

## Rancang Bangun Aplikasi *Marketplace* Kesenian AI Banjari (SIBANJARI) Untuk Kemudahan Pemesanan Jasa Hiburan Berbasis *Website*

Rizki Adi Pradana<sup>1</sup>, Hozairi<sup>1</sup>, Ibnu Ali<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Teknik Informatika, Teknik, Universitas Islam Madura

<sup>1</sup>rizkiadipradana02@gmail.com, <sup>2</sup>dr.hozairi@gmail.com, <sup>3</sup>ibnualfarabi@gmail.com

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi *marketplace* berbasis web bernama SIBANJARI, yang ditujukan untuk memudahkan proses pemesanan jasa kesenian AI-Banjari secara digital di Madura. Permasalahan utama yang dihadapi adalah belum tersedianya sistem digital terintegrasi yang mampu mengatasi kendala efisiensi, transparansi, dan keterjangkauan dalam pemesanan grup AI-Banjari yang selama ini masih dilakukan secara manual. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Pengujian dilakukan dengan metode *Black Box* untuk menguji fungsi sistem dan evaluasi *PIECES* untuk menilai kualitas sistem secara menyeluruh. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem berjalan sesuai dengan fungsinya, dan seluruh aspek *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*) memperoleh skor kategori Puas dengan rata-rata di atas 4,30 dari skala 5. Aplikasi ini berkontribusi dalam mendukung pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi informasi secara adaptif, sekaligus memberikan solusi efektif dalam transformasi digital layanan pemesanan hiburan tradisional.

**Kata kunci:** *marketplace*, SIBANJARI, AI-Banjari, sistem informasi, pelestarian budaya.

### ABSTRACT

This study aims to design and implement a web-based marketplace application called SIBANJARI, intended to facilitate the digital booking of AI-Banjari traditional art performance services in Madura. The main issue addressed is the absence of an integrated digital system that can overcome inefficiencies, lack of transparency, and accessibility challenges in the manual booking process. The research adopts the Waterfall method, covering requirement analysis, system design, implementation, and testing. The system was tested using the Black Box method for functional testing and evaluated using the PIECES framework to assess overall system quality. The results show that the application functions as intended, and all PIECES aspects (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*) received a satisfaction score above 4.30 on a 5-point scale. This application contributes to the preservation of local culture through adaptive information technology utilization, while also providing an effective solution for the digital transformation of traditional entertainment service booking.

**Keywords:** *marketplace*, SIBANJARI, AI-Banjari, information system, cultural preservation

## 1. PENDAHULUAN

Kesenian Al-Banjari atau Hadra merupakan salah satu bentuk kesenian Islam yang kaya akan nilai-nilai keagamaan dan budaya setempat. Kesenian ini telah menjadi bagian penting dalam kehidupan sosial masyarakat. Hampir di setiap desa di madua khususnya di pamekasan, Berdasarkan data yang bergabung dalam Aliansi Banjari Pamekasan (ALBAP) terdapat 37 kelompok yang aktif melestarikan kesenian ini. Kesenian Al-Banjari yang memadukan pembacaan syair-syair Islam dengan iringan rebana ini tidak hanya berfungsi sebagai media dakwah, tetapi juga sebagai sarana hiburan yang dapat menjangkau berbagai lapisan masyarakat [1].

Kendati memiliki peran yang signifikan dalam menyebarkan nilai-nilai keagamaan dan mempererat hubungan antar umat Islam, kegiatan kesenian Al-Banjari masih menghadapi berbagai kendala. Salah satu kendala utamanya adalah sulitnya proses pemesanan grup Al-Banjari yang masyarakat inginkan untuk berbagai acara [2]. Saat ini, banyak grup Al-Banjari yang dikelola secara mandiri tanpa sistem *marketplace* yang terpusat. Kondisi ini membuat calon pemesan kesulitan menemukan grup yang sesuai dengan kebutuhannya meskipun menemukan yang sesuai, lebih dulu orang lain, serta menghambat grup Al-Banjari dalam mempromosikan layanannya secara luas. Tanpa platform digital yang efektif, proses pemesanan sering kali berjalan lambat, kurang transparan, terbentur dengan pengundang yang lain dan tidak efisien.[3].

Penelitian sebelumnya telah banyak mengeksplorasi pemanfaatan teknologi dalam pelestarian budaya lokal. Ferdiansyah [1] menyoroti pentingnya kesenian Al-Banjari sebagai media dakwah dan penguatan spiritual remaja, namun tidak menyediakan solusi teknologi digital untuk mendukung keberlanjutannya. Di sisi lain, Yuliana et al. [4] mengembangkan aplikasi marketplace kesenian tradisional Banyuwangi berbasis Android, tetapi belum dilengkapi dengan mekanisme promosi terpadu dan pengelolaan data secara terpusat. Sari & Wahyuni [5] membangun sistem e-market untuk pelaku seni UMKM,

namun masih berfokus pada transaksi produk daripada jasa pertunjukan. Putra & Lestari [6] menggunakan metode *PIECES* dalam evaluasi aplikasi marketplace komunitas tari tradisional, dan menyimpulkan pentingnya kontrol sistem dalam pengelolaan pertunjukan seni. Sedangkan Hermiati et al[7]menampilkan pendekatan sistematis dalam pembangunan *e-commerce* berbasis *PHP* dan *MySQL* yang relevan untuk pengembangan aplikasi marketplace lokal.

Melihat celah yang masih terbuka dalam konteks digitalisasi kesenian tradisional [8], khususnya dalam hal keterhubungan antara masyarakat dan kelompok kesenian secara langsung, penelitian ini diarahkan untuk merancang sistem yang bukan hanya mampu mempertemukan pemesan dan penyedia jasa Al-Banjari secara daring, tetapi juga mampu menghadirkan ekosistem yang mendukung promosi, pengelolaan portofolio, dan transparansi layanan [9]. Permasalahan yang hendak dijawab berakar pada lambatnya proses pemesanan, tidak meratanya distribusi informasi, serta kurangnya dokumentasi yang terintegrasi antar kelompok seni. Maka, dibutuhkan sebuah pendekatan digital yang tidak hanya menyelesaikan masalah teknis, tetapi juga mendukung misi pelestarian budaya dalam jangka panjang. Untuk itu, pendekatan rekayasa perangkat lunak *waterfall* digunakan dalam membangun sistem ini, dengan evaluasi menyeluruh melalui metode *PIECES* yang telah terbukti efektif dalam menilai kualitas sistem berbasis kebutuhan pengguna [10].

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

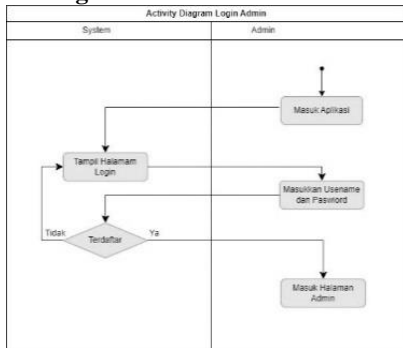
Tahap ini membahas metodologi penelitian, yaitu langkah-langkah sistematis dari perumusan masalah hingga kesimpulan. Metodologi ini menjadi pedoman agar penelitian berjalan sesuai tujuan. Alur metodologi penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



### 2.6.2 Activity Diagram

Diagram aktivitas, demikian sebutan dalam bahasa Indonesia, menunjukkan di mana alur kerja berakhir, apa yang terjadi selama alur kerja berlangsung, dan urutan terjadinya peristiwa aktivitas. Selain itu, diagram aktivitas menawarkan metode untuk mensimulasikan operasi secara paralel.

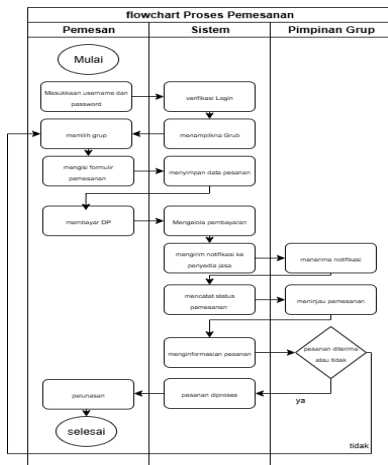
### 2.6.3 Login Admin



Gambar 3. Login admin

Gambar 3 menunjukkan *activity diagram* proses *login* admin. Admin memasukkan *username* dan *password*, kemudian sistem memeriksa data yang dimasukkan. Jika benar, admin diarahkan ke halaman utama, namun jika salah, halaman *login* tetap ditampilkan.

### 2.6.4 Proses Pemesanan



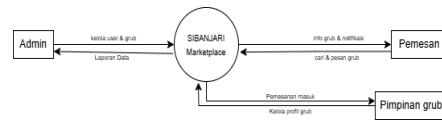
Gambar 4. Flowchart Pemesanan

Gambar 4 menjelaskan *activity diagram* proses pemesanan grup. Pemesan memulai dengan *login*, memilih grup AI-Banjari, melakukan pemesanan, dan pembayaran jika diperlukan. Sistem akan memverifikasi *login*, menampilkan grup, menyimpan data pemesanan, mengelola pembayaran, mengirim notifikasi ke penyedia layanan, mencatat status, dan memberi informasi kepada pemesan. Penyedia layanan menerima notifikasi, meninjau pemesanan, lalu memilih untuk menerima atau menolak pesanan.

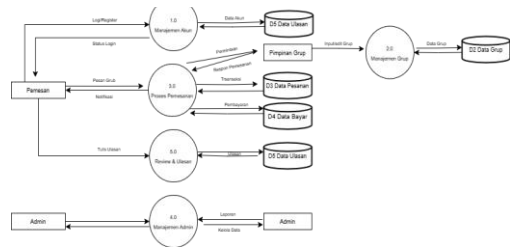
### 2.7 DFD (Data Flow Diagram)

Gambar 7. ERD

*DFD* Level 0 pada aplikasi SIBANJARI menunjukkan alur utama antara tiga entitas: Admin, Pemesan, dan Pimpinan Grup. Admin mengelola data dan verifikasi, Pimpinan Grup menginput informasi dan merespons pemesanan, sedangkan Pemesan mencari grup, memesan, dan memberi ulasan. Semua proses



Gambar 5. DFD LVL 0



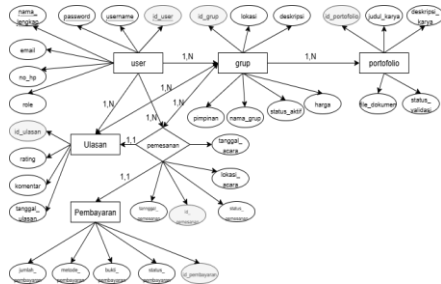
Gambar 6. DFD LVL 1

terpusat dalam sistem dan tersimpan di database untuk mendukung efisiensi dan pelestarian kesenian AI-Banjari secara digital.

*DFD* Level 1 aplikasi SIBANJARI menjelaskan lima proses utama: manajemen akun, manajemen grup, pemesanan, manajemen admin, serta *review* dan ulasan. Pemesan melakukan *registrasi*, *login*, dan pemesanan, sementara pimpinan grup mengelola data grup. Admin mengelola seluruh data dan transaksi. Setelah pemesanan selesai, pemesan dapat memberi ulasan yang tersimpan

dan dapat dilihat pimpinan grup. Semua proses terhubung dengan database dan berjalan secara terintegrasi.

## 2.8 ERD (Entity Relationship Diagram)



ERD aplikasi SIBANJARI menggambarkan enam entitas utama: *User*, *Grup*, *Portofolio*, *Pemesanan*, *Pembayaran*, dan *Ulasan*, yang saling terhubung untuk mendukung proses pemesanan jasa kesenian AI-Banjari secara digital. *User* mewakili admin, pemesan, dan pimpinan grup, dan dapat memiliki beberapa *Grup*. *Grup* terhubung ke *Portofolio* yang memuat karya dan prestasi. *Pemesanan* menghubungkan pemesan dengan grup, dan setiap pemesanan memiliki satu *Pembayaran*. Setelah acara, pengguna dapat memberi *Ulasan* terhadap grup yang telah dipesan. Relasi antar entitas dirancang untuk mencerminkan alur sistem secara menyeluruh dan terintegrasi.

## 2.9 Perancangan Program dan Implementasi

Pengembangan aplikasi SIBANJARI dilakukan untuk menyediakan platform pemesanan jasa kesenian AI-Banjari yang efisien dan mudah digunakan. Sistem dikembangkan berbasis web menggunakan *PHP*, *MySQL*, *HTML5*, *CSS3*, *JavaScript*, dan *Bootstrap 5*. Pengujian dilakukan secara lokal menggunakan *XAMPP*, dengan bantuan alat seperti *Visual Studio Code*, *phpMyAdmin*, dan *Figma*. Arsitektur sistem menggunakan pendekatan *waterfall* dan diuji menggunakan

metode *Black Box Testing* serta analisis *PIECES*. Fitur utama mencakup login, manajemen grup, pencarian, pemesanan, notifikasi, pembayaran digital, dan ulasan.

## 2.10 Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan dan spesifikasi. Dua metode yang digunakan adalah *Black Box Testing* untuk menguji fungsi sistem, serta analisis *PIECES* untuk mengevaluasi kinerja secara menyeluruh.

## 2.11 Kesimpulan dan Saran

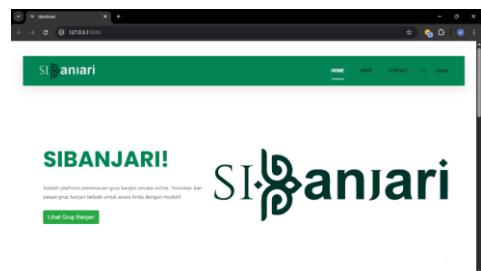
Bagian ini akan berisi kesimpulan mengenai semua tahapan yang telah dilalui serta saran yang berkenaan dengan hasil yang telah dicapai.

# 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

## 3.1 Implementasi Sistem

### 3.1.1 Tampilan Home User

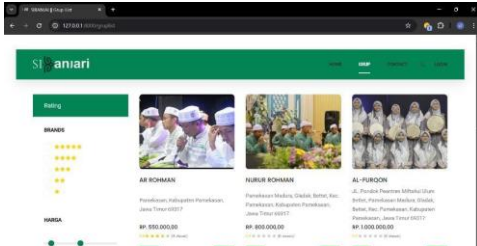
Halaman *Home* menampilkan grup AI-Banjari populer berdasarkan rating, prestasi, dan minat, dengan rekomendasi terbaik, fitur pencarian, serta akses cepat ke menu *Booking* dan *Setting*. Desainnya yang intuitif memudahkan pengguna menjelajah dan mengelola layanan secara efisien.



Gambar 8. Home

### 3.1.2 Tampilan Booking User

Halaman *Booking* memudahkan pengguna mencari dan memesan grup AI-Banjari berdasarkan nama, kategori, atau lokasi. Setiap grup ditampilkan dengan informasi dasar, detail tarif, jadwal, dan ulasan. Tampilan terstruktur memastikan proses cepat dan

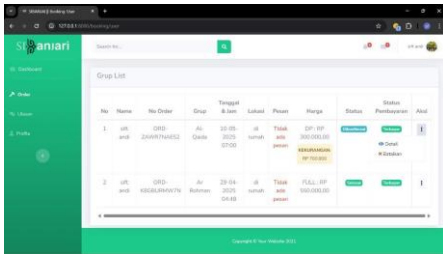


Gambar 9. Booking User

efisien.

### 3.1.3 Tampilan Booking Admin

Halaman *Booking Admin* adalah pusat pengelolaan pemesanan yang menampilkan data grup, pelanggan, jadwal, dan status. Admin dapat menerima atau menolak pemesanan dengan tombol khusus, didukung desain terstruktur untuk pengelolaan yang efisien dan transparan.



Gambar 10. Booking Admin

### 3.1.4 Tampilan halaman pemesanan pengguna

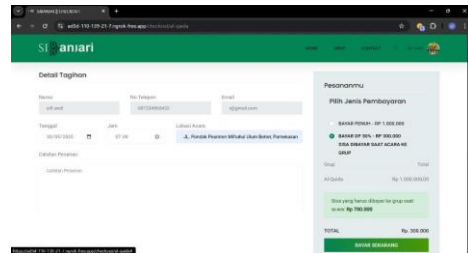
Halaman *Pemesanan* memudahkan pengguna memesan grup AI-Banjari dengan fitur *Hubungi Pimpinan*, *Lihat Portofolio*, *Pesan Sekarang*, dan *Bisyaroh* untuk tarif. Tersedia pilihan pembayaran *via transfer* atau *e-wallet*. Desain informatif mendukung proses yang nyaman dan efisien.



Gambar 11. Pemesanan

### 3.1.5 Tampilan halaman pembayaran

Halaman *Checkout* memfasilitasi transaksi dengan pengisian data pemesan, jadwal, lokasi, dan catatan. Menampilkan ringkasan pesanan, biaya, serta opsi pembayaran penuh atau uang muka 30%. Desain sederhana dan responsif memastikan proses pembayaran nyaman dan terpercaya.



Gambar 12. Pembayaran

### 3.2 Test Black Box

Tahapan pengujian aplikasi *Marketplace Kesenian AI-Banjari* memastikan kehandalan dan kesesuaian sistem. Pengujian difokuskan pada pemeriksaan menyeluruh menggunakan metode *black box* testing untuk memastikan aplikasi berjalan sesuai kebutuhan dan perencanaan.

Tabel 1. Blackbox Testing

Pengujian	Test Case	Harapan	Hasil
Login Admin	Username valid	Admin masuk ke dashboard	Sesuai
Login Admin	Username salah	Pesan error muncul	Sesuai
Login Pengguna	Username valid	Pengguna masuk ke halaman home	Sesuai
Login Pengguna	Username salah	Pesan kesalahan login	Sesuai
Input Data Grup oleh Admin	Admin isi form & simpan	Data grup tersimpan & tampil	Sesuai

<i>Input Portofolio oleh Grup</i>	<i>Grup isi data &amp; simpan</i>	<i>Data pending tunggu approval admin</i>	<i>Sesuai</i>
<i>Pencarian Grup</i>	<i>User cari grup</i>	<i>Grup sesuai filter tampil</i>	<i>Sesuai</i>
<i>Booking Grup</i>	<i>User pilih grup &amp; pesan</i>	<i>Pemesanan tercatat &amp; notifikasi</i>	<i>Sesuai</i>
<i>Checkout Pembayaran</i>	<i>User isi data &amp; pilih bayar</i>	<i>Transaksi disimpan, rincian muncul</i>	<i>Sesuai</i>
<i>Admin Menyetujui/Tolak</i>	<i>Admin klik "Terima/Tolak"</i>	<i>Status berubah sesuai aksi</i>	<i>Sesuai</i>
<i>Review/Ulasan</i>	<i>User beri review</i>	<i>Review tersimpan &amp; tampil</i>	<i>Sesuai</i>
<i>Hubungi Pimpinan</i>	<i>User klik "Hubungi"</i>	<i>Kontak/formulir terbuka</i>	<i>Sesuai</i>
<i>Tampilkan Portofolio Grup</i>	<i>User klik "Lihat"</i>	<i>Portofolio grup tampil</i>	<i>Sesuai</i>

### 3.3 Evaluasi PIECES

Proses pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner yang disebarkan kepada 30 partisipan. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif menggunakan pendekatan PIECES, yang mencakup enam dimensi utama untuk memperoleh gambaran menyeluruh.

#### 3.3.1 Performance

Berikut hasil olahan kuesioner responden berdasarkan indikator *Performance*.

**Tabel 2. Indikator Performance**

<i>Pertanyaan</i>	<i>SS</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>TS</i>	<i>STS</i>
-------------------	-----------	----------	----------	-----------	------------

<i>Sistem merespons dengan cepat saat digunakan</i>	14	15	1	0	0
<i>Tidak terjadi error saat menjalankan fitur utama</i>	12	16	1	1	0
<i>Akses halaman berjalan lancar tanpa hambatan</i>	14	15	0	0	1
<b>Jumlah</b>	<b>40</b>	<b>46</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>

$$RK = \frac{(40 \times 5) + (46 \times 4) + (2 \times 3) + (1 \times 2) + (1 \times 1)}{40+46+2+1+1}$$

$$RK = \frac{393}{90} = 4,37$$

Hasil perhitungan rata-rata kepuasan pelanggan pada variabel *Performance* mencapai 4,37, yang masuk dalam kategori "Puas" menurut penilaian *PIECES*.

#### 3.3.2 Information

Berikut hasil olahan kuesioner responden berdasarkan indikator *Information*.

**Tabel 3. Indikator Information**

<i>Pertanyaan</i>	<i>SS</i>	<i>S</i>	<i>N</i>	<i>TS</i>	<i>STS</i>
<i>Informasi yang ditampilkan akurat dan sesuai</i>	11	17	1	1	0
<i>Desain tampilan informasi mudah dipahami</i>	13	16	0	1	0
<i>Informasi grup Al-Banjari disajikan lengkap dan jelas</i>	14	15	0	1	0
<b>Jumlah</b>	<b>38</b>	<b>48</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>

$$RK = \frac{(38 \times 5) + (48 \times 4) + (1 \times 3) + (3 \times 2) + (0 \times 1)}{38+48+1+3+0}$$

$$RK = \frac{391}{90} = 4,34$$

Hasil perhitungan rata-rata kepuasan pelanggan pada variabel *Information* mencapai 4,34, yang termasuk dalam kategori "Puas" menurut penilaian *PIECES*.

### 3.3.3 Economic

Berikut hasil olahan kuesioner responden berdasarkan indikator *Economic*.

**Tabel 4. Indikator Economic**

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
Sistem membantu menghemat waktu pemesanan	13	16	0	0	1
Penggunaan aplikasi ini dapat mengurangi biaya komunikasi dan promosi	11	17	1	0	1
Aplikasi ini memberi keuntungan ekonomi bagi grup	11	17	1	0	1
<b>Jumlah</b>	<b>35</b>	<b>50</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>

$$RK = \frac{(35 \times 5) + (50 \times 4) + 2 \times 3 + (0 \times 2) + (3 \times 1)}{35 + 50 + 2 + 0 + 3}$$

$$RK = \frac{384}{90} = 4,27$$

Hasil perhitungan rata-rata kepuasan pelanggan pada variabel *Economic* mencapai 4,27, yang termasuk dalam kategori "Puas" menurut penilaian *PIECES*.

### 3.3.4 Control

Berikut hasil olahan kuesioner responden berdasarkan indikator *Control*.

**Tabel 5. Indikator Control**

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
Hak akses pengguna dibatasi sesuai peran	12	16	0	1	1
Data pribadi pengguna terlindungi	21	7	1	0	1
Sistem memiliki pengaturan keamanan yang memadai	15	12	2	0	1

Jumlah	48	35	3	1	3
--------	----	----	---	---	---

$$RK = \frac{(48 \times 5) + (35 \times 4) + 3 \times 3 + (1 \times 2) + (3 \times 1)}{48 + 35 + 3 + 1 + 3}$$

$$RK = \frac{344}{90} = 4,38$$

Hasil perhitungan rata-rata kepuasan pelanggan pada variabel *Control* mencapai 4,38, yang termasuk dalam kategori "Puas" menurut penilaian *PIECES*.

### 3.3.5 Efficiency

Berikut adalah olahan kuesioner responden berdasarkan indikator *Efficiency*.

**Tabel 6. Indikator Efficiency**

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
Aplikasi mempermudah pencarian dan pemesanan grup	14	1	0	0	1
Proses administrasi menjadi lebih teratur	13	16	0	0	1
Sistem membantu menghindari kesalahan jadwal	12	15	2	0	1
<b>Jumlah</b>	<b>39</b>	<b>46</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>3</b>

$$RK = \frac{(39 \times 5) + (46 \times 4) + 2 \times 3 + (0 \times 2) + (3 \times 1)}{39 + 46 + 2 + 0 + 3}$$

$$RK = \frac{388}{90} = 4,31$$

Hasil perhitungan rata-rata kepuasan pelanggan pada variabel *Efficiency* mencapai 4,31, yang termasuk dalam kategori "Puas" menurut penilaian *PIECES*.

### 3.1.1 Service

Berikut hasil olahan kuesioner responden berdasarkan indikator.

**Tabel 7. Indikator Service**

Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
Notifikasi dan	13	16	0	0	1

<i>status pemesanan tampil dengan baik</i>					
<i>Saya merasa puas menggunakan aplikasi ini</i>	15	14	0	0	1
<i>Fitur ulasan memudahkan pengguna lain</i>					
<i>Jumlah</i>	44	43	0	0	3

$$RK = \frac{(44 \times 5) + (43 \times 4) + (0 \times 3) + (0 \times 2) + (3 \times 1)}{44 + 43 + 0 + 0 + 3}$$

$$RK = \frac{395}{90} = 4,39$$

Hasil perhitungan rata-rata kepuasan pelanggan pada variabel *Service* mencapai 4,39, yang termasuk dalam kategori "Puas" menurut penilaian *PIECES*.

**Tabel 8. Rekapitulasi Keseluruhan Variabel *PIECES***

<i>Variabel</i>	<i>Rata-Rata Skor</i>	<i>Kategori</i>
<i>Performance</i>	4,37	<i>Puas</i>
<i>Information</i>	4,34	<i>Puas</i>
<i>Economic</i>	4,27	<i>Puas</i>
<i>Control</i>	4,38	<i>Puas</i>
<i>Efficiency</i>	4,31	<i>Puas</i>
<i>Service</i>	4,39	<i>Puas</i>

Hasil analisis *PIECES* menunjukkan bahwa seluruh variabel berada pada kategori puas. *Performance* (4,37) menandakan sistem responsif, *Information* (4,34) menunjukkan informasi jelas dan relevan, *Economic* (4,27) membantu efisiensi waktu dan biaya, *Control* (4,38) menjamin keamanan dan hak akses, *Efficiency* (4,31) mempermudah proses kerja, serta *Service* (4,39) memberikan layanan terbaik. Secara keseluruhan, sistem SIBANJARI dinilai memuaskan oleh pengguna.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan aplikasi *marketplace* SIBANJARI berbasis web untuk pemesanan

jasa kesenian Al-Banjari di Pamekasan, yang sebelumnya masih dilakukan secara manual dan tidak terstruktur. Aplikasi ini mempermudah masyarakat dalam mencari, memilih, dan memesan grup Al-Banjari dengan lebih efisien dan transparan, serta memberikan kemudahan bagi penyedia jasa dalam mengelola profil, *portofolio*, dan transaksi pemesanan. Pengembangan aplikasi dilakukan menggunakan metode rekayasa perangkat lunak waterfall, dengan langkah terstruktur mulai dari analisis kebutuhan hingga pengujian menggunakan metode *blackbox* dan evaluasi *PIECES*. Hasil pengujian menunjukkan bahwa semua aspek dalam *PIECES* (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, dan Service*) berada pada kategori "Puas" dengan skor rata-rata di atas 4. Aplikasi ini meningkatkan efisiensi dan mendukung pelestarian budaya lokal melalui digitalisasi kesenian tradisional.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] W. Amananti, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title," vol. 4, no. 02, pp. 7823–7830, 2024.
- [2] A. andhita Hatmawan and A. R. Taufiq, "Integrating TAM, VAM, PAM and Security Perception in The Intention of Fintech Service Usage," *J. Manaj. Indones.*, vol. 21, no. 3, pp. 198–207, 2021, doi: 10.25124/jmi.v21i3.2650.
- [3] R. A. Hermawan and A. W. Azinar, "Perancangan Aplikasi Marketplace Toko Tani Indonesia Center Berbasis Web," *Indones. J. Appl. Technol.*, vol. 1, no. 3, p. 20, 2024, doi: 10.47134/ijat.v1i3.3104.
- [4] D. Eka P, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析 Title," vol. 2, no. 4, pp. 1147–1152, 2021.
- [5] D. Linda, Nursiyanto, and T. Zaini, "Rancang Bangun Marketplace pada Pasar Tradisional Berbasis Android," *Teknika*, vol. 17, no. 2, pp. 347–357, 2023.

- 
- [6] T. Sutikno, "Published Articles by Master Program Lecturers in Electrical Engineering at Ahmad Dahlan University in the Academic Year," *Framework*, vol. 183, no. 40, pp. 14–21, 2021.
- [7] R. Hermiati, A. Asnawati, and I. Kanedi, "Pembuatan E-Commerce Pada Raja Komputer Menggunakan Bahasa Pemrograman Php Dan Database Mysql," *J. Media Infotama*, vol. 17, no. 1, pp. 54–66, 2021, doi: 10.37676/jmi.v17i1.1317.
- [8] S. Aripin and S. Somantri, "Implementasi Progressive Web Apps (PWA) pada Repository E-Portofolio Mahasiswa," *J. Eksplora Inform.*, vol. 10, no. 2, pp. 148–158, 2021, doi: 10.30864/eksplora.v10i2.486.
- [9] D. Purnama Sari, R. Wijanarko, and J. X. Menoreh Tengah, "Implementasi Framework Laravel pada Sistem Informasi Penyewaan Kamera (Studi Kasus Di Rumah Kamera Semarang)," *Implementasi Framew. Laravel pada Sist. Inf. Penyewaan Kamera (Studi Kasus Di Rumah Kamera Semarang)*, vol. 2, no. 1, pp. 32–36, 2019.
- [10] W. Apriliah, N. Subekti, and T. Haryati, "Penerapan Model Waterfall Dalam Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Pada Koperasi Pt. Chiyoda Integre Indonesia Karawang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 2, pp. 34–42, 2021, doi: 10.35969/interkom.v14i2.69.