

Perancangan dan Pengembangan Sistem Informasi Galeri Lukisan Berbasis Website sebagai Media Branding dan Katalog Digital pada Divisi Stasa Gallery

Rajin Nahampun¹, Adji Komara Sandra², Dwi Songko Septyanto³, Muhammad Nurachman Musyaffa⁴

^{1,2,3,4}Teknik Informatika, Universitas Pamulang

¹dosen03145@unpam.ac.id, ²adjisandra23@gmail.com, ³dwisongko270999@gmail.com, ⁴ramanrchman30@gmail.com

Abstract

The development of information technology has encouraged various sectors, including the creative arts industry, to adopt digital platforms to expand their market reach. Stasa Gallery, a painting gallery operating in Indonesia, does not yet have an adequate digital platform for displaying its artwork collections, promoting its brand, and interacting with potential buyers and visitors online. This study aims to design and develop a web-based painting gallery information system that serves as a branding medium and digital catalog for Stasa Gallery. The system was developed using the Waterfall method, which consists of five stages: requirements analysis, system design, system implementation, system testing, and maintenance. The system provides key features including a Home page, Gallery page, Artwork Detail page, Event page, About Us page, Admin Dashboard, and WhatsApp integration. The system was built using PHP/Laravel as the back-end framework, HTML, CSS, and JavaScript for the front-end interface, and MySQL as the database management system. Testing was conducted using the Black Box Testing method, and the results show that all system features function properly in accordance with user requirements. This system is expected to strengthen Stasa Gallery's digital branding and expand its market reach through an accessible online catalog platform.

Keywords: *information system, painting gallery, website, branding, digital catalog*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong berbagai sektor, termasuk industri seni kreatif, untuk mengadopsi platform digital guna memperluas jangkauan pasar. Stasa Gallery, sebuah galeri lukisan yang beroperasi di Indonesia, belum memiliki platform digital yang memadai untuk menampilkan koleksi karya seni, mempromosikan merek, serta berinteraksi dengan calon pembeli dan pengunjung secara online. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi galeri lukisan berbasis website yang berfungsi sebagai media branding dan katalog digital pada Stasa Gallery. Sistem dikembangkan menggunakan metode Waterfall yang terdiri dari lima tahapan: analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan. Sistem yang dihasilkan menyediakan fitur utama berupa Halaman Home, Halaman Gallery, Halaman Detail Karya, Halaman Event, Halaman About Us, Dashboard Admin, dan Integrasi WhatsApp. Sistem dibangun menggunakan PHP/Laravel sebagai framework back-end, HTML, CSS, dan JavaScript untuk antarmuka front-end, serta MySQL sebagai sistem manajemen basis data. Pengujian dilakukan menggunakan metode Black Box Testing dengan hasil menunjukkan seluruh fitur sistem berjalan sesuai kebutuhan pengguna. Sistem ini diharapkan dapat memperkuat branding digital Stasa Gallery dan memperluas jangkauan pasar melalui platform katalog online yang mudah diakses.

Kata kunci: sistem informasi, galeri lukisan, website, branding, katalog digital



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor kehidupan untuk bertransformasi ke ranah digital, termasuk industri seni dan budaya. Menurut data Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, sektor ekonomi kreatif berbasis seni di Indonesia terus berkembang namun masih menghadapi tantangan dalam digitalisasi promosi dan pemasaran karya [1]. Galeri seni konvensional menghadapi keterbatasan dalam menjangkau audiens yang lebih luas akibat keterbatasan fisik ruang pameran dan minimnya sarana promosi digital yang terstruktur. Keberadaan website sebagai platform digital terbukti mampu meningkatkan visibilitas suatu entitas usaha secara signifikan di era digital ini [2].

Stasa Gallery adalah sebuah divisi yang bergerak di bidang seni lukis yang berlokasi di Ciater Barat, Tangerang Selatan. Stasa Gallery memiliki koleksi lukisan eksklusif dari seniman Masdibyo dengan tema yang beragam. Namun dalam kegiatan operasionalnya, Stasa Gallery belum memiliki platform digital yang memadai untuk memperkenalkan karya seni kepada publik secara luas. Pengenalan karya masih dilakukan secara konvensional melalui pameran fisik dan media sosial tanpa pengelolaan katalog yang terstruktur. Kondisi ini menyebabkan calon pembeli dan penikmat seni kesulitan mengakses informasi koleksi secara lengkap, kapan saja, dan dari mana saja [3]. Ketidadaan platform digital juga berdampak pada terbatasnya jangkauan branding galeri kepada pasar yang lebih luas, khususnya kalangan kolektor seni dari luar kota.

Permasalahan serupa juga dihadapi oleh berbagai usaha kreatif lainnya. Beberapa penelitian terdahulu telah membahas pengembangan sistem informasi berbasis website untuk keperluan promosi dan katalog digital. Khasanah et al. [4] mengembangkan sistem informasi seni budaya Indonesia berbasis web yang berhasil menjadi media informasi yang dapat diakses kapan saja. Siregar dan Hayuningtyas [5] merancang sistem informasi penjualan karya seni berbasis website yang terbukti efektif memudahkan pemasaran produk seni secara online. Ramadhani et al. [6] menunjukkan bahwa pengembangan website untuk mempromosikan warisan budaya lokal terbukti efektif meningkatkan aksesibilitas informasi kepada masyarakat luas secara digital. Harmini et al. [7] juga membuktikan bahwa implementasi website sebagai platform pemasaran digital mampu meningkatkan visibilitas produk secara daring serta memberikan dampak nyata terhadap penguatan digital branding suatu komunitas usaha.

Berdasarkan permasalahan tersebut, terdapat kesenjangan antara kebutuhan digitalisasi Stasa Gallery dengan kondisi yang ada saat ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Galeri Lukisan Berbasis Website sebagai media branding dan katalog digital pada Divisi Stasa Gallery. Sistem yang dikembangkan diharapkan menjadi solusi efektif untuk memperluas jangkauan promosi, memudahkan pengelolaan informasi karya seni, serta meningkatkan interaksi antara galeri dengan calon pembeli secara online.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan sistem dengan menggabungkan metode pengumpulan data empiris dan metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik. Pertama, Observasi, yaitu pengamatan langsung terhadap proses operasional Stasa Gallery meliputi pengelolaan informasi karya seni, interaksi dengan pengunjung, dan kebutuhan promosi yang ada. Kedua, Wawancara, dilakukan dengan pihak pengelola Stasa Gallery untuk mengidentifikasi kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem secara mendalam [8]. Ketiga, Studi Pustaka, yaitu kajian terhadap literatur ilmiah dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan sistem informasi berbasis website, media branding digital, dan platform katalog online.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem menggunakan model Waterfall yang terdiri dari lima tahapan berurutan [9]. Tahap pertama adalah Analisis Kebutuhan, yaitu mengidentifikasi dan mendokumentasikan seluruh kebutuhan fungsional dan non-fungsional sistem. Tahap kedua adalah Perancangan Sistem, yaitu merancang arsitektur sistem, basis data, antarmuka pengguna, dan alur proses menggunakan diagram UML. Tahap ketiga adalah Implementasi Sistem, yaitu mengembangkan sistem menggunakan PHP/Laravel, HTML, CSS, JavaScript, dan MySQL. Tahap keempat adalah Pengujian Sistem menggunakan metode Black Box Testing [10]. Tahap kelima adalah Pemeliharaan Sistem secara berkala berdasarkan evaluasi pengguna.

2.3. Perancangan Sistem

Sistem yang dikembangkan merupakan website galeri lukisan yang berfungsi sebagai media branding dan katalog digital pada Stasa Gallery. Arsitektur sistem menggunakan pola MVC (Model-

View-Controller) yang diterapkan pada framework Laravel [11]. Perancangan basis data menggunakan MySQL dengan entitas utama meliputi tabel karya, seniman, event, pengguna admin, dan pesan. Antarmuka pengguna dirancang responsif agar dapat diakses optimal dari berbagai perangkat [12].

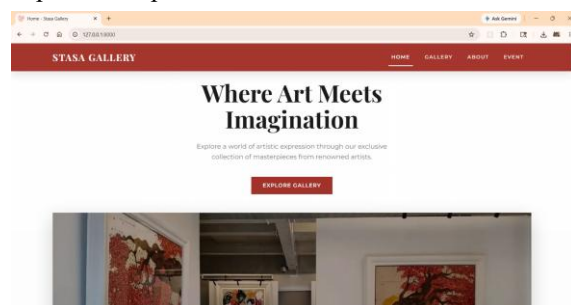
Website ini memiliki tujuh fitur utama: (1) Halaman Home, menampilkan informasi umum galeri dan karya unggulan; (2) Halaman Gallery, menampilkan koleksi lukisan dalam format katalog digital dengan fitur filter; (3) Halaman Detail Karya, menyajikan informasi lengkap setiap lukisan; (4) Halaman Event, menampilkan informasi pameran dan kegiatan galeri; (5) Halaman About Us, menyajikan profil dan sejarah Stasa Gallery; (6) Dashboard Admin, memungkinkan pengelola melakukan manajemen konten melalui operasi CRUD [13]; dan (7) Integrasi WhatsApp, memfasilitasi komunikasi langsung antara pengunjung dan pihak galeri [14].

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini disajikan hasil implementasi sistem informasi galeri lukisan berbasis website Stasa Gallery. Hasil implementasi mencakup tampilan antarmuka dari fitur-fitur utama sistem yang telah berhasil dikembangkan dan diuji.

3.1. Halaman Home

Halaman Home merupakan halaman utama website yang berfungsi sebagai landing page Stasa Gallery. Halaman ini menampilkan hero section dengan tagline “Where Art Meets Imagination” beserta tombol ajakan bertindak “Explore Gallery” yang mengarahkan pengunjung ke halaman koleksi karya. Desain menggunakan palet warna merah marun yang mencerminkan identitas seni dan kebudayaan, dengan navigasi yang terdiri dari menu Home, Gallery, About, dan Event. Tampilan halaman Home dapat dilihat pada Gambar 1.

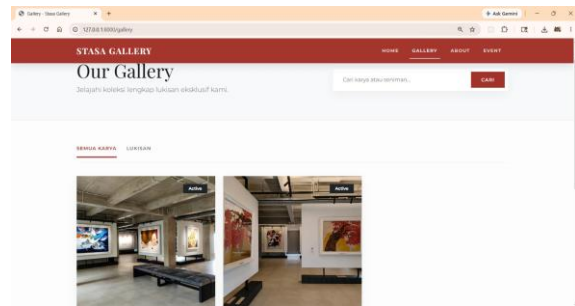


Gambar 1. Tampilan Halaman Home Stasa Gallery

3.2. Halaman Gallery

Halaman Gallery menampilkan seluruh koleksi lukisan Stasa Gallery dalam format katalog digital yang terstruktur. Terdapat fitur pencarian dengan kolom “Cari karya atau seniman” beserta tombol Cari, serta filter kategori berupa tab “Semua Karya” dan “Lukisan” untuk memudahkan pengunjung menemukan karya yang diminati. Setiap karya

ditampilkan dalam bentuk card dengan badge status “Active” yang menunjukkan ketersediaan karya. Tampilan halaman Gallery dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Halaman Gallery Stasa Gallery

3.3. Halaman About Stasa Gallery

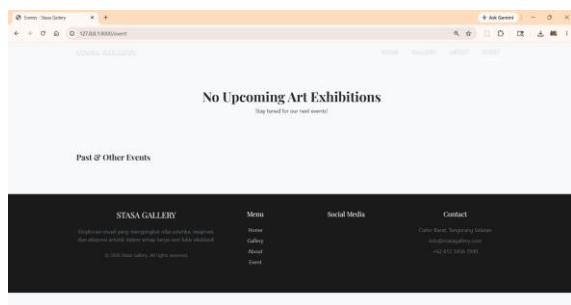
Halaman About menyajikan informasi profil dan latar belakang Stasa Gallery. Halaman ini menampilkan narasi filosofi seniman dengan header berwarna merah marun berlogo “About Stasa Gallery” dan tagline “Lahirnya Karya Masdibyo yang dipamerkan dalam peresmian Stasa Gallery”. Bagian konten menampilkan kutipan-kutipan inspiratif dari seniman serta foto ruang pameran galeri secara langsung, sehingga pengunjung dapat memperoleh gambaran autentik mengenai suasana dan karya yang ada. Tampilan halaman About dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Halaman About Stasa Gallery

3.4. Halaman Event Stasa Gallery

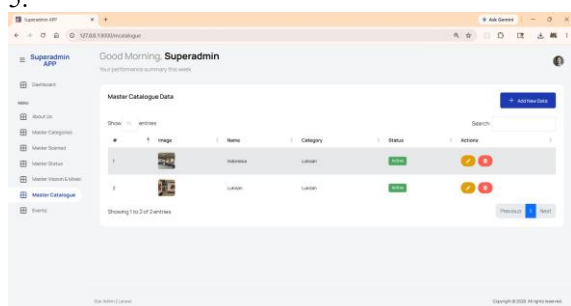
Halaman Event dirancang untuk menampilkan informasi pameran dan kegiatan yang diselenggarakan oleh Stasa Gallery. Ketika tidak terdapat acara yang sedang berlangsung, halaman menampilkan pesan “No Upcoming Exhibitions” dengan subjudul “Stay tuned for our next events!”, serta bagian “Past & Other Events” untuk menampilkan dokumentasi kegiatan terdahulu. Footer halaman memuat informasi lengkap galeri mencakup alamat di Ciater Barat, Tangerang Selatan, email, dan nomor telepon. Tampilan halaman Event dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Halaman Event Stasa Gallery

3.5. Dashboard Admin

Dashboard Admin merupakan antarmuka pengelolaan konten website yang hanya dapat diakses oleh administrator. Dashboard ini menyediakan menu pengelolaan data meliputi About Us, Master Categories, Master Sosmed, Master Status, Master Visi & Misi, Master Catalogue, dan Events. Pada halaman Master Catalogue, administrator dapat menambahkan data karya baru melalui tombol Add New Data, serta melakukan pembaruan dan penghapusan data karya yang mencakup gambar lukisan, nama lukisan, kategori, dan status ketersediaan karya. Tampilan Dashboard Admin dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Halaman Dashboard Admin

3.6. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memverifikasi bahwa seluruh fitur berjalan sesuai spesifikasi kebutuhan yang ditetapkan [10]. Pengujian mencakup enam fitur utama yaitu Halaman Detail Karya, Halaman Event, Halaman About Us, Dashboard Admin (Login), Dashboard Admin (CRUD Karya), dan Integrasi WhatsApp. Hasil pengujian selengkapnya disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box Testing

No	Fitur Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Status
1	Halaman Detail Karya	Mengklik salah satu karya pada halaman Gallery	Menampilkan informasi lengkap karya meliputi nama lukisan, seniman, kategori, dan status	Valid

2	Halaman Detail Karya	Mengklik tombol WhatsApp pada halaman detail karya	Mengarahkan pengguna ke WhatsApp dengan pesan otomatis berisi informasi karya	Valid
3	Halaman Event	Mengakses halaman Event tanpa event aktif	Menampilkan pesan 'No Upcoming Art Exhibitions' dan bagian Past & Other Events	Valid
4	Halaman About Us	Mengakses halaman About Us	Menampilkan profil galeri, filosofi seniman, dan foto ruang pameran	Valid
5	Dashboard Admin - Login	Memasukkan username dan password yang benar	Berhasil masuk ke halaman dashboard administrator	Valid
6	Dashboard Admin - Login	Memasukkan username atau password yang salah	Menampilkan pesan kesalahan dan akses ditolak	Valid
7	Dashboard Admin - CRUD Karya	Menambahkan data karya baru melalui tombol Add New Data	Data karya tersimpan dan muncul pada daftar Master Catalogue	Valid
8	Dashboard Admin - CRUD Karya	Mengubah data karya yang sudah ada	Data karya berhasil diperbarui sesuai perubahan yang diinputkan	Valid
9	Dashboard Admin - CRUD Karya	Menghapus data karya dari daftar	Data karya terhapus dari daftar Master Catalogue	Valid
10	Integrasi WhatsApp	Mengklik tombol WhatsApp dari halaman manapun	Membuka WhatsApp dengan nomor galeri dan pesan default terformat otomatis	Valid

Berdasarkan Tabel 1, seluruh 10 skenario pengujian dari 6 fitur yang diuji menunjukkan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang diharapkan dengan status Valid. Hal ini membuktikan bahwa sistem informasi galeri lukisan berbasis website Stasa Gallery telah memenuhi seluruh spesifikasi kebutuhan fungsional dan siap digunakan oleh pengguna [15].

4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengembangkan Sistem Informasi Galeri Lukisan Berbasis Website sebagai media branding dan katalog digital pada Divisi Stasa Gallery. Sistem dikembangkan menggunakan PHP/Laravel, HTML, CSS, JavaScript, dan MySQL dengan metode Waterfall yang meliputi lima tahapan: analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi sistem, pengujian sistem, dan pemeliharaan.

Sistem yang dihasilkan memiliki tujuh fitur utama: Halaman Home, Halaman Gallery, Halaman Detail Karya, Halaman Event, Halaman About Us, Dashboard Admin, dan integrasi WhatsApp. Hasil pengujian Black Box Testing pada 10 skenario pengujian menunjukkan seluruh fitur berjalan sesuai kebutuhan pengguna dengan status Valid. Sistem ini diharapkan memperkuat branding digital Stasa Gallery dan memperluas jangkauan pasar. Untuk pengembangan selanjutnya, disarankan penambahan fitur transaksi online dan sistem rekomendasi karya berbasis preferensi pengguna.

Daftar Rujukan

- [1] J. Nugraha, M. D. Ageng Sudarna, and D. Moeis, "Sistem Informasi Profil Perusahaan Berbasis Website Menggunakan Laravel 8," *J. Rekayasa Sist. Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 1, pp. 554–567, Aug. 2024, doi: 10.70248/jrsit.v2i1.852.
- [2] L. Firgia and A. C. Nurcahyo, "Perancangan Dan Pembuatan Company Profile Berbasis Website Sebagai MEdia Promosi Dan Informasi Pada Sekolah Tinggi Teologia Ekklesia Pontianak," *J. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 35–40, Sep. 2021, doi: 10.46229/jifotech.v1i2.198.
- [3] H. Thabibi, S. F. A. Wati, and T. P. Rinjeni, "Implementasi User Acceptance Testing (UAT) Pada Website E-Commerce UMKM BBhealthy," *Adopsi Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 4, no. 1, pp. 19–26, Jun. 2025, doi: 10.30872/atasi.v4i1.2904.
- [4] K. Khasanah, E. Triyani, D. Harsono, I. Ismail, and R. Sulistyowati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Seni Budaya Indonesia Berbasis Web," *IJCIT (Indonesian J. Comput. Inf. Technol.)*, vol. 5, no. 1, May 2020, doi: 10.31294/ijcit.v5i1.6309.
- [5] M. Siregar and R. Y. Hayuningtyas, "Sistem Informasi Penjualan Karya Seni Berbasis Website," *J. Infortech*, vol. 4, no. 1, pp. 24–29, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech/article/view/12745>
- [6] R. Ramadhani, "Pengembangan Situs Web Untuk Promosi Warisan Budaya Lokal Dan Pariwisata Berbasis Berita," *JTSI (Jurnal Teknol. Sist. Informasi)*, vol. 5, no. 1, pp. 57–73, 2024, [Online]. Available: <https://jurnal.uts.ac.id/index.php/JTSI/article/view/3029>
- [7] T. Harmini, N. S. Puspitasari, L. Rusli, M. D. Supandi, M. B. Syaputra, and D. Kurniawan, "Pengabdian kepada Masyarakat dalam Digitalisasi Pemasaran: Implementasi Website untuk Meningkatkan Digital Branding," *Abdiformatika J. Pengabd. Masy. Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 79–87, Nov. 2025, doi: 10.59395/abdiformatika.v5i2.277.
- [8] M. Haris and S. Agustin, "Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Untuk Pendataan Dan Pembayaran Layanan Internet Pada Pt. Sumber Aiti Teknologi," *J. Sains Inform. Terap.*, vol. 4, no. 3, pp. 816–823, 2025, doi: 10.62357/jsit.v4i3.580.
- [9] A. A. Wahid, "Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi," *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2020, [Online]. Available: <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- [10] S. D. Pratama, L. Lasimin, and M. N. Dadaprawira, "Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Edu Digital Berbasis Website Menggunakan Metode Equivalence Dan Boundary Value," *J-SISKO TECH (Jurnal Teknol. Sist. Inf. dan Sist. Komput. TGD)*, vol. 6, no. 2, p. 560, Jul. 2023, doi: 10.53513/jsk.v6i2.8166.
- [11] A. Herdiansah, R. I. Borman, and S. Maylinda, "Sistem Informasi Monitoring dan Reporting Quality Control Proses Laminating Berbasis Web Framework Laravel," *J. Tekno Kompak*, vol. 15, no. 2, p. 13, Aug. 2021, doi: 10.33365/jtk.v15i2.1091.
- [12] M. P. I. Surya and H. Kurniawan, "Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Agile Pada SDN 056001 Karang Rejo," *J. Minfo Polgan*, vol. 13, no. 1, pp. 1247–1258, 2024, doi: 10.33395/jmp.v13i1.14017.
- [13] R. W. Astuti, I. Suana, and M. Rifqi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Catering Pada Catering Zhafirah Jambi Berbasis Web," *FORTECH (Journal Inf. Technol.)*, vol. 9, no. 2, pp. 49–61, 2025, [Online]. Available: <https://ojs.unh.ac.id/index.php/fortech/article/view/1985>
- [14] Y. Anis, E. N. Wahyudi, and H. C. Kurniawan, "Metode Waterfall dalam Pengembangan Sistem Inventaris Guna Meningkatkan Efisiensi Manajemen Stok Barang," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 6, no. 2, pp. 329–338, Apr. 2024, doi: 10.47233/jteksis.v6i2.1351.
- [15] M. Mintarsih, "Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 1, pp. 33–35, Feb. 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i1.727.