouse

C. Rencana Fitur

Selain menjual produk-produk hasil karya seni dari Seniman, kami juga berencana untuk mengembangkan beberapa fitur lain seperti:

- 1) Membuat fitur galeri online yang menampilkan karya-karya seni terbaru dari seniman yang berkolaborasi dengan ArtTera.
- 2) Menambahkan fitur "Artwork Viewer" yang memungkinkan pengunjung untuk melihat detail karya seni yang lebih dekat dan mempelajari teknik dan bahan yang digunakan oleh seniman.
- 3) Membuat forum diskusi online yang memungkinkan pengunjung untuk berinteraksi dengan para seniman dan ahli seni, membahas topik-topik seputar seni rupa, dan saling berbagi pengalaman dan tips.
- 4) Menambahkan fitur "Virtual Exhibition" yang memungkinkan pengunjung untuk mengunjungi pameran seni rupa virtual yang diselenggarakan oleh ArtTera.
- 5) Menawarkan layanan konsultasi online bagi seniman pemula yang ingin mengembangkan keterampilan mereka atau memasarkan karya seni mereka.
- 6) Menyediakan fitur "Art Rental" yang memungkinkan pengunjung untuk menyewa karya seni untuk waktu tertentu dengan biaya yang terjangkau.

Dengan mengembangkan fitur-fitur dan layanan yang menarik dan bermanfaat, kami berharap marketplace ArtTera dapat menjadi platform yang dapat membantu para seniman untuk memasarkan karya mereka dan meningkatkan pengalaman pengunjung dalam menikmati seni lukis secara online.

D. Target Usaha

Target pasar yang akan kami tuju adalah seluruh masyarakat Indonesia, khususnya masyarakat yang menyukai produk-produk karya seni lukis. Sebagai marketplace produk karya seni lukis, beberapa target yang ingin dicapai adalah :

- 1) Menjadi platform terpercaya untuk menjual dan pembelian produk karya seni lukis.
- 2) Menjadi wadah bagi kreativitas dan inovasi seniman dengan memberikan platform bagi seniman untuk mengekspresikan kreativitas dan inovasi mereka melalui produk karya seni lukis.
- 3) Membantu mengangkat profesi seniman dan memberikan mereka akses untuk menjual produk mereka ke pasar yang lebih luas.
- 4) Memberikan peluang usaha baru bagi seniman dan pengusaha untuk menjual produk seni lukis mereka dan menghasilkan pendapatan.

Dengan mencapai target-target ini, ArtTera sebagai usaha marketplace produk karya seni lukis dapat membantu mempromosikan dan mengangkat produk karya seni lukis, serta membantu seniman untuk menjual dan menghasilkan pendapatan dari produk mereka.

E. Jadwal Kegiatan

Berikut merupakan jadwal kegiatan dalam pengerjaan website ArtTera.

No	Kegiatan	Bulan-Minggu																											
		Februari				Maret				April				Mei				Juni				Juli							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Penyusunan ide dan judul																												
2	Pembuatan proposal																												
3	Desain interface																												
4	Desain database																												
5	Koding website																												
6	Ujicoba website																												
7	Publikasi dan promosi																												
8	Maintenance rutin																												

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

F. Tampilan Website ArtTera



Gambar 2. Logo Website ArtTera

ArtTera

home about us gallery orders contact

Q 🛒(3) 👤

LOGIN NOW

enter your email

enter your password

Login Now

don't have an account? [register now](#)

© copyright @ 2023 by ArtTera | all rights reserved!

Gambar 3. Tampilan *login Marketplace ArtTera*

Gambar di atas merupakan tampilan *login* dari *marketplace* ArtTera, dalam laman tersebut pengguna dapat melakukan *login* dengan menginputkan email dan *password* yang sudah terdaftar, pengguna dapat meng- klik *register now* jika belum memiliki akun.

ArtTera

home about gallery orders contact

Q 🛒(3) 👤

REGISTER NOW

enter your name

enter your email

enter your number

enter your password

confirm your password

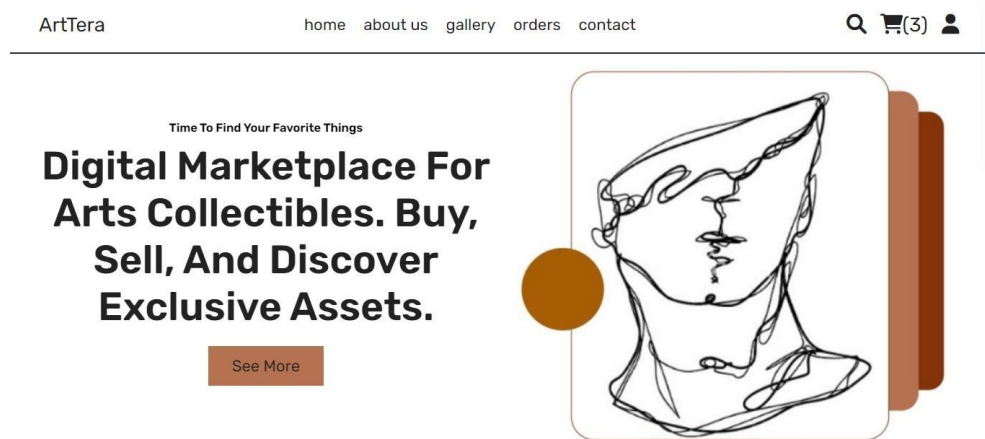
Register Now

already have an account? [login now](#)

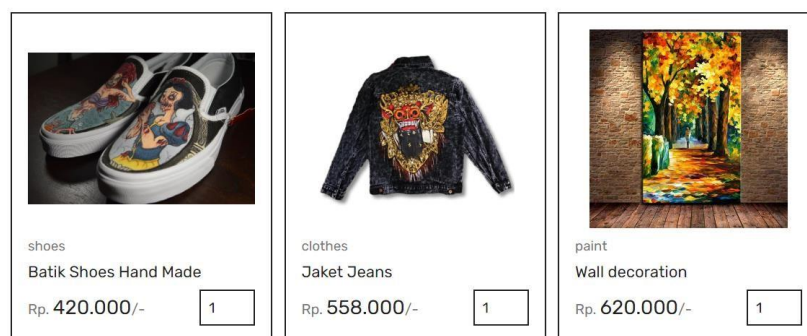
© copyright @ 2023 by ArtTera | all rights reserved!

Gambar 4. Tampilan *register Marketplace ArtTera*

Gambar di atas merupakan tampilan registrasi untuk pengguna agar dapat mengakses marketplace ArtTera.

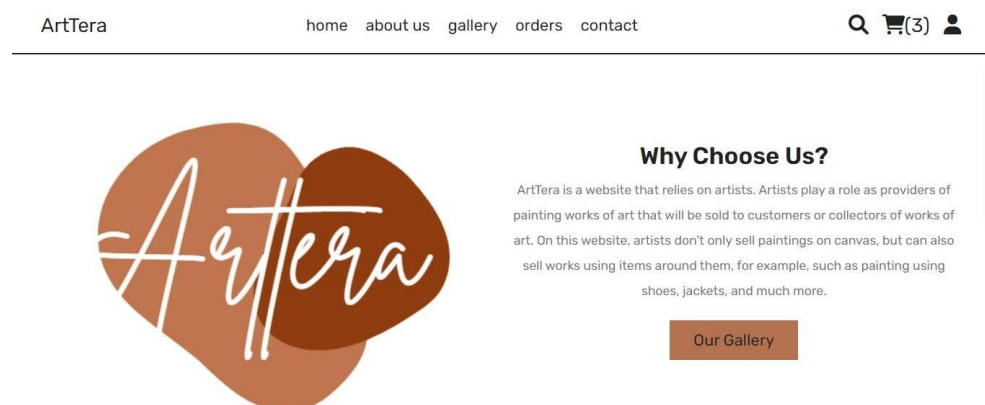


LATEST PRODUCTS



Gambar 5. Tampilan *home Marketplace ArtTera*

Gambar di atas merupakan tampilan *home* atau beranda dari *marketplace* ArtTera yang akan muncul setelah pengguna melakukan *register/login*. Pada laman *home* terdapat ulasan singkat tentang website, dan saran produk terbaru.

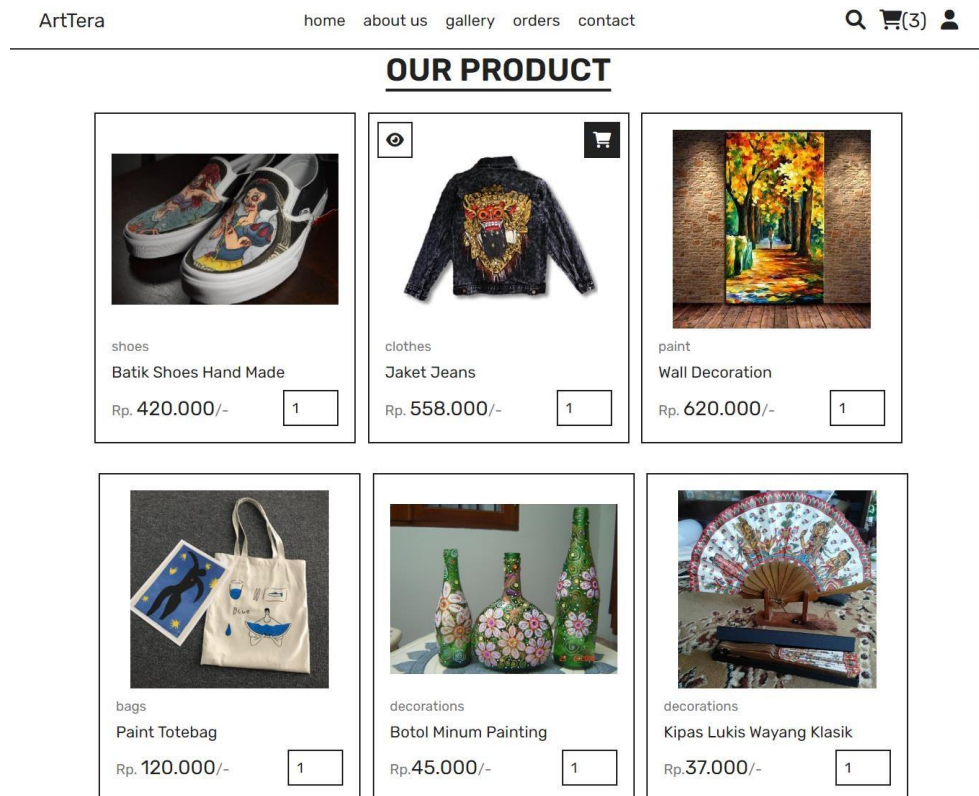


CUSTOMER'S REVIEWS



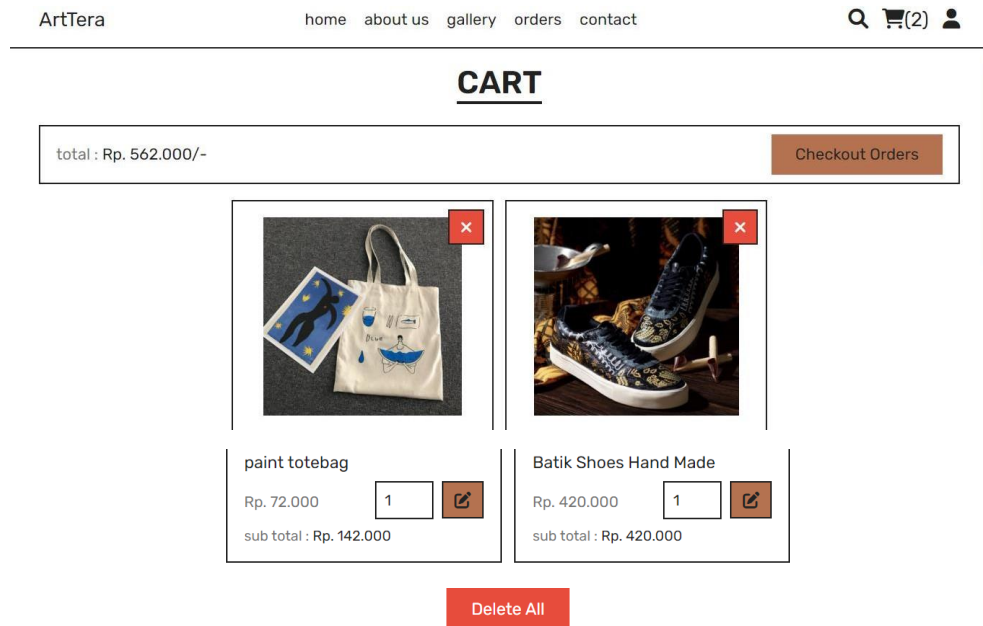
Gambar 6. Tampilan *About us Marketplace ArtTera*

Gambar di atas merupakan tampilan *About Us* dari *marketplace ArtTera*, dalam laman ini berisi penjelasan singkat mengenai *marketplace ArtTera* dan beberapa *review* dari pelanggan.



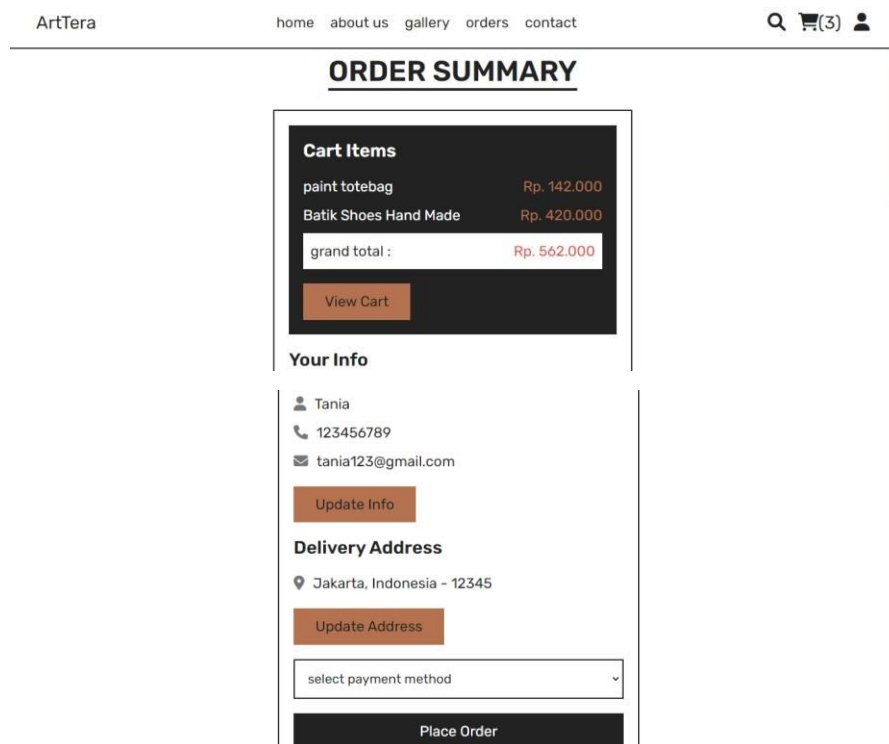
Gambar 7. Tampilan *Gallery Marketplace ArtTera*

Gambar di atas merupakan tampilan *gallery marketplace ArtTera*, dalam laman tersebut pengguna dapat melihat-lihat produk yang tersedia di *marketplace* ini.



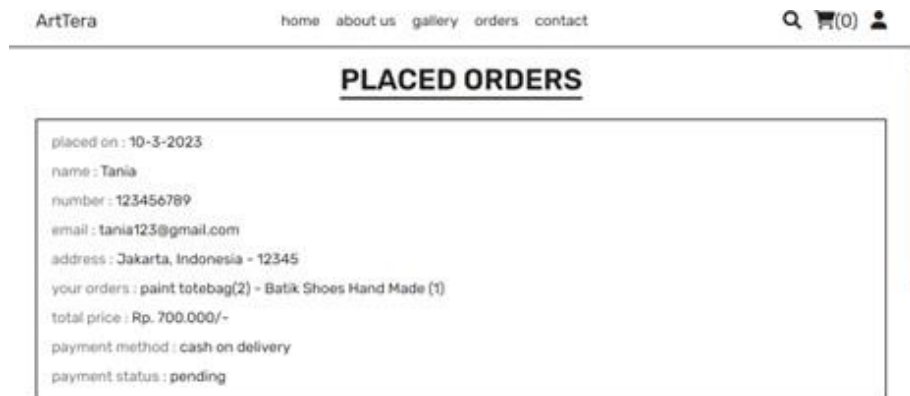
Gambar 8. Tampilan *Cart Marketplace* ArtTera

Gambar di atas merupakan tampilan keranjang dari marketplace ArtTera, dalam laman tersebut berisi produk yang akan di pesan oleh pengguna.



Gambar 9. Tampilan *Order Summary Marketplace* ArtTera

Gambar di atas merupakan tampilan ringkasan pesanan dari marketplace ArtTera, dalam laman tersebut berisi produk yang akan di pesan oleh pengguna, informasi tentang pengguna, dan alamat pengguna.



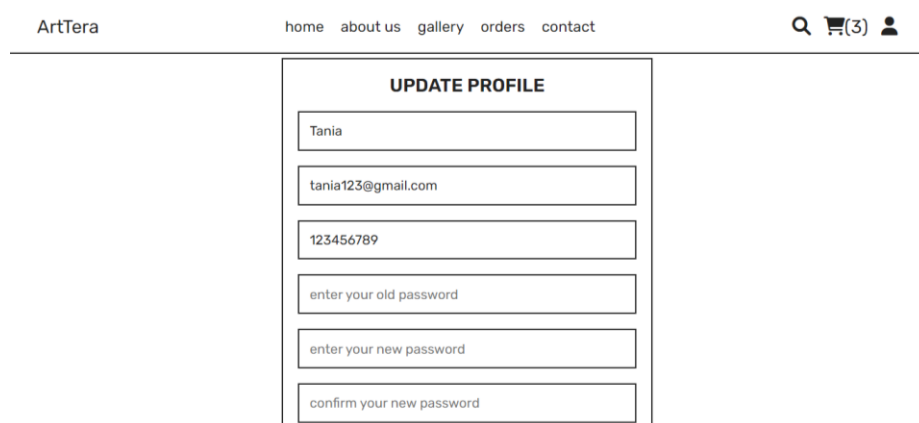
ArtTera home about us gallery orders contact

PLACED ORDERS

placed on : 10-3-2023
name : Tania
number : 123456789
email : tania123@gmail.com
address : Jakarta, Indonesia - 12345
your orders : paint totebag(2) - Batik Shoes Hand Made (1)
total price : Rp. 700.000/-
payment method : cash on delivery
payment status : pending

Gambar 10. Tampilan *Placed Orders Marketplace ArtTera*

Gambar di atas merupakan tampilan *orders* dari *marketplace ArtTera*, dalam laman tersebut berisi informasi orderan pengguna yang terdiri dari tanggal pemesanan, nama pemesan, nomor pemesanan, email pemesan, alamat pemesan, barang yang di order, total harga pesanan, metode pembayaran, dan status pembayaran.



ArtTera home about us gallery orders contact

UPDATE PROFILE

Tania

tania123@gmail.com

123456789

enter your old password

enter your new password

confirm your new password

Gambar 11. Tampilan *Update Profile Marketplace ArtTera*

Gambar di atas merupakan tampilan *update profile* dari *marketplace ArtTera*, dalam laman tersebut pengguna dapat melakukan edit info/profil.

ArtTera home about us gallery orders contact

Q (3) [User Icon]

YOUR ADDRESS

flat no. and building name

area name

city name

state name

country name

pin code

Gambar 12. Tampilan *Update Address Marketplace ArtTera*

Gambar di atas merupakan tampilan *update address* dari marketplace ArtTera, dalam laman tersebut pengguna dapat melakukan edit alamat.

ArtTera home about us gallery orders contact

Q (3) [User Icon]

[User Profile Icon]

[User Icon] Tania

[Phone Icon] 123456789

[Email Icon] tania123@gmail.com

Update Profile


[Location Icon] Jakarta, Indonesia - 12345

Update Address

Gambar 13. Tampilan *Profile Marketplace ArtTera*


Gambar di atas merupakan tampilan profil pengguna marketplace ArtTera, dalam laman ini pengguna dapat mengupdate data diri dan alamat pengguna.

ArtTera home about us gallery orders contact 🔍 🛒(3) 👤




Tell Us Something!


Send Message




our email
artteramarket@gmail.com



opening hours
24hours



our address
Jawa Timur, Indonesia



our number
+62 888-8888-8888

© copyright @ 2023 by ArtTera | all rights reserved!

Gambar 14. Tampilan *Contact Marketplace* ArtTera

Gambar di atas merupakan tampilan contact, pada laman ini berguna untuk menyampaikan pengaduan kritik dan saran, hal ini dapat dilakukan dengan mengisi nama, no. telp, email, dan pesan yang akan disampaikan.

ArtTera home about us gallery orders contact 🔍 🛒(3) 👤

Gambar 15. Tampilan *Search Marketplace* ArtTera

Gambar di atas merupakan tampilan laman pencarian untuk melakukan pencarian produk secara spesifik.

Bab 3

SWOT dan Perencanaan Biaya

A. Analisis usaha *marketplace* ArtTera (SWOT), sebagai berikut:

Kekuatan (Strength)	Kelemahan (Weakness)
<ul style="list-style-type: none"> Konsumen dapat langsung membeli produk yang tersedia. Terdapat berbagai jenis produk karya seni lukis. 	<ul style="list-style-type: none"> Marketplace ini mungkin menghadapi biaya yang tinggi seperti biaya pemasaran, biaya teknologi. Ketergantungan pada seniman yang memasok produk.
Peluang (Opportunity)	Ancaman (Threat)
<ul style="list-style-type: none"> Menjangkau pasar yang lebih luas dan meningkatkan penjualan. Pelanggan dapat mengakses website dimanapun. 	<ul style="list-style-type: none"> Persaingan dari marketplace online lain. Adanya kendala pada sistem.

Tabel 2. Analisis SWOT

B. Analisis Rencana Biaya *marketplace* ArtTera, sebagai berikut:

Investasi Aset				
NO	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Harga Satuan	Harga Total
1	Persewaan Domain	1 Tahun	Rp 220.000/tahun	Rp 220.000
2	Persewaan Hosting	1 Tahun	Rp 900.000/tahun	Rp 900.000
3	Persewaan Security Socket Layer (SSL)	12 Bulan	Rp 40.000/bulan	Rp 480.000
4	Persewaan WHOIS Domain	1 Tahun	Rp 100.000/tahun	Rp 100.000
Investasi Pra Operasi				
5	Testing Website	10	Rp 50.000/orang	Rp 500.000
Variable Cost				
6	Perencanaan & Pembuatan Website	4	Rp 700.000	Rp 2.800.000
Biaya Total				Rp 5.000.000

Tabel 3. Analisis Rencana Biaya

C. Analisis Diagram Cashflow Marketplace ArtTera, sebagai berikut:

Jenis Pendapatan	Proyeksi Pendapatan		
	Tahun I	Tahun II	Tahun III
Pertumbuhan Pasar	30%	35%	45%
Jumlah Pelanggan	400	800	1200
Pajak Perproduk	Rp. 2.000.000	Rp. 4.000.000	Rp. 6.000.000
Layanan Sponsor	Rp. 1.500.000	Rp. 3.500.000	Rp. 4.000.000
Total Pendapatan	Rp. 3.500.000	Rp. 7.500.000	Rp. 10.000.000

Tabel 4. Analisis Cashflow Pendapatan

Jenis Pengeluaran	Proyeksi Pengeluaran		
	Tahun I	Tahun II	Tahun III
Modal Awal	Rp. 5.000.000	-	-
Gaji Karyawan	Rp. 3.000.000	Rp. 3.600.000	Rp. 4.800.000
Biaya Operasional	Rp. 1.000.000	Rp. 1.300.000	Rp. 1.500.000
Biaya Pemasaran/Promosi	Rp. 1.000.000	Rp. 1.300.000	Rp. 1.500.000
Total Pengeluaran	Rp. 4.000.000	Rp. 6.200.000	Rp. 7.800.000
Nett Cashflow	-Rp. 500.000	Rp. 800.000	Rp. 3.200.000

Tabel 5. Analisis Cashflow Pengeluaran

Bab 4

Kesimpulan

ArtTera merupakan sebuah marketplace yang mengandalkan para seniman. Seniman berperan sebagai penyedia produk karya seni lukis yang akan dijual kepada para pelanggan atau kolektor karya seni. Di dalam website ini para seniman tidak hanya menjual produk karya seni lukis bermedia kanvas, tetapi juga dapat menjual karya dengan memanfaatkan barang-barang disekitarnya, contohnya seperti melukis menggunakan media sepatu, jaket, dan masih banyak lagi. Selain itu, Website ini memiliki berbagai fitur terbaru yang menarik minat pengguna, seperti keamanan data, portal website yang bisa diakses 24 jam selama perangkat terhubung dengan internet.

Pembuatan marketplace karya seni lukis ArtTera ini bertujuan sebagai platform terpercaya untuk menjual dan pembelian produk karya seni lukis, dan menjadi wadah bagi kreativitas dan inovasi seniman dengan memberikan platform bagi seniman untuk mengekspresikan kreativitas dan inovasi mereka melalui produk karya seni lukis. Selain itu, dengan adanya marketplace ini dapat membantu mengangkat profesi seniman dan memberikan mereka akses untuk menjual produk mereka ke pasar yang lebih luas, dan memberikan peluang usaha baru bagi seniman dan pengusaha untuk menjual produk seni lukis mereka dan menghasilkan pendapatan.

Daftar Pustaka

- i. Afdhal, V. E., 2018. Perancangan E-Commerce Berbasis Marketplace Produk Seni Budaya Minangkabau. *Jurnal KomtekInfo*, 5(1).
- ii. Quraishshihab, R., 2019. Perancangan Sistem Informasi Pemasaran dan Penjualan Lukisan pada Polesan Art Galeri. *Ultima InfoSys: Jurnal Ilmu Sistem Informasi*, X (1).
- iii. Rianto, B., 2018. Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Kerajinan Tangan Khas Inhil Berbasis Web. *RJOCS (Riau Journal of Computer Science)*, 4(2), 67-75.
- iv. Kristanto, A., 2018. Perancangan Sistem Informasi Dan Aplikasinya. Yogyakarta: Gava Media.
- v. Hutaauruk, B.D., Naibaho, J.F. & Rumahorbo.B., 2017. Analisis Dan Perancangan Aplikasi Marketplace Cenderamata Khas Batak Berbasis Android. *Jurnal Methodika*, Vol. 3.
- vi. Siregar, M., 2022. Sistem Informasi Penjualan Karya Seni Berbasis Website.
- vii. Imanaka, Furqon, & Arwan., 2021. Pengembangan Sistem Berbasis Web pada Bisnis Jasa Seni Lukis. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer* Vol. 5, No. 9, hlm. 3982- 3989.
- viii. Yuliani, Zakiah., 2021. Strategi Pemasaran Karya Seni Lukis Di Kampung Seni Budaya Jelekong. *Jurnal Manajemen dan Bisnis: Performa* Vol. 18, No. 2.
- ix. Pane, E. S., & Sadar, M., 2015. Sistem Informasi Penjualan Boneka Berbasis Web (Studi Kasus: Asrama Boneka Unilak), 6(1), 25–33.
- x. Firmansyah, N. N., & Mulyani, A., 2017. Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Pada Toko Spiccatto Bandung. *Jurnal Algoritma*, 14(2), 572–581.
- xi. Fitriyana, F. Nuryani, A. Rosyati, T & Gusvia, Y (2021). Pelatihan Pemanfaatan Marketplace Pada Umkm Dalam Masa Covid-19. *Dedikasi Pkm Unpam* Vol. 2, No. 2.
- xii. Dedi Putra, Pebrina Swissia, Anik Irawati, & Ambar Aditya Putra. (2021). Pengembangan Inovatif Umkm Seni Lukis Kulit Berbasis Digital Di Desa Penguyuban Kecamatan Way Lima, Kab. Pesawaran, Lampung. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(7), 1421–1430.