

**LAPORAN WEBSITE**  
***ACRAF: ART AND HANDCRAFT***



Disusun Oleh Kelompok 4 :

I Kadek Ari Surya	(B/1808561026)
Ni Made Yuli Cahyani	(B/1808561027)
I Gede Aditya Mahardika Pratama	(B/1808561028)
Ni Made Rai Nirmala Santhi	(B/1808561035)

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM**  
**UNIVERSITAS UDAYANA**  
**BADUNG**  
**2020**

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Kuasa atas segala rahmat yang diberikan-Nya sehingga tugas laporan final project praktikum pemrograman berbasis web yang berjudul ” Website Acraf: Art And Handcraft” ini dapat kami selesaikan. Laporan ini kami buat sebagai kewajiban untuk memenuhi tugas. Dalam kesempatan ini, penulis menghaturkan terimakasih yang dalam kepada semua pihak yang telah membantu menyumbangkan ide dan pikiran mereka demi terwujudnya makalah ini. Akhirnya saran dan kritik pembaca yang dimaksud untuk mewujudkan kesempurnaan makalah ini penulis sangat hargai.

Klungkung, 21 Desember 2020

Penyusun

## DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	iii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1    Latar Belakang.....	1
1.2    Manfaat.....	1
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	2
2.1    HTML .....	2
2.2    PHP .....	2
2.3    Javascript.....	3
BAB III PEMBAHASAN .....	5
3.1    Rancangan Program.....	5
3.2    Implementasi.....	8
BAB IV PENUTUP.....	16
4.1. Simpulan.....	16
4.2. Saran.....	16
DAFTAR PUSTAKA.....	17

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan dunia informatika memang selalu mengalami peningkatan yang sangat pesat. Hal ini terbukti dengan adanya pengguna internet di berbagai bidang. Semakin berkembangnya internet di Indonesia, semakin banyak pula yang mengenal website. Website itu sendiri merupakan sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (home page) menggunakan sebuah browser menggunakan URL website. Dengan website dapat memiliki banyak keuntungan dibandingkan penggunaan aplikasi mobile, sehingga banyak yang cenderung menggunakan website. Pemanfaatannyapun sangat membantu untuk berbagai bidang. Salah satu contohnya yakni pada bidang kerajinan tangan oleh seniman.

Banyak seniman yang mampu membuat karya seni yang baik namun kurangnya wadah untuk mempromosikan karya seni tersebut membuat seniman susah untuk menjualnya. Pembuatan platform marketplace sebagai wadah transaksi karya seni dan interaksi sosial adalah sebuah sistem yang bertujuan untuk mempermudah para seniman untuk mempromosikan karya seninya baik berupa barang seni. Maka dari itu website dibangun website untuk marketplace dengan nama ***Acraf : Art and Handcraft***, yang mana bertujuan memfasilitasi toko untuk proses jual beli.

### **1.2 Manfaat**

1. Dengan dibangunnya website untuk marketplace dengan nama ***Acraf : Art and Handcraft***, dapat memfasilitasi untuk proses jual beli barang seni.
2. Untuk penulis, memberikan wawasan dan pengalaman dalam membangun website untuk marketplace.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 HTML**

HTML (*HyperText Markup Language*) merupakan building block web paling dasar. Ini memberikan arti dan struktur konten web. Teknologi-teknologi lainnya disamping HTML umumnya digunakan untuk menggambarkan penampilan/gambaran (CSS) atau fungsionalitas/tingkah laku (JavaScript).

"Hypertext" merujuk ke link yang menghubungkan halaman web satu dengan lainnya, baik dalam satu situs maupun antar situs web. Dengan mengunggah konten ke internet dan menghubungkannya ke halaman yang dibuat oleh orang lain, Anda menjadi partisipasi aktif di World Wide Web.

HTML menggunakan "markup" untuk anotasi teks, gambar, dan konten lainnya untuk ditampilkan dalam peramban Web. Markup HTML terdapat "elements" khusus seperti <head>, <title>, <body>, <header>, <footer>, <article>, <section>, <p>, <div>, <span>, <img>, <aside>, <audio>, <canvas>, <datalist>, <details>, <embed>, <nav>, <output>, <progress>, <video>, <ul>, <ol>, <li> dan masih banyak lagi.

Elemen HTML dibedakan dari teks lain dalam dokumen dengan "tags", yang terdiri dari nama elemen yang dikelilingi oleh "<" dan ">". Nama elemen dalam tag itu insensitif. Yakni, dapat ditulis dengan huruf besar, huruf kecil, atau gabungan. Contohnya tag <title> dapat ditulis sebagai <Title>, <TITLE>, atau dengan cara lainnya.

#### **2.2 PHP**

Pada awalnya PHP merupakan singkatan dari Personal Home Page. Sesuai dengan namanya, PHP digunakan untuk membuat website pribadi. Dalam beberapa tahun perkembangannya, PHP menjelma menjadi bahasa pemrograman web yang powerful dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer yang digunakan oleh jutaan orang seperti wikipedia, wordpress, joomla, dll. Saat ini PHP adalah singkatan dari PHP: Hypertext Preprocessor, sebuah

kepanjangan rekursif, yakni permainan kata dimana kepanjangannya terdiri dari singkatan itu sendiri: PHP: Hypertext Preprocessor.

Untuk membuat halaman web, sebenarnya PHP bukanlah bahasa pemrograman yang wajib digunakan. Kita bisa saja membuat website hanya menggunakan HTML saja. Web yang dihasilkan dengan HTML (dan CSS) ini dikenal dengan website statis, dimana konten dan halaman web bersifat tetap. Sebagai perbandingan, website dinamis yang bisa dibuat menggunakan PHP adalah situs web yang bisa menyesuaikan tampilan konten tergantung situasi. Website dinamis juga bisa menyimpan data ke dalam database, membuat halaman yang berubah-ubah sesuai input dari user, memproses form, dll. Untuk pembuatan web, kode PHP biasanya di sisipkan ke dalam dokumen HTML. Karena fitur inilah PHP disebut juga sebagai Scripting Language atau bahasa pemrograman script.

## **2.3 Javascript**

JavaScript adalah bahasa pemrograman web yang bersifat Client Side Programming Language. Client Side Programming Language adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya dilakukan oleh client. Aplikasi client yang dimaksud merujuk kepada web browser seperti Google Chrome dan Mozilla Firefox. Pada tahun 1996, JavaScript secara resmi disebut sebagai ECMAScript, di mana ECMAScript 2 diluncurkan pada tahun 1998 dan ECMAScript 3 diperkenalkan pada tahun 1999. ECMAScript tersebut dikembangkan hingga akhirnya menjadi JavaScript sebagaimana yang kita kenal saat ini. Terdapat sejumlah kelebihan JavaScript, berikut beberapa kelebihan JavaScript:

1. Anda tidak membutuhkan compiler karena web browser mampu menginterpretasikannya dengan HTML;
2. Lebih mudah dipelajari jika dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya;
3. Error atau kesalahan lebih mudah dicari dan ditangani;

4. Dapat dialih tugaskan ke elemen halaman web atau even tertentu, misalnya klik atau mouseover;
5. JS dapat digunakan di berbagai browser, platform, dan lain-lain.
6. Anda dapat menggunakan JavaScript untuk memvalidasi input dan mengurangi keinginan untuk mengecek data secara manual;
7. Dengan JavaScript, website Anda menjadi lebih interaktif dan juga mampu menarik perhatian lebih banyak pengunjung;
8. Lebih cepat dan ringan jika dibandingkan dengan bahasa pemrograman lainnya.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1 Rancangan Program**

##### **1. Fitur pada Program**

###### **a. Login/Sign Up**

Sebelum melakukan transaksi jual-beli, user diharuskan untuk membuat akun terlebih dahulu. Dalam pembuatan akun user adapun yang perlu diinputkan yaitu berupa nama depan, nama belakang, username, email, handphone, tanggal lahir, alamat, kota, provinsi, dan password. Setelah melakukan registrasi akun, kemudian user dapat melakukan login dengan menginputkan username dan password. Setelah melakukan login user kemudian akan diarahkan ke menu utama.

###### **b. Home**

Home merupakan menu utama dari website ini. Mula-mula pengunjung website diarahkan untuk membuat akun dan melakukan login. Setelah menjadi user, kemudian dapat melakukan transaksi melalui tampilan yang terdapat di home juga. Melalui home, dapat mengakses fitur-fitur yang terdapat di website ini seperti menu pilihan menampilkan produk sesuai kategori yang dipilih, cart/keranjang belanja yang dimiliki, hingga terdapat profil yang memuat My Orde, My Account, dan My Store.

###### **c. Keranjang/Cart**

Pada fitur keranjang memuat barang yang telah dipilih untuk dibeli. Pada fitur ini terdapat pilihan untuk menambahkan jumlah barang, menghapus barang, dan checkout barang yang ingin dibeli.

###### **d. My Order**

Pada fitur ini memberikan informasi mengenai transaksi yang belum dibayar, sedang dikemas, dikirim, telah selesai dan yang dibatalkan. Yang mana semuanya memuat detail item, jumlah, serta total harga saat bertransaksi.

###### **e. My Account**

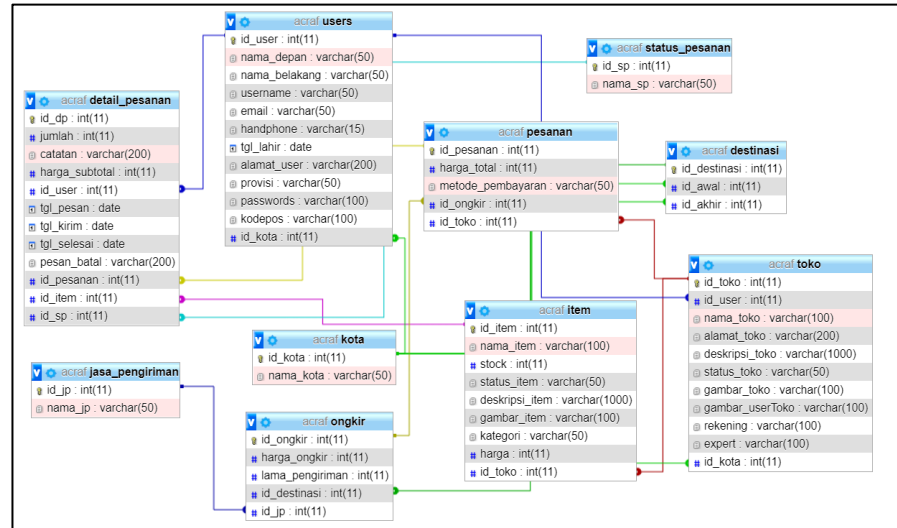
Fitur my account berfungsi untuk menampilkan informasi dari user. Selain itu pula pada fitur ini user dapat mengedit data yang dimilikinya.

###### **f. My Store**

My Store merupakan fitur untuk user dapat melihat dan mengedit dari store yang dimilikinya. Disini user dapat mengupdate status toko (buka/tutup), serta mengedit dari informasi toko. Informasi toko terdiri dari gambar toko, nama toko, alamat toko, kota, dan deskripsi toko.



## 2. Database



### a. Users

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/>	1 <b>id_user</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/>	2 <b>nama_depan</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	3 <b>nama_belakang</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	4 <b>username</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	5 <b>email</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	6 <b>handphone</b>	varchar(15)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	7 <b>tgl_lahir</b>	date			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	8 <b>alamat_user</b>	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	9 <b>provisi</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	10 <b>passwords</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	11 <b>kodepos</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	12 <b>id_kota</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL

### b. Detail\_pesanan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/>	1 <b>id_dp</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/>	2 <b>jumlah</b>	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	3 <b>catatan</b>	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	4 <b>harga_subtotal</b>	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	5 <b>id_user</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	6 <b>tgl_pesanan</b>	date			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	7 <b>tgl_kirim</b>	date			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	8 <b>tgl_selesai</b>	date			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	9 <b>pesan_batal</b>	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	10 <b>id_pesanan</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	11 <b>id_item</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/>	12 <b>id_sp</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL

c. Jasa\_pengiriman

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/> 1	<b>id_jp</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/> 2	<b>nama_jp</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL

d. Kota

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/> 1	<b>id_kota</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/> 2	<b>nama_kota</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL

e. Ongkir

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/> 1	<b>id_ongkir</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/> 2	<b>harga_ongkir</b>	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 3	<b>lama_pengiriman</b>	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 4	<b>id_destinasi</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 5	<b>id_jp</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL

f. Pesanan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/> 1	<b>id_pesanan</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/> 2	<b>harga_total</b>	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 3	<b>metode_pembayaran</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 4	<b>id_ongkir</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 5	<b>id_toko</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL

g. Item

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/> 1	<b>id_item</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/> 2	<b>nama_item</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 3	<b>stock</b>	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 4	<b>status_item</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 5	<b>deskripsi_item</b>	varchar(1000)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 6	<b>gambar_item</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 7	<b>kategori</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 8	<b>harga</b>	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 9	<b>id_toko</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL

#### h. Toko

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	C
<input type="checkbox"/> 1	<b>id_toko</b> 🔑	int(11)			No	None	
<input type="checkbox"/> 2	<b>id_user</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 3	<b>nama_toko</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 4	<b>alamat_toko</b>	varchar(200)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 5	<b>deskripsi_toko</b>	varchar(1000)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 6	<b>status_toko</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 7	<b>gambar_toko</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 8	<b>gambar_userToko</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 9	<b>rekening</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 10	<b>expert</b>	varchar(100)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL	
<input type="checkbox"/> 11	<b>id_kota</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL	

#### i. Destinasi

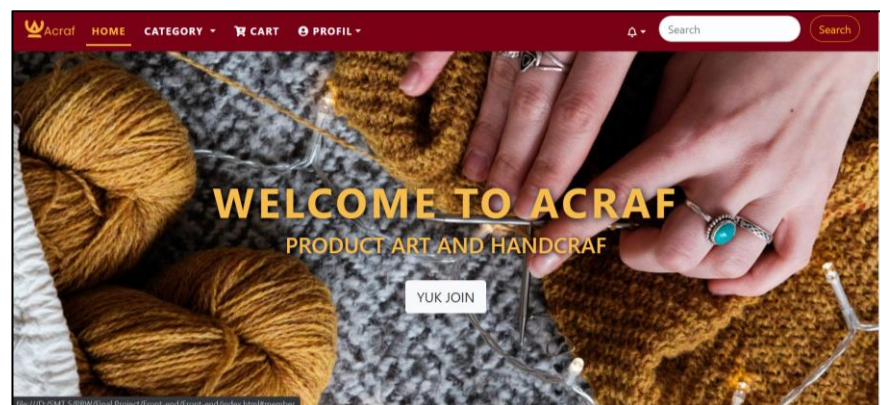
#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/> 1	<b>id_destinasi</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/> 2	<b>id_awal</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL
<input type="checkbox"/> 3	<b>id_akhir</b> 🔑	int(11)			Yes	NULL

#### j. Status\_pesanan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default
<input type="checkbox"/> 1	<b>id_sp</b> 🔑	int(11)			No	None
<input type="checkbox"/> 2	<b>nama_sp</b>	varchar(50)	utf8mb4_general_ci		Yes	NULL

## 3.2 Implementasi

### 1. Landing Page



## 2. Login

**Acraf HOME** Search

**LOGIN**

username

password

**Sign In**

Don't have an account? [Sign up here!](#)

## 3. Sign Up

**Acraf HOME** Search

**REGISTER**

Nama Depan  Nama Belakang

Username

Email

Handphone

Tanggal Lahir

Alamat

## 4. Edit Profil

**Acraf Seller** **PROFIL** Search

**MENU**

- Informasi Toko
- Etalase
- Pesanan

**KATEGORI**

- Paint
- Furniture
- Handcraft
- Souvenir
- Statue

**MY ACCOUNT**

Nama Depan  Nama Belakang

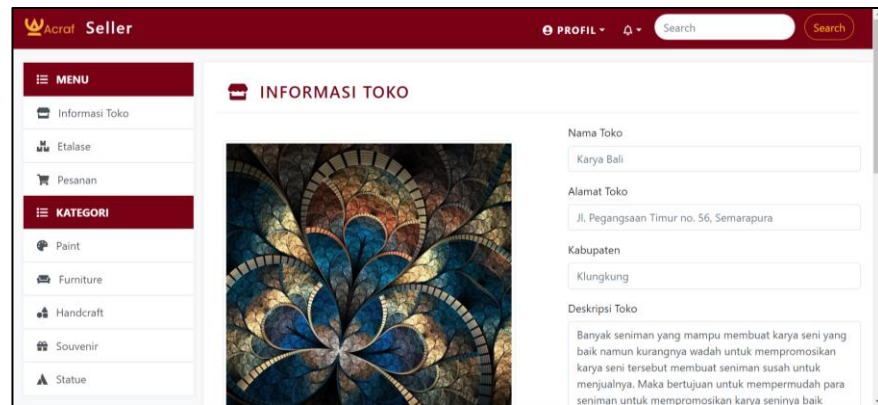
Email

Handphone

Tanggal Lahir

Alamat

## 5. Informasi Toko



**Acraf Seller** PROFIL Search

**MENU**

- Informasi Toko
- Etalase
- Pesanan
- KATEGORI**
- Paint
- Furniture
- Handcraft
- Souvenir
- Statue

**INFORMASI TOKO**

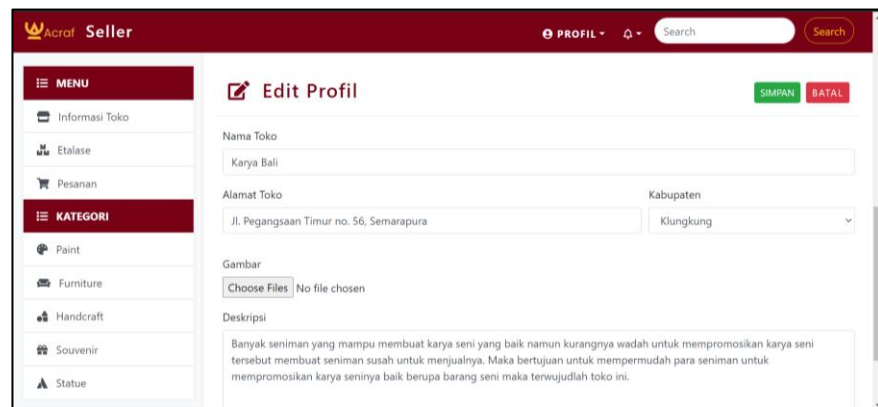
Nama Toko  
Karya Bali

Alamat Toko  
Jl. Pegangsaan Timur no. 56, Semarang

Kabupaten  
Klungkung

Deskripsi Toko  
Banyak seniman yang mampu membuat karya seni yang baik namun kurangnya wadah untuk mempromosikan karya seni tersebut membuat seniman susah untuk menjualnya. Maka bertujuan untuk mempermudah para seniman untuk mempromosikan karya seninya baik

## 6. Edit Informasi Toko



**Acraf Seller** PROFIL Search

**MENU**

- Informasi Toko
- Etalase
- Pesanan
- KATEGORI**
- Paint
- Furniture
- Handcraft
- Souvenir
- Statue

**Edit Profil** SIMPAN BATAL

Nama Toko  
Karya Bali

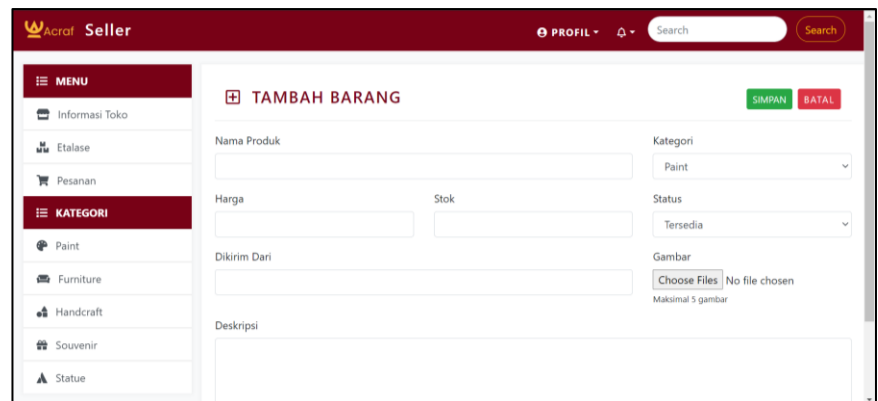
Alamat Toko  
Jl. Pegangsaan Timur no. 56, Semarang

Kabupaten  
Klungkung

Gambar  
Choose Files No file chosen

Deskripsi  
Banyak seniman yang mampu membuat karya seni yang baik namun kurangnya wadah untuk mempromosikan karya seni tersebut membuat seniman susah untuk menjualnya. Maka bertujuan untuk mempermudah para seniman untuk mempromosikan karya seninya baik berupa barang seni maka terwujudlah toko ini.

## 7. Tambah Barang



**Acraf Seller** PROFIL Search

**MENU**

- Informasi Toko
- Etalase
- Pesanan
- KATEGORI**
- Paint
- Furniture
- Handcraft
- Souvenir
- Statue

**TAMBAH BARANG** SIMPAN BATAL

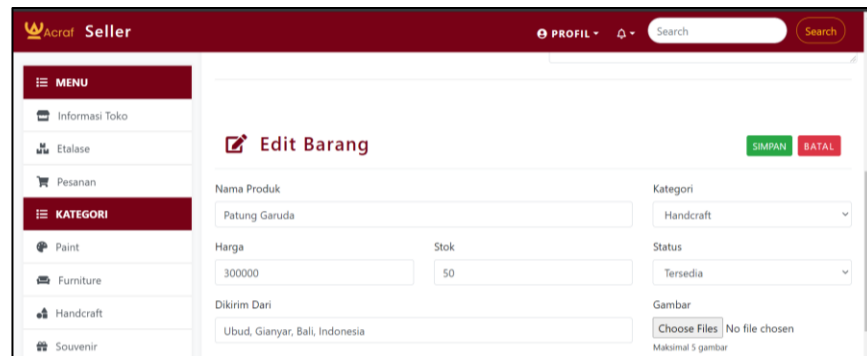
Nama Produk  
Kategori  
Paint

Harga  
Stok  
Status  
Tersedia

Dikirim Dari  
Gambar  
Choose Files No file chosen  
Maksimal 5 gambar

Deskripsi

## 8. Edit Barang



**Edit Barang** SIMPAN BATAL

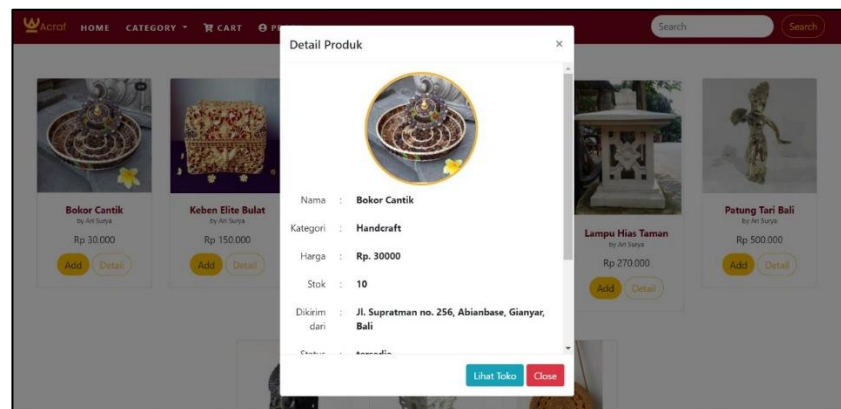
Nama Produk: Patung Garuda Kategori: Handcraft

Harga: 300000 Stok: 50 Status: Tersedia

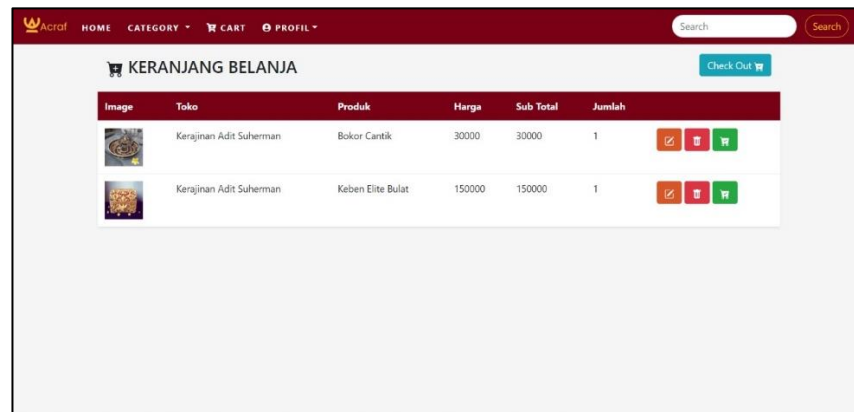
Dikirim Dari: Ubud, Gianyar, Bali, Indonesia

Gambar: Choose Files | No file chosen  
Maksimal 5 gambar



## 9. Detail Produk



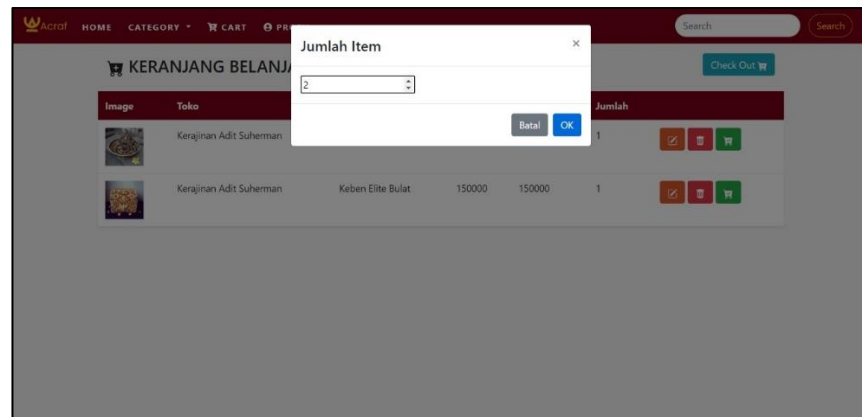
## 10. Keranjang Belanja



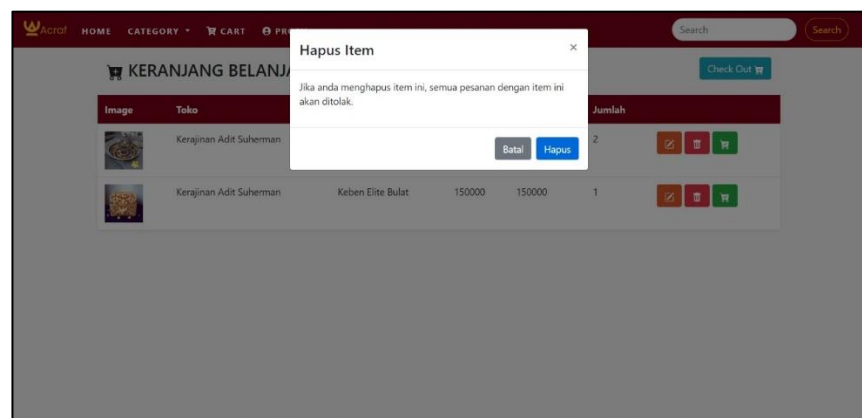
**KERANJANG BELANJA** Check Out

Image	Toko	Produk	Harga	Sub Total	Jumlah
	Kerajinan Adit Suherman	Bokor Cantik	30000	30000	1
	Kerajinan Adit Suherman	Keben Elite Bulat	150000	150000	1

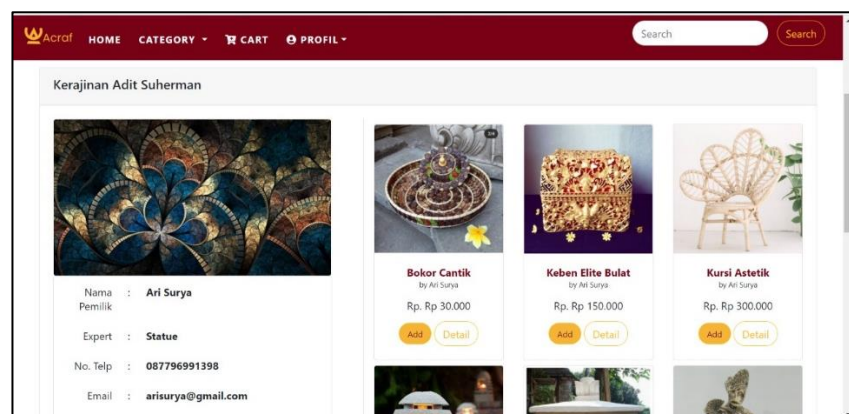
### 11. Tambah Jumlah Item di Keranjang Belanja



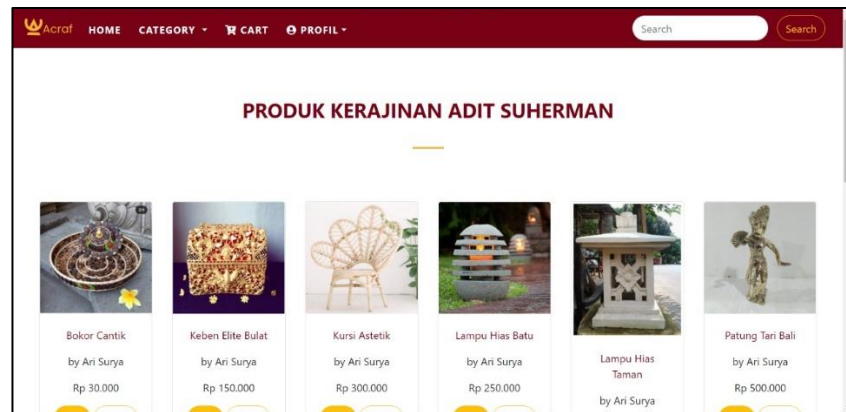
### 12. Hapus Item di Keranjang Belanja



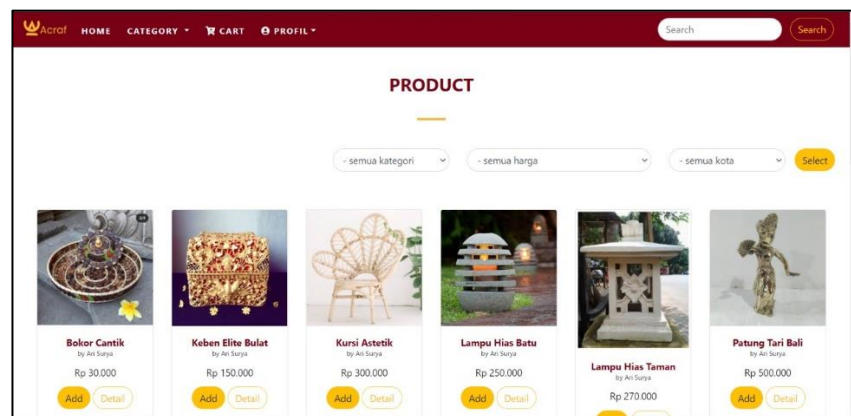
### 13. Daftar Expert



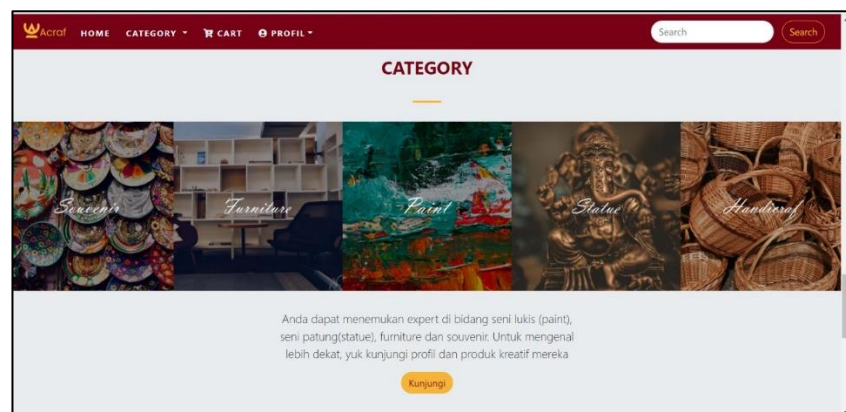
## 14. Tampilan Expert Item



## 15. Search Product

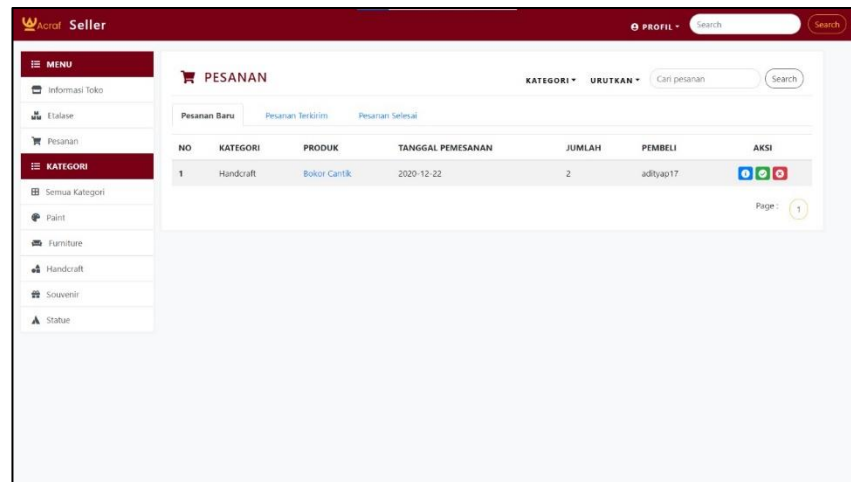


## 16. Kategori Product





## 17. Pesanan Baru

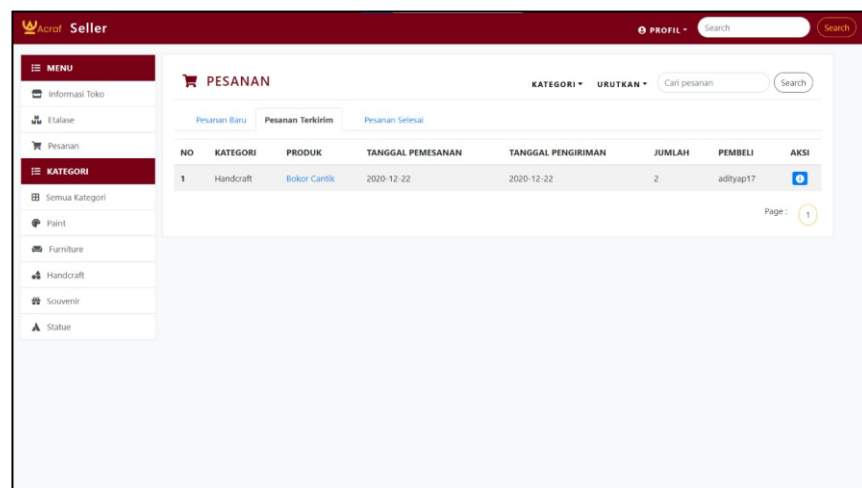


The screenshot shows the 'Pesanan Baru' (New Order) page in the Acraf Seller dashboard. The page has a sidebar menu on the left with options like 'Informasi Toko', 'Etalase', 'Pesanan', and 'KATEGORI'. The main content area is titled 'PESANAN' and includes tabs for 'Pesanan Baru', 'Pesanan Terkirim', and 'Pesanan Selesai'. A search bar and filters for 'KATEGORI' and 'URUTKAN' are at the top right. The table below lists the new orders.

NO	KATEGORI	PRODUK	TANGGAL PEMESANAN	JUMLAH	PEMBELI	AKSI
1	Handcraft	Bokor Cantik	2020-12-22	2	adityap17	<a href="#">Detail</a> <a href="#">Kirim</a> <a href="#">Batalkan</a>

Page: 1

## 18. Pesanan Terkirim

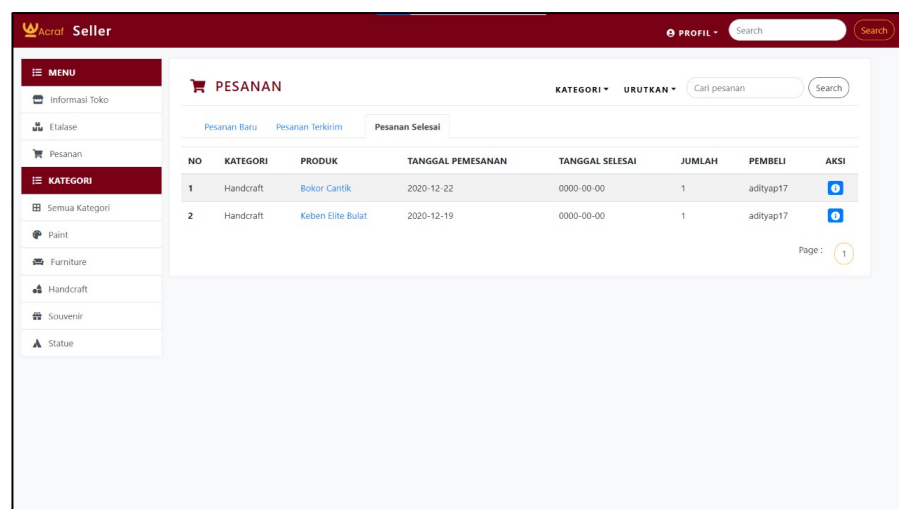


The screenshot shows the 'Pesanan Terkirim' (Order Shipped) page in the Acraf Seller dashboard. The page layout is similar to the previous one, but the 'Pesanan Terkirim' tab is selected. The table below lists the shipped orders.

NO	KATEGORI	PRODUK	TANGGAL PEMESANAN	TANGGAL PENGIRIMAN	JUMLAH	PEMBELI	AKSI
1	Handcraft	Bokor Cantik	2020-12-22	2020-12-22	2	adityap17	<a href="#">Detail</a>

Page: 1

## 19. Pesanan Selesai

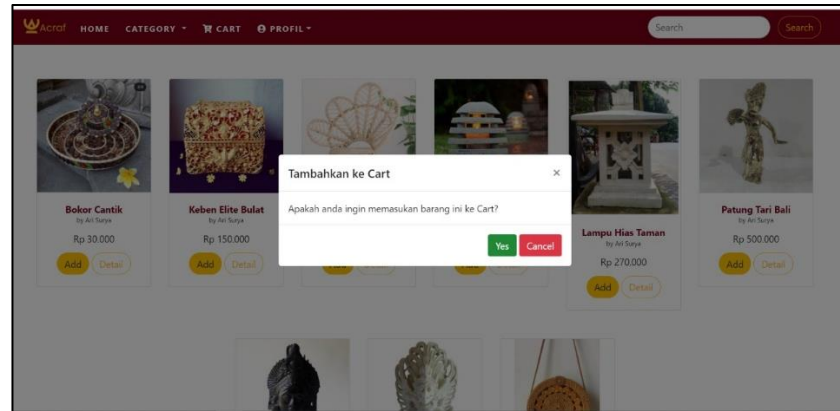


The screenshot shows the 'Pesanan Selesai' (Order Completed) page in the Acraf Seller dashboard. The 'Pesanan Selesai' tab is selected. The table below lists the completed orders.

NO	KATEGORI	PRODUK	TANGGAL PEMESANAN	TANGGAL SELESAI	JUMLAH	PEMBELI	AKSI
1	Handcraft	Bokor Cantik	2020-12-22	0000-00-00	1	adityap17	<a href="#">Detail</a>
2	Handcraft	Keben Elite Bulat	2020-12-19	0000-00-00	1	adityap17	<a href="#">Detail</a>

Page: 1

## 20. Tambah ke Cart



## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Simpulan**

Semakin berkembangnya internet di Indonesia, semakin banyak pula yang mengenal website. Dalam pembangunan suatu website, penggunaan HTML, CSS, Java Script, dan PHP merupakan dasar yang sangat diperlukan. Dengan website dapat memiliki banyak keuntungan dibandingkan penggunaan aplikasi mobile, sehingga banyak yang cenderung menggunakan website. Pemanfaatannya pun sangat membantu untuk berbagai bidang. Salah satu contohnya yakni pada bidang kerajinan tangan oleh seniman, yang terwujud dalam website *Acraf : Art and Handcraft*. Dengan marketplace ini dapat sebagai tempat transaksi dengan barang yang dijual berupa peralatan untuk berkreasi maupun karya seni itu sendiri.

#### **4.2. Saran**

Mengingat pentingnya dasar pembangunan website, maka dapat lebih mengeksplorasi dari penggunaan komponen-komponen yang dapat membantu dalam pembangunan website nantinya. Dengan mempelajari pembangunan website melalui project ini, diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang nantinya dapat diimplementasikan dalam pembangunan suatu website yang lebih kompleks.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andre, 2014, *Tutorial Belajar JavaScript Part 1: Pengertian dan Fungsi JavaScript dalam Pemrograman Web*, online : 21 Desember 2020, <https://www.duniailkom.com/tutorial-belajar-javascript-pengertian-dan-fungsi-javascript-dalam-pemograman-web/>
- Ariata C., 2019, *Apa Itu JavaScript? Pemahaman Dasar Mengenai JavaScript bagi Para Pemula*, online : 21 Desember 2020, <https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-javascript/>
- Muhardian, Ahmad, 2016, *Belajar HTML dari Nol: Pengenalan Dasar HTML untuk Pemula*, online : 22 Desember 2020, <https://www.petanikode.com/html-dasar/>
- Muhardian, Ahmad, 2016, *Kode CRUD dalam Satu File PHP*, online : 22 Desember 2020, <https://www.petanikode.com/kode-crud-dalam-satu-file-php/>