

WEB-BASED EXHIBITION FOR STUDENTS' WORKS IN ARCHITECTURE DEPARTMENT

Arjuna Rizaldi¹, Natasha Puspa Dewi², Muhammad Rizal³, M Fajar Rizky Alamsyah⁴

Departemen Manajemen, Universitas Komputer Indonesia¹

Departemen Sastra Inggris, Universitas Komputer Indonesia²

Universitas Komputer Indonesia^{1,2,3,4}

natasha.63718017@mahasiswa.unikom.ac.id²

Received: September 08, 2021 **Revised:** September 25, 2021 . **Accepted:** Oktober 25, 2021.

Issue Period: Vol.5 No.4 (2021), Page 975-986

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang koleksi karya mahasiswa arsitektur berbasis web. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus dengan pendekatan deskriptif dan kualitatif. Penulis mengumpulkan data melalui observasi dengan mengamati pameran konvensional di Universitas. Selain itu, setelah mengamati pameran konvensional, kami merancang kebutuhan pengguna dan desain situs web. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pameran karya mahasiswa arsitektur berbasis web membantu mahasiswa arsitektur. Hal ini dikarenakan pameran tersebut dapat membantu mahasiswa untuk mempresentasikan dan memamerkan hasil karyanya. Akan tetapi, beberapa pameran konvensional membutuhkan biaya untuk ikut serta. Maka melalui pameran online dapat menjangkau target audiens yang lebih luas dan memiliki target pasar yang spesifik. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kinerja karya mahasiswa arsitektur berbasis web dapat menjadi solusi atas permasalahan mahasiswa arsitektur. Lebih lanjut, pameran berbasis web ini dapat menjadi media untuk menjadi pameran yang informatif, mudah diakses, cepat, dan aman.

Kata kunci: Berbasis Web, Pameran, Covid-19, Mahasiswa

Abstract: The purpose of this research was to design a web-based collection of architecture students' works. The method used in this research was a study case with descriptive and qualitative approach. We collected the data through observations by observing the conventional exhibition in University. Moreover, after observing the conventional exhibition, we designed the user requirements and the website design. The results showed that the exhibition of architecture students' works based on the web helps architecture students. It is used to present the results of their work and can create convenience for students to exhibit their works. It is because several conventional exhibition have charges to participate in exhibiting and could be overshadowed by professionals. It can also reach a wider target audience because it is online and has a specific target market. Therefore, it can be concluded that the performance of web-based architecture student works can be a solution to the problems of architecture students. Furthermore, this web-based exhibition can be a medium to be an exhibition that is informative, easy to access, fast, and safe.

Keywords: Web-based, exhibition, Covid-19, student

I. PENDAHULUAN

Pameran merupakan sarana yang dapat memenuhi fitrah manusia, seperti keinginan untuk melihat, mengetahui, memperhatikan, mendalami, dan memahami sesuatu. Dalam arti sempit, pameran adalah penataan dan penyajian benda-benda untuk memberikan kesan dan makna tertentu kepada yang melihatnya. Dalam arti



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.585

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

luas, pameran dapat diartikan sebagai sarana penyediaan dan penyampaian informasi. Ini mencakup semua aspek kegiatan yang dilakukan secara sadar dan aktif dalam bentuk visi. Hal ini juga digambarkan sebagai statis atau dinamis untuk menimbulkan kepedulian, minat, keinginan, keputusan, dan tindakan untuk masyarakat sasaran [1]. Pameran karya arsitektur memperkenalkan berbagai desain arsitektur, biasanya dalam bentuk miniatur atau denah arsitektur suatu produk. Sebuah perusahaan properti atau gabungan beberapa arsitek umumnya menggelar pameran ini [2]. Website merupakan salah satu media informasi di internet. Tidak hanya dapat digunakan untuk menyebarkan informasi tetapi dapat digunakan untuk membuat toko online. Situs web adalah kumpulan halaman web, yang biasanya dikemas dalam domain atau subdomain yang terletak di World Wide Web (WWW) di internet. Halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (HyperText Markup Language), hampir selalu dapat diakses melalui HTTP. Protokol ini memberikan informasi dari server situs web untuk ditampilkan kepada pengguna melalui browser web. Semua publikasi dari website tersebut dapat membentuk jaringan informasi yang luas [3].

White telah meneliti manajemen dan presentasi pameran museum virtual. Dia berpendapat bahwa sistem seperti ARCO menggunakan sistem berbasis komputer di masa depan. Oleh karena itu, mereka tidak lagi hanya disebut sebagai alat untuk tujuan katalogisasi tetapi bukan sebagai cara untuk meningkatkan pengalaman pengguna mereka [4]. Fityanto menyatakan bahwa ArtSpace Startup Information System merupakan website marketplace dan media sosial, media penjualan bagi para seniman [5]. Terdapat berbagai fitur sebagai media penjualan, manajemen, dan media berbagi informasi tentang karya-karya yang sedang trend saat ini [5]. Hogan menyatakan bahwa fenomena baru ini adalah tentang kinerja dan arsitektur mediasi baru yang merangkul dan mendistribusikan kembali kinerja masa lalu untuk saling menguntungkan dan seringkali tidak sinkron. Oleh karena itu, memperluas presentasi diri dengan mempertimbangkan sebuah pameran pendekatan bersama dimaksudkan untuk menjadi langkah menuju artikulasi yang lebih tepat [6]. Namun penelitian ini lebih fokus pada pameran karya mahasiswa berbasis website bagi mereka yang merasa bingung untuk memamerkan karyanya [6]. Khoo melakukan studi pengumpulan kebutuhan skala besar yang sedang berlangsung dengan ukuran sampel 400 pengguna yang dicari dari berbagai profesi. Ini memperluas studi yang ada yang hanya menggunakan mahasiswa. Versi pameran online yang dikembangkan sepenuhnya sedang dikembangkan dalam HTML dan dibandingkan dengan pertunjukan yang sama dengan antarmuka pengguna animasi. Model penyampaian konten juga akan diperiksa untuk menentukan metode pengemasan yang paling disukai dan efisien serta penyediaan informasi warisan online kepada publik; bisa melalui Web, CD-ROM, atau lainnya [7]. Viralingam mengatakan popularitas pameran fisik mengalami penurunan dibandingkan dengan pertunjukan online. Karena biaya pemeliharaan museum tradisional meningkat karena tingginya biaya artefak, tenaga kerja terampil, atau biaya pemeliharaan artefak, trennya bergerak ke arah pameran online dengan tajam. Ini membutuhkan antarmuka komunikasi bandwidth yang lebih tinggi, grafik komputer real-time 3D, perangkat tampilan canggih, ikon pendengaran, dll. Ini menarik perhatian, yang mengambil langkah pertama ke museum fisik mereka [8].

Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah website untuk memudahkan mahasiswa arsitektur dalam menampilkan karyanya. Berbeda dengan penelitian lain, hal baru dari penelitian ini adalah (1) penelitian ini difokuskan pada pameran arsitektur khususnya dalam memamerkan karya mahasiswa (2) pameran ini dapat dimanfaatkan melalui kerjasama beberapa jurusan arsitektur dari universitas lain. Selain itu juga dimaksudkan untuk mempermudah pendaftaran kegiatan mahasiswa arsitektur secara online. Manfaat atau kelebihan dari memamerkan galeri virtual adalah proses promosi karya yang disajikan lebih mudah diakses. Ia memperoleh jangkauan yang lebih komprehensif daripada pameran kontemporer, siswa/pelaku lebih mudah mendapatkan tawaran pekerjaan, dan media virtual lebih interaktif dan menarik untuk dilihat. Metode yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi, wawancara, dan studi pustaka.

Kajian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pameran yang akan datang, khususnya dalam pameran virtual bagi para insinyur arsitektur tanpa batasan ruang. Pameran arsitektur berbasis website juga diharapkan dapat menarik konsumen dan membantu mahasiswa arsitektur secara virtual. Selain itu, pameran berbasis web juga dapat mengurangi biaya ruang pameran dan biaya penyelenggaraan lainnya.

II. KERANGKA TEORITIS

2.1 Pameran



DOI: 10.52362/jisamar.v5i4.585

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Secara umum, pameran diartikan sebagai menampilkan dan menyajikan barang-barang pilihan secara terorganisir. Biasanya diadakan di tempat pendidikan atau budaya seperti galeri seni, pameran dunia, perpustakaan, museum, ruang pameran, atau taman. Pameran itu sendiri didefinisikan sebagai memaparkan topik atau konsep dari seseorang dengan referensi atau konten logis ke topik lain yang membantu dalam menyoroti makna [9]. Hal ini juga menunjukkan suatu peristiwa dengan tempat dan waktu tertentu di mana masyarakat dapat menghargai berbagai benda, buku, multimedia atau kertas, patung, lukisan, dan benda-benda lain yang dihubungkan bersama dan terorganisir. Ia dapat diatur menurut tematik, kriteria logis, sejarah, ruang, dan tersedia secara permanen atau sementara [10]. Pameran dapat mencakup banyak hal seperti seni di museum besar dan galeri kecil, pameran interpretatif, museum sejarah alam dan museum sejarah, dan varietas seperti pameran dan pameran dagang yang lebih terfokus secara komersial. Meskipun pameran adalah acara biasa, konsep pameran cukup luas dan mencakup banyak variabel. Pameran berkisar dari acara besar seperti Pameran Pameran Dunia hingga acara yang lebih kecil seperti pertunjukan solo satu artis atau tampilan satu item. Tim spesialis sering diminta untuk melaksanakan dan merakit sebuah pameran; spesialis ini bervariasi tergantung pada pameran. Terkadang, kurator terlibat sebagai orang yang memilih item dalam sebuah pameran. Penulis dan editor terkadang juga diperlukan untuk menulis teks, label, dan materi cetak yang menyertainya seperti buku dan katalog. Arsitek, desainer grafis, desainer pameran, dan desainer lainnya juga mungkin diperlukan untuk mendesain ruang pameran dan memberikan bentuk pada konten editorial. Menyelenggarakan dan menyelenggarakan pameran juga membutuhkan manajemen acara, perencanaan, dan logistik yang efektif.

2.2.1 Jenis Pameran

2.2.1.1 Pameran Maya

Pameran online (virtual), cyber-exhibition, atau galeri online, adalah sebuah pameran yang venuenya adalah dunia maya. Museum dan organisasi lain membuat pameran online karena berbagai alasan. Sebagai contoh, pameran online dapat memperluas materi yang disajikan, menghasilkan lebih banyak minat, atau membuat catatan online yang tahan lama. Juga dapat menghemat biaya produksi seperti pemasangan, pengiriman, dan asuransi. Selain itu, juga memecahkan masalah konservasi seperti penanganan benda langka atau rapuh dan menjangkau lebih banyak audiens karena orang dapat dengan mudah mengaksesnya selama mereka memiliki komputer dengan koneksi internet. Selain itu, pameran online dapat diadakan kapan saja; mungkin tersedia selama 24 jam sehari. Istilah pameran virtual banyak digunakan untuk rekonstruksi 3D, di mana terdapat lingkungan virtualisasi di mana objek berada [12]. Pameran virtual biasanya diadakan secara online melalui website atau aplikasi.

2.2.1.2 Pameran Konvensional

2.2 PHP

PHP dianggap sebagai salah satu bahasa scripting yang paling populer dalam mengembangkan aplikasi web yang mudah digunakan dan dipelajari [13]. Kerangka kerja PHP dapat membantu mengembangkan aplikasi web lebih lancar dan lebih cepat dengan menyediakan template struktur dasar, bersama dengan satu set lengkap built-in API, perpustakaan dan banyak ekstensi. Aplikasi akhir yang dibuat akan lebih aman dan stabil.

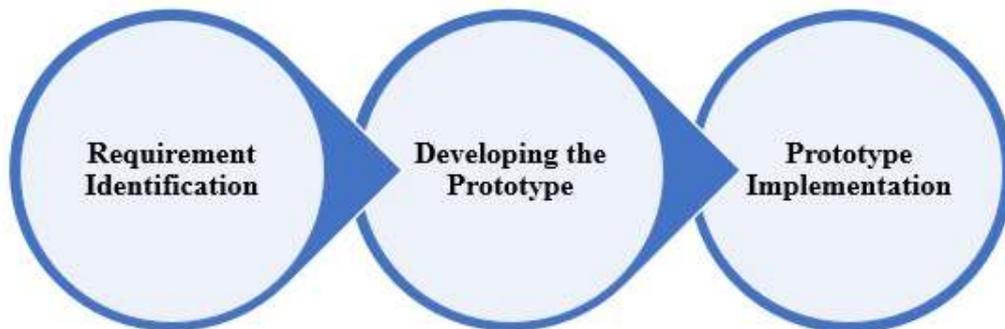
Penelitian ini menggunakan PHP dalam membangun website dengan CodeIgniter. Olanrewaju dkk. disebutkan bahwa CodeIgniter adalah open source kerangka pengembangan cepat untuk aplikasi web [14]. Ini memungkinkan untuk menulis kode dan mengembangkan proyek lebih cepat karena menyediakan beberapa pustaka kotak. Ini untuk menghubungkan ke database dan melakukan berbagai operasi seperti mengunggah file, mengelola sesi, mengirim email, dll. CodeIgniter adalah kerangka Model View Controller (MVC). Pengontrol merespons terlebih dahulu ketika pengguna meminta sumber daya. Ia memahami permintaan pengguna kemudian meminta data yang diperlukan [15].

III. METODE

Kami menggunakan deskriptif kualitatif dalam penelitian ini dengan mengamati pameran konvensional. Dalam hal ini, terlebih dahulu dianalisis permasalahan di lapangan yang paling berpotensi terjadi di Perguruan Tinggi yaitu belum adanya target pasar yang spesifik. Dari permasalahan tersebut, kami menganalisis kebutuhan pengguna untuk merancang pameran website untuk mahasiswa arsitektur. Dalam pengembangan website, kami



menggunakan metode prototype seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1. Website ini dirancang menggunakan XAMPP dimana sistem yang dirancang dibuat menjadi struktur database. Use case diagram berguna untuk menggambarkan tindakan sistem dari sudut pandang pengguna sebagai deskripsi fungsional dari suatu sistem dan proses utamanya. Selain itu juga menjelaskan siapa saja yang terlibat sebagai aktor dalam menggunakan sistem dan interaksinya. Selain itu, kami juga menggunakan metode studi literatur dalam penelitian ini. Dilakukan dengan mencari bahan-bahan yang mendukung definisi masalah melalui buku-buku dan internet yang erat kaitannya dengan objek masalah.



Gambar 1. Prototype Method

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Identifikasi Kebutuhan

Fasilitas website dan hardware merupakan syarat yang dibutuhkan dalam pembuatan website ini. Dalam hal ini kami menggunakan software XAMPP karena memiliki paket web server yaitu Apache, PHP, dan MySQL. Selain itu, kami juga menggunakan Dreamweaver CS5 sebagai editor teks untuk merancang dan menulis skrip PHP. Web browser yang digunakan dalam hal ini adalah Mozilla Firefox, yang membantu untuk menampilkan antarmuka program yang telah dibuat. Adobe Photoshop CS untuk melengkapi tampilan grafis. Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan program ini adalah Laptop AMD Ryzen 5 3550H, Processor 2.10 Ghz, memori 8.00 GB, dan hardisk 1 TB.

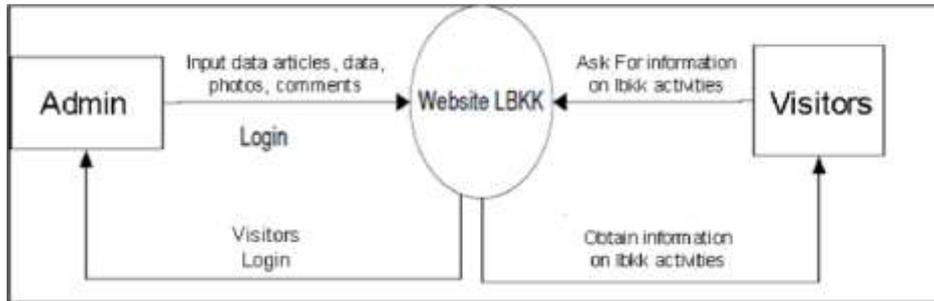
4.2. Mengembangkan Prototipe

Dalam hal ini, kami merancang situs web prototipe. Kami membuat diagram konteks dari sistem prosedur yang akan dirancang. Kami membuat struktur database sebagai desain penyimpanan yang diperoleh dari analisis diagram konteks dan diagram aliran data.

4. 2.1 Diagram Konteks

Hasil dari penelitian ini adalah adanya website dan komputer yang dapat mempromosikan segala kegiatan yang akan dilakukan mahasiswa. Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan sumber dan tujuan data yang akan diolah atau dengan kata lain bagan tersebut digunakan untuk menggambarkan sistem umum/global dari sistem yang ada secara keseluruhan [16]. Diagram konteks situs web ditunjukkan pada Gambar 2.

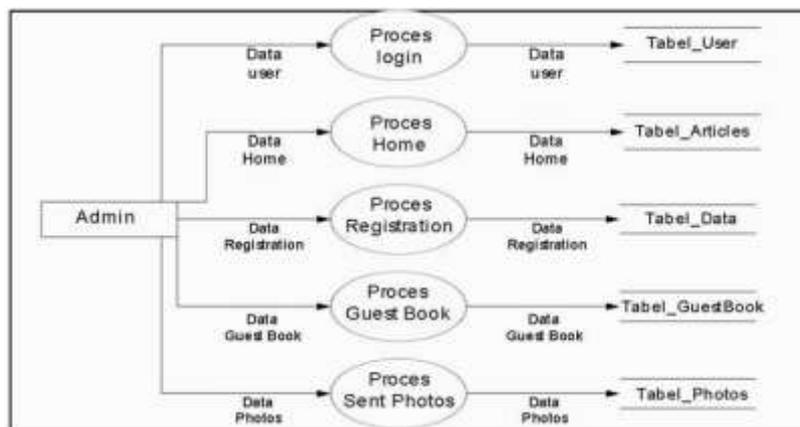




Gambar 2. Website Context Diagram

4.2.2 Data Flow Diagram

DFD (Data Flow Diagram) digunakan untuk menggambarkan sistem yang sudah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logis tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. DFD juga digunakan dalam metodologi pengembangan sistem terstruktur. Merupakan alat yang menggambarkan aliran data sampai suatu sistem selesai dan pekerjaan atau proses dilakukan dalam sistem [17]. Desain DFD untuk website ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Data Flow Diagram

4.2.3 Tabel Desain

1) *Tabel Artikel ditunjukkan pada Tabel 1.*

Tabel ini akan menampilkan berbagai jenis artikel yang berkaitan dengan pameran.

Tabel 1. Table Artikel

Field Name	Type
Id	varchar
Id_Categories	varchar
Titles	varchar
Contents	varchar
Images	varchar
Date	date
Read	varchar



2) *Tabel Data ditunjukkan pada Tabel 2.*

Tabel ini akan menampilkan data pribadi saat memulai pendaftaran.

Tabel 2. Tabel Pendaftaran

Field Name	Type
Id	varchar
Name	varchar
Gender	varchar
Address	varchar
Religion	varchar
Stars	varchar
Phone	varchar

3) *Tabel pengguna ditunjukkan pada Tabel 3.*

Tabel ini nantinya akan berfungsi sebagai area login bagi pengguna.

Tabel 3. Tabel Pengguna

Field Name	Type
Username	Varchar
Password	Varchar

4) *Tabel Komentar ditunjukkan pada Tabel 4.*

Tabel ini nantinya akan digunakan untuk mengisi komentar terkait pameran.

Table 4. Tabel Komentar

Field Name	Type
Id	varchar
Id_Name	varchar
Name	varchar
E-mail	varchar
Messages	varchar
Religion	varchar



5) Tabel Foto ditunjukkan pada Tabel 5.

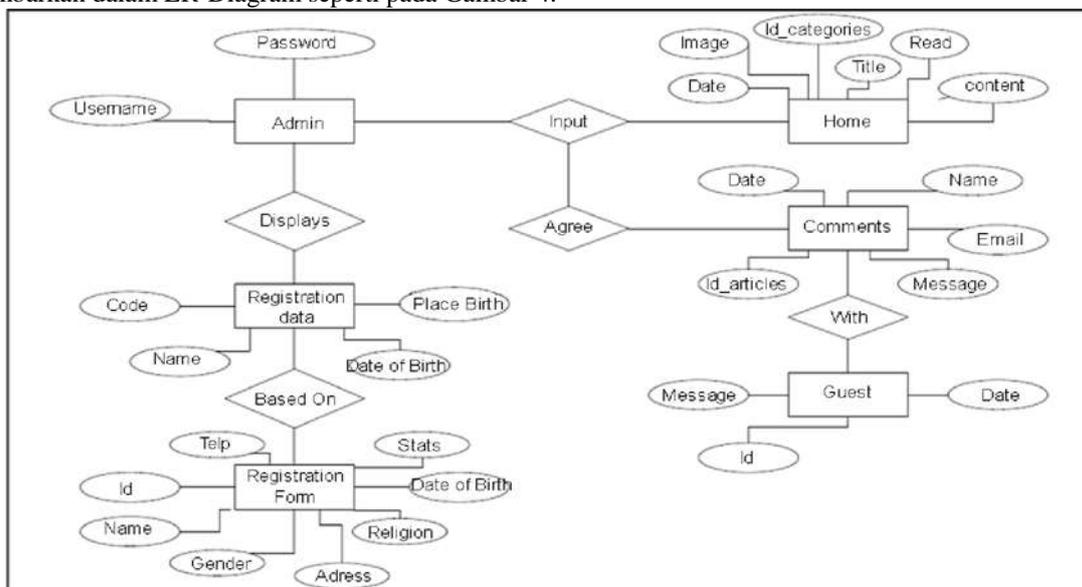
Tabel ini akan digunakan untuk mengupload foto, menulis caption, dan tanggal upload.

Table 5. Tabel Foto

Field Name	Type
Id	varchar
Photos	varchar
Kept	varchar
Date	varchar

4.2.4 Diagram Relasional Entitas

Diagram hubungan entitas adalah model data berupa notasi grafis dalam pemodelan data konseptual yang menggambarkan hubungan antar penyimpanan. Model data itu sendiri adalah seperangkat metode, alat untuk menyampaikan data yang sama, semantik, dan batasan konsistensi [18]. Desain website pada pameran ini digambarkan dalam ER-Diagram seperti pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Hubungan Entitas

Internet adalah jaringan komputer global yang terbentuk dari jaringan. Ini adalah jaringan lokal dan regional yang memungkinkan komunikasi data antara komputer yang terhubung ke jaringan. Internet adalah hubungan antara berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia dengan sistem operasi dan aplikasi yang berbeda, dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP [19].

Untuk dapat menggunakan fasilitas internet, komputer kita harus terhubung dengan Internet Service Provider (ISP). ISP adalah sebuah perusahaan yang menyediakan jasa untuk menghubungkan komputer kita dengan internet atau disebut juga dengan gateway ke internet. Untuk itu, kita perlu mendaftar ke ISP untuk mendapatkan nama dan alamat di internet. Internet Protocol: TCP/IP untuk mengatur integrasi dan komunikasi jaringan komputer ini, protokol tersebut disebut TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol) [20]. TCP berfungsi untuk memastikan bahwa semua koneksi antar komputer bekerja dengan baik. Sedangkan Internet Protocol (IP) berfungsi untuk mengirimkan data dari satu komputer ke komputer lainnya. Namun secara



umum, TCP/IP berfungsi untuk memilih rute terbaik dalam transmisi data, memilih rute alternatif jika suatu rute tidak dapat digunakan, dan mengatur serta mengirim paket data [21].

Pada lapisan atas protokol TCP/IP terdapat beberapa protokol untuk berbagai jenis layanan yang biasanya sering kita gunakan. Protokol-protokol ini meliputi:

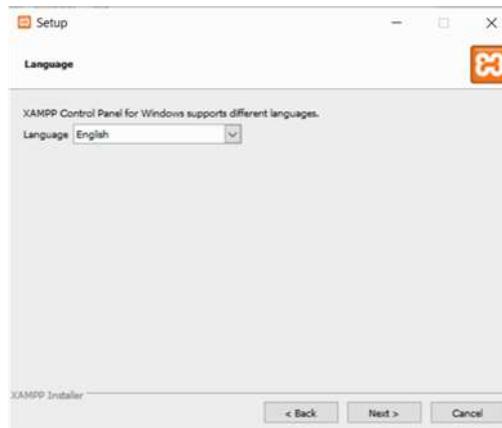
1. HTTP (Hypertext Transfer Protocol) untuk layanan WWW (World Wide Web).
2. FTP (File Transfer Protocol) untuk mengirim dan menerima file ke atau dari jaringan komputer.
3. SMTP (Simple Mail Transport Protocol) untuk layanan email (Electronic Mail).
4. IRC (Internet Relay Chat) untuk mengirim dan menerima pesan.
5. Telnet (Network Terminal Protocol) untuk login ke komputer di jaringan. Dengan adanya TCP/IP maka internet memiliki 4 keunggulan yaitu :
 - a) Berikan internet kesempatan untuk menggunakan jalur komunikasi yang sama.
 - b) Untuk pengguna yang berbeda secara bersamaan. Karena paket data tidak perlu dikirim bersama, jalur komunikasi dapat membawa semua jenis paket data saat dikirim dari satu tempat ke tempat lain. menuju ke tempat yang berbeda.
 - c) Memberikan fleksibilitas internet. Saat memindahkan paket data, mereka berpindah dari satu host ke host lain hingga mencapai tujuan akhir. Jika jalur komunikasi tidak berfungsi, sistem yang mengontrol aliran data dapat menggunakan jalur alternatif. Jadi, paket data dapat bergerak melalui rute yang berbeda.
 - d) Meningkatkan kecepatan transmisi data. Misalnya, jika terjadi kesalahan, TCP akan meminta host asli untuk mengirim kembali hanya paket data yang berisi kesalahan, tidak semua paket data. Ini berarti meningkatkan kecepatan transmisi data.

3.3 Implementasi Prototipe

Server Web menggunakan Hypertext Transfer Protocol (HTTP) untuk melayani semua proses transfer data. Kegiatan utama di internet adalah mengirim/menerima email dan mencari informasi yang disediakan oleh Web Server atau yang sering kita sebut dengan browsing atau surfing. XAMPP adalah software yang berfungsi untuk menjalankan website berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MYSQL pada komputer lokal. XAMPP bertindak sebagai server web di komputer lokal. XAMPP juga bisa disebut sebagai server virtual Cpanel dan dapat membantu melakukan preview website yang akan dimodifikasi tanpa harus online atau diakses oleh internet. Xampp sedang mengembangkan sebuah lampu (Linuk, Apache, MYSQL, PHP, dan PERL) [23]. XAMPP adalah proyek nirlaba yang dikembangkan oleh teman Apache yang didirikan oleh Kai Oswald Seidler Dank Ayvogelgesang. Pada tahun 2002, proyek ini bertujuan untuk mempromosikan paket paket web server apache (Apache, MySQL, PHP), salah satunya adalah XAMPP yang sudah terintegrasi amp di dalamnya. Ini juga menghemat sumber daya komputer daripada memasang amp satu per satu [22]. Untuk mempermudah proses instalasi, ketiga produk ini dapat langsung menggunakan XAMPP dalam satu kali proses instalasi. Langkah-langkah instalasi adalah sebagai berikut:

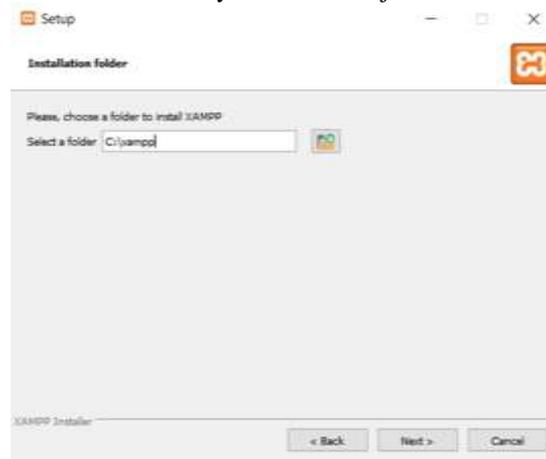
- 1) Jalankan file penginstal XAMPP. Pilihan bahasa akan muncul—pilih bahasa Inggris. Kemudian, klik Next untuk melanjutkan ke langkah berikutnya. Lihat Gambar 5.





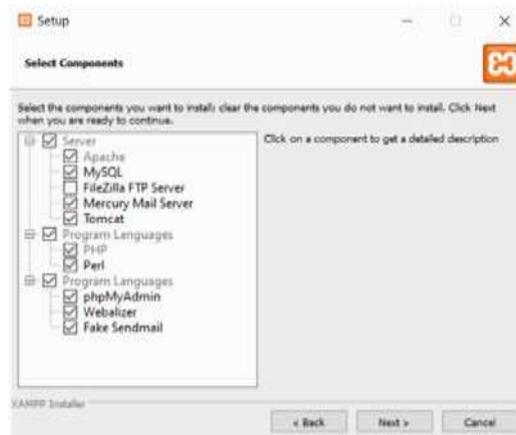
Gambar 5. Tampilan Pemilihan Bahasa

- 2) Selanjutnya, halaman selamat datang untuk instalasi akan muncul. Klik Berikutnya untuk melanjutkan.
- 3) Selanjutnya akan muncul jendela untuk memilih lokasi di mana XAMPP akan diinstal. Defaultnya adalah pindah ke kanan lokasi folder, pilih tombol browse lalu pilih folder. Kami menyarankan Anda membiarkannya secara default. Klik Berikutnya untuk melanjutkan. Lihat Gambar 6.



Gambar 6. Tampilkan Lokasi Pemasangan

- 4) Selanjutnya adalah pemilihan opsi pada XAMPP. Beri tanda centang pada semua opsi yang tersedia, kecuali bagian instal FileZilla as service. Klik install untuk melanjutkan untuk melihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Pilihan Tampilan

Setelah Website Pameran Karya Mahasiswa Jurusan Arsitektur selesai dibangun, selanjutnya akan dilakukan penyesuaian pada website dengan menambahkan konten dan merubah tampilan website. Langkah ini bisa dilakukan dengan mengetik 'localhost/wordpress/wp-admin' di jendela browser, lalu masukkan username dan password. Di dasbor, buka menu 'tampilan' > 'tema', klik 'tambah baru'. Pilih tema yang diinginkan dan klik instal. Tambahkan Plugin dan tambahkan 'elementor' Plugin baru, klik instal, dan aktifkan. Di sini, kita dapat mengedit halaman/halaman web. Kita juga bisa mengedit halaman yang diinginkan dengan 'elementor'. Setelah itu, masukkan judul halaman 'Home' dan pilih template elemen menjadi lebar penuh, lalu hapus gambar di gambar unggulan.

Setelah tahapan ini selesai, langkah selanjutnya adalah mempublikasikan konten dan mengeditnya dengan 'elementor'. Tahap ini dapat dilakukan dengan mengaktifkan localhost ke mode online dengan memastikan web server harus berjalan di komputer yang sama. Sedangkan untuk localhost yang dapat diakses melalui internet salah satunya menggunakan metode Port Forwarding. Melalui metode ini, pengguna dapat membuka port tertentu pada router sehingga aplikasi dapat mengakses pameran karya mahasiswa di jaringan website jurusan arsitektur. Namun cara ini memiliki kekurangan yang sangat perlu diwaspadai, yaitu rentan terhadap cybercrime. Oleh karena itu, cara yang lebih aman adalah dengan mengupload localhost dari website ke cPanel hosting. Website offline yang dibangun melalui XAMPP dapat dibuat online dengan cara web hosting di cPanel [24].

Merancang pameran berbasis web untuk hasil karya mahasiswa jurusan arsitektur dapat meningkatkan pameran ke depan dalam menyelenggarakan pameran karya para insinyur arsitektur ternama secara virtual tanpa batasan ruang. Melalui pameran berbasis website yang dapat memuat miniatur bangunan dapat menarik konsumen dan membantu para insinyur muda untuk menemukan inspirasi secara virtual. Ini juga dapat membantu menghemat biaya ruang pameran dan biaya penyelenggaraan pameran offline lainnya.

Sebab penggunaan internet dapat memberikan keuntungan yang signifikan untuk memamerkan karya seni siswa yang berpotensi untuk diinternasionalkan. Berbeda dengan ruang galeri tradisional yang membatasi jumlah karya seni yang dapat ditampilkan, galeri berbasis web hampir tidak terbatas. Apalagi di masa pandemi Covid-19, terbatasnya jumlah pengunjung dan adanya beberapa lokasi yang menutup aktivitas publik, berdampak pada mundurnya jadwal pameran.

V. KESIMPULAN

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa diharapkan dapat mempermudah mahasiswa untuk mengetahui kegiatan apa saja yang diadakan oleh mahasiswa arsitektur dari kampus lain. Siswa dapat mendaftar secara online dengan sistem website ini. Diharapkan website ini dapat menjadi sarana informasi dan komunikasi bagi mahasiswa dan masyarakat luas untuk mengembangkan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa dan masyarakat di masa yang akan datang.



REFERENSI

- [1] Widuri, N., R. (2012). Exhibition, Communication Media Between Libraries and Users. *Documentation and Information Journal*, 28(2), 120-126.
- [2] Arafat, M. (2017). Analysis and Design of a Website as a Means of Information at the Language Institute for Entrepreneurship and Computer AKMI BATURAJA Using PHP and MySQL. *MATRIK Scientific Journal*, 19(1), 110.
- [3] Mahato, S.; Yadav, D. K.; and Khan, D. A. (2013). A modified approach to text steganography us-ing Hypertext markup language. In 2013 *Third International Conference on Advanced Computing and Communication Technologies (ACCT)*. 40-44. IEEE.
- [4] White, M.; Mourkoussis, N.; Darcy, J.; Petridis, P.; Liarakapis, F.; Lister, P.; and Gaspard, F. (2004). ARCO-an architecture for digitization, management and presentation of virtual exhibitions. In *Proceedings Computer Graphics International, 2004*. 622-625. IEEE.
- [5] Fityanto, I. B. (2020). PA: *Rancang Bangun Sistem Informasi Startup" Art space Berbasis WEB"* (Doctoral dissertation, Universitas Dinamika).
- [6] Hogan, B. (2010). The presentation of self in the age of social media: Distinguishing performances and exhibitions online. *Bulletin of Science, Technology & Society*, 30(6), 377-386.
- [7] Khoon, L. C.; Ramaiah, C. K.; and Foo, S. (2003). The design and development of an online exhibition for heritage information awareness in Singapore. *Program*.
- [8] Viralingam, N.; and Ramaiah, C. K. (2008). Comparative study of HTML and animated user inter-faces of an online exhibition. *DESIDOC Journal of Library & Information Technology*, 28(4), 43.
- [9] Li, Q.; and Chen, Y. L. (2009). Data flow diagram. In *Modeling and Analysis of Enterprise and Information Systems*. 85-97. Springer, Berlin, Heidelberg.
- [10] Ciurea, C.; Zamfiroiu, A.; and Grosu, A. (2014). Implementing mobile virtual exhibition to increase cultural heritage visibility. *Informatica Economica*, 18(2), 24.
- [11] Othman, I.; and Hamzah, R. H. (2017). Factors to be considered in putting a price on an artwork/Irwan Hj. Othman and Rodey Hamza Hamzah. *Journal of Contemporary Social Science Research*, 2(1), 49-53.
- [12] Dziekan, V. (2011). *Virtuality and the art of exhibition: Curatorial design for the multimedial museum*. Intellect Books.
- [13] Hills, M.; Klint, P.; and Vinju, J. (2013). An empirical study of PHP feature usage: a static analysis perspective. In *Proceedings of the 2013 international symposium on software testing and analysis*, pp. 325-335.
- [14] Olanrewaju, R. F.; Islam, T.; and Ali, N. A. (2015). An empirical study of the evolution of PHP MVC framework. In *Advanced Computer and Communication Engineering Technology*, pp. 399-410. Springer, Cham.
- [15] Dissanayake, N. R.; and Dias, G. K. A. (2017). Balanced Abstract Web-MVC Style: An Abstract MVC Implementation for Web-based Applications. *GSTF Journal on Computing*, 5(3).
- [16] Aleryani, A. Y. (2016). Comparative study between data flow diagram and use case dia-gram. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 6(3), 124-126.
- [17] Cagiltay, N. E.; Tokdemir, G.; Kilic, O.; and Topalli, D. (2013). Performing and analyzing non-formal inspections of entity relationship diagram (ERD). *Journal of Systems and Software*, 86(8), 2184-2195.
- [18] Leiner, B. M.; Cerf, V. G.; Clark, D. D.; Kahn, R. E.; Kleinrock, L.; Lynch, D. C.; and Wolff, S. S. (1997). The past and future history of the internet. *Communications of the ACM*, 40(2), 102-108.



- [19] Chiou, J. S. (2004). The antecedents of consumers' loyalty toward Internet service providers. *Information & management*, 41(6), 685-695.
- [20] Boucher, L. B.; Blightman, S. E.; Craft, P. K.; Higgen, D. A.; Philbrick, C. M.; and Starr, D. D. (2002). *U.S. Patent No. 6,434,620*. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- [21] Zhu, Y. H.; Zhang, Y. P.; Xu, R. B.; and Xie, Y. (2006). Exploration on Hypertext Transfer Proto-col [J]. *Computer Technology and Development*, 10.
- [22] Feyisetan, F.O.; Abiodun, R.O.; Fisayo, A.; Olayinka, A.A.; and Aremu, A.M. (2017). Computer Aid-ed Analysis of Pelton Turbine Runner. *American Journal of Electrical and Computer Engineering*, 1(2), pp. 81-89.
- [23] Besutti, R.; de Campos Machado, V.; and Cecconello, I. (2019). Development of an open source-based manufacturing execution system (MES): industry 4.0 enabling technology for small and medium-sized enterprises. *Scientia Cum Industrial*, 7(2), 1-11.
- [24] Hameed, K. W.; Ahmed, S. A.; and Mohammed, A. A. (2015). Web Based Archiving System. *i-Manager's Journal on Information Technology*, 4(3), 14.
- [25] Burton, D. (2010). Web-based student art galleries. *Art Education*, 63(1), 47-52.

