

Sistem Informasi Desain Grafis Produk DKV Daily

Muhammad Irfan¹⁾, Jullend Gatc²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Industri Kreatif, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾Email: pankirfan0105@gmail.com

²⁾Email: jullend.gatc@kalbis.ac.id

Abstract: DKV Daily is a community or organization engaged in visual design located in Cipete area, South Jakarta, which does not have a product contest yet. The design process and design can only be done verbally or by telephone. In practice, this process takes a long and long time. Besides this manufacturing process is not accompanied by a complete catalog, but only through social media. This study aims to build website applications that provide benefits to the DKV Daily in facilitating the search for designers who want to open up opportunities in a design according to the needs of consumers. System development is carried out with the System Development Life Cycle using prototyping methods. In addition this study uses Unified modeling language as a modeling of the system. Program development in this application uses PHP, HTML, and CSS. The results of this study are in the form of a website for Clients, Designers, and Admins. Based on the results of testing and evaluation, the product application is declared in accordance with user requirements and can be used as a graphic design product application.

Keywords: DKV Daily, Prototyping, UML, PHP

Abstrak: DKV Daily merupakan komunitas atau organisasi yang bergerak dibidang desain visual yang berada di daerah Cipete, Jakarta Selatan yang belum memiliki kontes produk. Proses pembuatan desain dan perancangan hanya dapat dilakukan secara lisan atau melalui telepon. Pada praktiknya, proses ini memakan waktu yang cukup panjang dan lama. Selain itu proses pembuatan ini tidak disertai dengan katalog yang lengkap, melainkan hanya melalui sosial media. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi website yang memberikan manfaat pada DKV Daily dalam mempermudah pencarian para desainer yang ingin membuka peluang dalam sebuah desain sesuai kebutuhan pada konsumen. Pengembangan sistem dilakukan dengan System Development Life Cycle menggunakan metode prototyping. Selain itu penelitian ini menggunakan Unified modelling language sebagai pemodelan sistemnya. Pengembangan program pada aplikasi ini menggunakan PHP, HTML, dan CSS. Hasil penelitian ini berupa sebuah website untuk Client, Desainer, dan Admin. Berdasarkan hasil pengujian dan evaluasi, produk aplikasi dinyatakan sesuai dengan kebutuhan user dan dapat digunakan sebagai aplikasi produk desain grafis

Kata kunci: DKV Daily, Prototyping, UML, PHP

I. PENDAHULUAN

Pada saat ini, desain grafis diterapkan dalam berbagai bidang dengan banyak tujuan. Mulai dari memberikan estetika pada suatu benda dan juga menjadi salah satu strategi bisnis untuk menarik customer. Karena semakin pentingnya peran desain, desain sendiri terkadang

menjadikan sebuah identitas/icon untuk memperkenalkan identitas dalam bentuk grafis sehingga tidak sedikit orang atau perusahaan yang mencari jasa desain grafis untuk dibuatkan desain demi kepentingan mereka.

Sedangkan dari sisi desainer atau pembuat desain, banyak yang memiliki

karya- karya desain yang bagus dan memiliki kemampuan desain grafis yang mumpuni, namun keberadaannya jarang diketahui oleh orang yang membutuhkan jasa desain grafis. Selain itu terkadang kurangnya informasi kepada customer perihal budget biaya untuk membayar sebuah jasa desain grafis sesuai dengan softskill dan portofolio yang dimiliki desainer. [1]

Dalam kasus ini DKV daily, merupakan sebuah komunitas yang dibangun Awal 2015 yang bertempat di Cipete, Jakarta Selatan. Komunitas DKV daily pertama kali didirikan oleh Herry Sudayat (ketua) pada masa kuliahnya yang berawal dari ketidaksihinggaannya mengumpulkan teman yang mempunyai kemampuan desain grafis seperti nya.

Di tahun 2018, DKV Daily mencari sukarelawan dengan antusias sebanyak 200 orang, lalu membentuk sebuah komunitas atau forum diskusi untuk berbagi ilmu dan relasi pekerjaan tentang desain grafis. Selain itu DKV Daily juga menjadi salah satu akun berita yang ada di media digital yang berisi tentang informasi seputar desain grafis.

Masalah dari DKV Daily sendiri adalah tergantung market yang dipilih lalu menjadi banyak banting-banting harga yang dimana asosiasikan pada desainnya tersendiri dengan mencari solusi bersama-sama. Melalui negosiasi dengan customer lalu kontrak dengan ketentuan biaya dan batasannya yang telah disetujui bersama, bertujuan menghasilkan desain yang diinginkan customer dan juga memberikan sebuah kepuasan kepada customer. [2]

Dengan masalah yang dihadapi oleh DKV Daily ini dibutuhkan solusi untuk mempermudah customer dalam mencari jasa desainer demi kebutuhannya tersebut, penulis akan menyediakan

sistem kontes atau perlombaan untuk menjadi wadah di mana seorang desain grafis dapat mengikuti kontes desain grafis yang dimana kontes itu dibuat oleh client yang membutuhkan desain sesuai kategori yang diinginkan.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif merupakan metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. [4] Metode deskriptif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran atau lukisan mengenai rancangan system yang akan dibuat untuk DKV Daily berupa sistem informasi produk desain grafis baru berbasis web.

Pada penelitian ini, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data diantaranya adalah sebagai berikut:

- **Observasi**

Pengamatan sebagai studi yang dapat dilakukan dengan sengaja, sistematis dan terencana sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dengan mengamati dan mencatat semua peristiwa dan fenomena yang terjadi, dan mengacu pada suatu kondisi dan aturan dalam penelitian atau karya ilmiah.

Hasil pengamatan ilmiah juga dijelaskan dengan cermat, akurat dan akurat serta tidak boleh ditambahkan atau

dikurangi dan dibuat sesuai dengan keinginan para peneliti.

Peneliti melakukan Untuk mengetahui proses pengelolaan jasa desain grafis peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati langsung proses pengelolaan produk desain grafis di DKV Daily. Dengan observasi peneliti dapat melihat alur dalam pencarian para desainer yang ingin membuka peluang dalam sebuah desain sesuai kebutuhan dengan customer secara langsung. Hasil dari observasi yang dilakukan peneliti digunakan sebagai bahan penelitian untuk membantu dalam mengidentifikasi dan menentukan masalah yang ada dalam bahasan penelitian.

• **Wawancara**

Teknik wawancara yang digunakan oleh peneliti adalah wawancara bebas, yaitu wawancara yang susunan pertanyaannya tidak ditentukan terlebih dahulu dan pembicaraannya tergantung kepada suasana wawancara. Wawancara bebas seringkali juga disebut wawancara tidak berstruktur karena sifatnya yang tidak terikat pada pertanyaan tertentu.

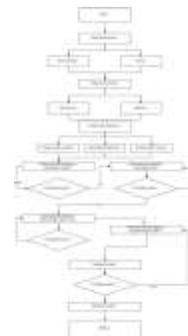
Teknik wawancara yang dilakukan yaitu peneliti melakukan sesi Tanya-jawab dengan Bapak Herry Sudayat, selaku Chief Executive Officer di DKV Daily, untuk melaraskan visi yang dimiliki perusahaan tersebut berkaitan dengan sistem informasi baru yang akan dirancang oleh peneliti. Dengan demikian, peneliti dapat memastikan bahwa sistem yang akan dibuat akan memenuhi semua kebutuhan DKV Daily.

Penelitian ini akan menggunakan metode pengujian Black Box Testing. Black Box Testing atau yang sering dikenal dengan sebutan pengujian fungsional merupakan metode pengujian Perangkat

Lunak yang digunakan untuk menguji perangkat lunak tanpa mengetahui struktur internal kode atau Program. Dalam pengujian ini, tester menyadari apa yang harus dilakukan oleh program tetapi tidak memiliki pengetahuan tentang bagaimana melakukannya.

Metode pengujian ini dipilih oleh peneliti karena pengelolaan desain grafis yang digunakan oleh DKV Daily dengan melakukan pengembangan sistem dengan System Development Life Cycle menggunakan prototyping model.

Berdasarkan penjelasan di atas, kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam Gambar 1.



Gambar 1 Kerangka Berpikir

A. Landasan Teori

1. Sistem Informasi

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu. Pendekatan sistem yang merupakan jaringan kerja dari prosedur lebih menekankan urutan-urutan operasi di dalam sistem. [5]

Informasi adalah sebuah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting agar lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya, informasi mempunyai

nilai nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan- keputusan yang sekarang atau keputusan- keputusan yang akan datang. [6]

Sistem Informasi merupakan suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan- laporan yang diberikan.

Sistem Informasi terdiri dari komponen- komponen yang disebut blok bangunan (building block), yang memiliki 6 blok dan masing-masing saling berinteraksi satu dengan yang lain membentuk satu kesatuan, yaitu:

a. Blok Masukan (block input)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input yang dimaksud adalah metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukan, yang dapat berupa dokumen- dokumen dasar.

b. Blok Model (block model)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

c. Blok Keluaran (output block)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

d. Blok Teknologi (technology block)

Teknologi merupakan “toolbox” dalam sistem informasi. Teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran, dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu teknisi (brainware), perangkat lunak (software), dan perangkat keras (hardware).

e. Blok Basis Data (database block)

Basis data (database) merupakan kumpulan data yang saling berkaitan dan berhubungan satu sama lain, tersimpan di perangkat keras komputer dan menggunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya. Data perlu disimpan dalam basis data untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut. Data di dalam basis data perlu diorganisasikan sedemikian rupa agar informasi yang dihasilkan berkualitas. Organisasi basis data yang baik juga berguna untuk efisiensi kapasitas penyimpanannya. Basis data diakses atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak paket yang disebut Database Management System (DBMS).

f. Blok Kendali (control block)

Banyak hal yang dapat merusak sistem informasi, seperti bencana alam, api, temperature, air, debu, kecurangan, kegagalan sistem itu sendiri, ketidak efisienan, sabotase dan lain sebagainya. Beberapa pengendalian perlu dirancang dan diterapkan untuk menyakinkan bahwa hal-hal yang dapat merusak sistem dapat dicegah atau taupun bila terlanjur terjadi kesalahan dapat langsung diatasi dengan cepat. [7]

2. Definisi Data Flow Diagram (DFD)

DFD adalah pengembangan diagram konteks yang terdiri atas proses-proses dimana setiap prosesnya diberi nomer bilangan bulat, umumnya di mulai dari sudut kiri atas diagram dan mengarah ke sudut sebelah kanan bawah. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu system yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan [8]

3. Desain Grafis

Desain grafis berasal dari 2 kata yaitu desain dan grafis, kata desain berarti proses atau pembuatan dengan mengatur sesuatu sebelum bertindak atau merancang, sedangkan grafis adalah titik atau garis yang berhubungan dengan cetak mencetak.

Desain grafis menurut pandangan Ilmu Komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berwujud teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan. [9]

Elemen – elemen Desain Grafis

a. Garis

Garis dalam desain grafis dibagi menjadi 4 yaitu vertical, horizontal, diagonal dan kurva. Dalam pekerjaan desain grafis, garis digunakan untuk memisahkan posisi anatar elemen garis lainnya di dalam halaman.

b. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang

berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur.

c. Ruang

Ruang terjadi karena adanya persepsi mengenai ke dalaman sehingga terasa jauh dan dekat, tinggi dan rendah, tampak melalui indra penglihatan.

d. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan (material), yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa baik dan dalam bentuk nyata atau pun semu.

e. Warna

warna ditimbulkan oleh perbedaan kulit cahaya yang direfleksikan atau dipancarkan oleh obyek. Pada saat kita melihat sebenarnya kita melihat gelombang cahaya yang dipantulkan oleh obyek yang kita lihat.

4. Flowchart

Flowchart menggambarkan sebuah algoritma yang terstruktur dan mudah dipahami oleh orang lain, maka dibutuhkan alat bantu berbentuk diagram alir (flowchart). Flowchart menggambarkan urutan logika dari suatu prosedur pemecahan masalah, sehingga flowchart merupakan langkah-langkah penyelesaian yang dituliskan dalam symbol- simbol tertentu. [11]

Tujuan dari flowchart adalah untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, terurai, rapih dan jelas.

5. Basis Data

Basis data merupakan kegiatan sistem program komputer untuk berbagai aplikasi

komputer. Dalam basis data dibutuhkan suatu media komputer yang terorganisir sedemikian rupa dan juga pemeliharaan data baik dalam fungsi manajemen sistem. Pandangan lain bahwa basis data adalah suatu pengetahuan tentang organisasi data, sehingga database merupakan salah satu komponen yang penting dalam sistem informasi. Penerapan database dalam sistem informasi disebut dengan sistem basis data (database, system). Sistem basis data adalah kumpulan basis data dengan para pengguna yang menggunakan basis data secara bersama-sama, personal-personal yang merancang dan mengelola basis data, serta komputer untuk mendukungnya. [12]

6. Xampp

Xampp adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP sever, MySQL database, dan penerjemah Bahasa yang ditulis Bahasa pemrograman PHP dan perl. Nama Xampp merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL dan Perl. Program ini tersedia dalam General Public License (GNU) dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat dilayanin tampilan halaman web yang dinamis. [13]

7. MySQL

My Structure Query Language (MySQL) adalah salah satu Database Management System (DBMS) dari sekian banyak DBMS seperti oracle, Ms SQL, Postagre SQL dan lainnya. MySQL berfungsi untuk mengolah database menggunakan Bahasa SQL. Serta pemrograman PHP juga sangat mendukung dengan database MySQL. [14]

8. Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan tau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut Hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut Hypertext. [15]

Ada beberapa hal yang dipersiapkn untuk membangun website, maka harus tersedia unsur- unsur pendukungnya sebagai berikut:

- Nama Domain (Domain Name/URL – Unifrom Resource Locator)
- Rumah Web (Website Hosting)
- Content Management System (CMS)

9. PHP

Hypertext Preprocessor (PHP) adalah Bahasa pemrograman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan script yang terintegrasi dengan HTML dan berada pada server (Server-side HTML embedded scripting). PHP adalah script yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan atau dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru. Semua script PHP dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan. [16]

10. HTML

Hyper Text Markup Language (HTML). Adalah sekumpulan simbol-simbol atau tag-tag yang dituliskan dalam sebuah file yang digunakan untuk menampilkan

halaman pada web browser. Tag-tag HTML itu seperti b, I, u, dan sebagainya. [17]

B. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Sistem Pengelolaan jasa desain grafis ini dilakukan untuk salah satu komunitas desain DKV Daily yang berada di daerah cipete, Jakarta selatan. Pemilihan lokasi ini berdasarkan pertimbangan sesuai keterbatasannya waktu dan biaya untuk menjangkau lokasi, pihak mudah dihubungi, mudahnya mendapatkan data dan informasi untuk penelitian ini.

C. Perancangan Sistem

1. Metode Prototype

Untuk merancang sistem dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Metode Prototype yang merupakan metode prototyping yang akan digunakan sebagai metode untuk pembuatan sistem, yang terdiri dari empat kali proses iterative. Proses-proses iterative tersebut diantaranya fase pertama pemodelan sistem yang menggunakan diagram Unified Modelling Language, fase kedua pemodelan data menggunakan Entry Relationship Diagram, fase ketiga perancangan antar muka, dan fase keempat pengembangan sistem.

• Kebutuhan Fungsional

Perusahaan DKV Daily membutuhkan sebuah sistem yang memberikan informasi yang sesuai dan dapat di informasikan ke calon konsumen baru. Adapun kebutuhan sistem yang digunakan untuk menganalisis sistem ini meliputi kebutuhan fungsional di antaranya sebagai berikut:

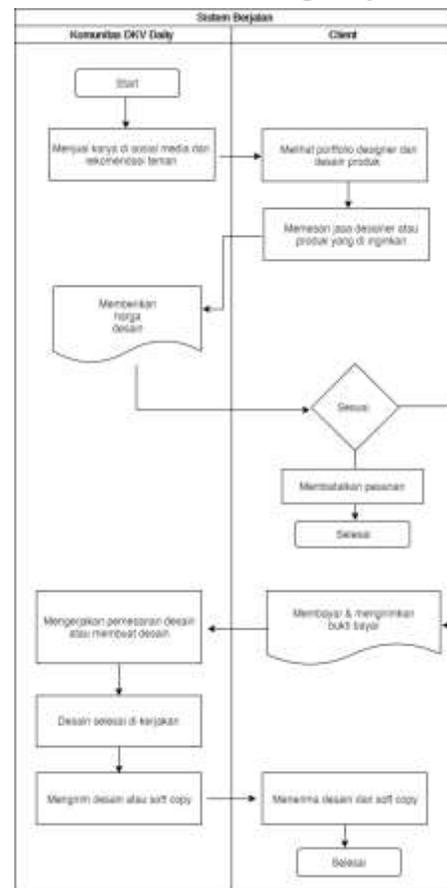
1. Pada User Admin.
2. Pada User Client.
3. Pada User Designer.

• Kebutuhan Non-Fungsional

Untuk kebutuhan non-fungsional dalam pembuatan suatu sistem yang di rancang mempunyai kebutuhan sebagai berikut:

1. Sistem ini berbasis Website
2. Sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database.
3. Sistem dapat berjalan pada komputer dengan spesifikasi minimal RAM 4GB 4. Dapat diakses melalui jaringan Internet.

2. Analisis Sistem Yang Berjalan



Gambar 2 Flowchart Sistem DKV Daily Saat Ini

Sistem offline penerimaan konsumen Sbaru yang dimiliki oleh DKV Daily dapat dilihat melalui Gambar 2.

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti, sistem tersebut memiliki beberapa kekurangan antara lain:

- a. Proses kegiatan yang dilakukan di Komunitas DKV Daily masih konvensional dan terbilang memakan waktu yang cukup lama dalam pencarian client yang membutuhkan desain untuk produknya.
- b. Ketika client membutuhkan sebuah desain produk tetapi tidak mengetahui harus kemana ia memesan sebuah desain untuk produknya sehingga akan memakan waktu yang cukup lama.

3. Rancangan Sistem Yang Disusulkan

Berdasarkan sistem yang berjalan maka peneliti mengusulkan sistem yang baru. Desain flowchart sistem yang diusulkan dipaparkan dalam Gambar 3.



Gambar 3 Flowchart Sistem Enigma Camp Yang Disusulkan

Dengan adanya sistem baru yang diusulkan oleh peneliti, diharapkan proses pengelolaan akan terbantu dalam segi-segi berikut:

- Mempermudah client dalam melakukan pemesanan desain untuk produknya dengan cara mengadakan event/kontes desain dan melibatkan banyak desainer untuk ikut serta dalam membuat desain yang client butuhkan.
- Desainer tidak perlu lagi mempromosikan dirinya terlebih dahulu ke social media untuk mendapatkan client yang membutuhkan sebuah desain produk.
- Client dapat membuat pemesanan dimana pun dengan durasi waktu yang client inginkan dan tidak perlu lagi membuang-buang waktu dalam proses pencarian desainer.

4. Spesifikasi Perangkat

Dalam penelitian ini dapat diuraikan spesifikasi kebutuhan perangkat-perangkat adalah sebagai berikut

- Sistem Operasi Windows10
 - MS Visio 2013 untuk membuat diagram flowchart
 - HTML, PHP dan Java Script sebagai script Programming
 - MySQL untuk database
 - Browser seperti Mozilla Firefox
 - Xampp3.2.1 sebagai server
 - Notepad ++ sebagai penyunting kode CSS untuk mendesain tampilan web
- Perangkat keras yang dipakai adalah sebagai berikut:
- Laptop Asus x454y.
 - Processor AMD A8 Quad Core x4
 - RAM 4 GB
 - Hardisk 500 GB

5. Perancangan Tabel Database

Berdasarkan flowchart yang sudah dipaparkan dalam Gambar 2, peneliti lalu mengkonstruksi perancangan tabel database untuk simulasi sistem informasi penerimaan trainee yang akan dijelaskan dalam Tabel 1 sampai dengan Tabel .

Tabel 1 Tbl_login

No.	Field	Type Primary	Length	
1	Id_login	Integer	11	*
2	Nama	Varchar	50	
3	Username	Varchar	50	
4	Password	Text		
5	Status	Integer	1	

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahapan peletakan sistem yang sudah dibuat berdasarkan analisis, perancangan serta codingan ke dalam bahasa pemrograman, merupakan beberapa hasil implementasi sistem di DKV Daily.

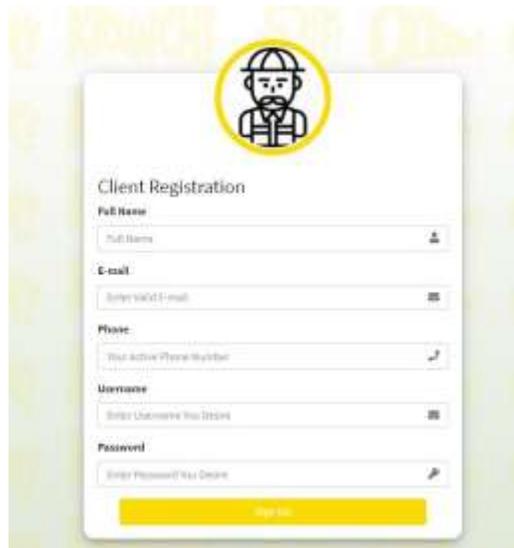
Berdasarkan tahap-tahapan yang sudah dijabarkan sebelumnya, implementasi sistem informasi yang sudah dirancang dijabarkan dalam Gambar 4 sampai dengan Gambar ...



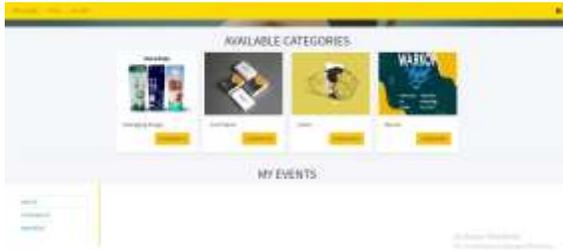
Gambar 4 Tampilan sign in



Gambar 5 Sign Up



Gambar 6 Tampilan Form Registrasi



Gambar 7 Halaman Beranda Client



Gambar 8 Create Event



Gambar 8 Tampilan details



Gambar 9 Tampilan Activity



Gambar 10 Tampilan Design



Gambar 10 Tampilan Design Gambar



Gambar 11 Tampilan Design Terpilih



Gambar 12 Tampilan Desainer Konfirmasi



Gambar 13 Tampilan Upload Bukti Bayar



Gambar 14 Tampilan Penilaian



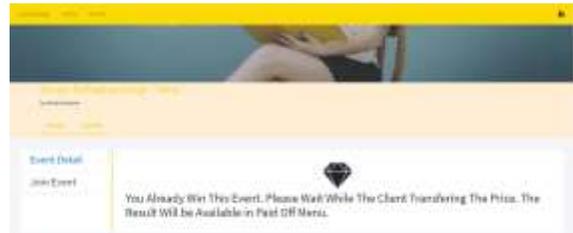
Gambar 15 Tampilan Unduh File



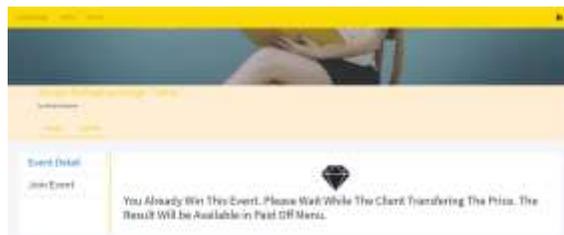
Gambar 16 Tampilan Form Registrasi Desainer



Gambar 17 Form Data Rekening



Gambar 22 Tampilan Desain Terpilih



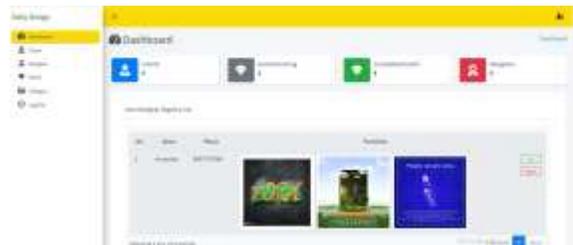
Gambar 18 Halaman Beranda Desainer



Gambar 23 Tampilan Informasi Pembayaran



Gambar 19 Halaman Event Details



Gambar 24 Tampilan Dashboard



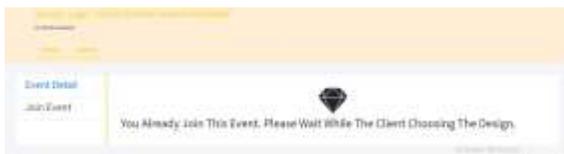
Gambar 25 Tampilan Dashboard Client



Gambar 20 Halaman Joint Event



Gambar 26 Tampilan Dashboard Desainer



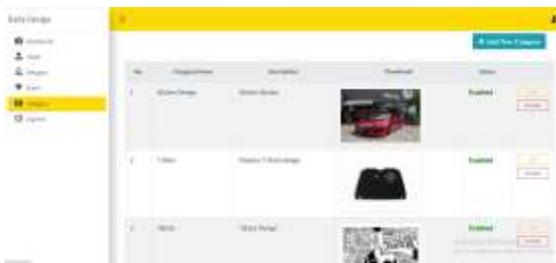
Gambar 21 sukses Join Event



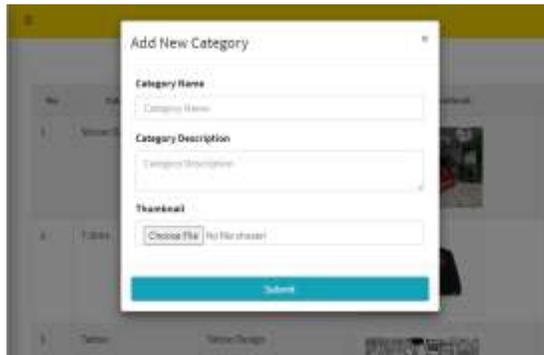
Gambar 27 Tampilan Dashboard Event



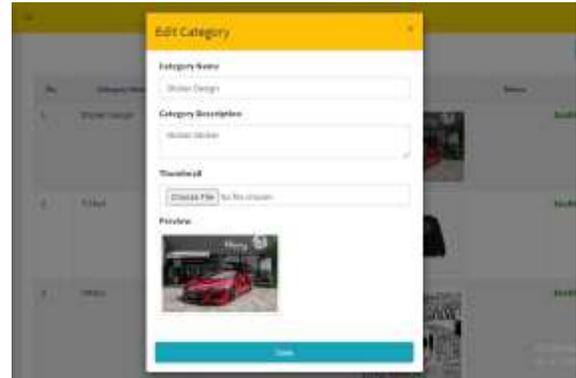
Gambar 28 Tampilan Bukti Pembayaran



Gambar 29 Tampilan Dashboard Category



Gambar 30 Tampilan add New Category



Gambar 31 edit category

B. Pengujian Sistem

Berdasarkan implementasi sistem Informasi Pada DKV Daily berbasis Web, peneliti melakukan pengujian sistem melalui metode blackbox per tanggal 19 November 2019, dengan hasil seperti yang dijabarkan dalam tabel ... sampai dengan ...

Berdasarkan system testing yang dijabarkan oleh peneliti dalam tabel sampai dengan , peneliti dapat memastikan bahwa sistem yang dirancang untuk mendukung di DKV Daily berjalan tanpa hambatan.

Seperti yang dapat dilihat dalam tabel .. sampai dengan .. , seluruh bagian dari database sistem dapat menghasilkan command yang sesuai dengan rancangan peneliti, diantara beberapa rancangan proses, semua hasilnya Ok dan tidak ada *error*.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan implementasi dan pengujian Sistem Informasi Pengelolaan Produk Desain Grafis berbasis Web dapat disimpulkan tiga poin utama sebagai berikut:

- Sistem informasi pengelolaan produk desain grafis berbasis website dapat mempermudah admin dan Human Capital dalam pengolahan dan pengelolaan data calon konsumen / desainer baru. Serta dapat mempercepat informasi progress melalui website.
- Aplikasi sistem informasi pengelolaan produk desain grafis berbasis website dapat membantu Human capital dalam penyeleksian desainer baru untuk hal-hal yang berkaitan dengan cross matching dengan perusahaan yang akan mereka tempati.
- Berdasarkan implementasi dan blackbox testing yang dilakukan, sistem yang dirancang telah berjalan dengan konsisten, tanpa error, dan sesuai dengan rancangan peneliti.

Adapun beberapa saran dari peneliti untuk pengembangan lebih lanjut dari hasil ini adalah sebagai berikut:

- Diharapkan sistem informasi pengelolaan produk desain grafis berbasis website ini dapat diterapkan untuk menggantikan dengan sistem yang lama di DKV Daily.
- Diharapkan dengan adanya penelitian ini, dapat menjadi pedoman bagi perusahaan lainnya yang ingin melakukan transisi digitalisasi pada proses penerimaan desainer maupun lainnya.
- Diharapkan penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian lainnya yang ingin mengambil konsep sama, beserta memperkaya kajian ilmu sistem informasi.
- Untuk melakukan pengembangan terhadap sistem yang telah dirancang oleh peneliti, beserta melakukan

perbaikan terhadap kesalahan-kesalahan yang ada dalam sistem.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Setiawan, Y. (2017). "Sistem Informasi Marketplace Desain Berbasis Web". [online] Di akses tanggal 22 November 2019
- [2] Wawancara Pihak DKV Daily
- [3] Piantari, E., Ashaury, H. and Junaeti, E., 2020. SISTEM REKOMENDASI PERTANIAN PADA ARSITEKTUR AGRIBUSINESS E-MARKETPLACE. *JITK (Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer)*, 5(2), pp.245-250.
- [4] Arisandy Ambarita, Sendiwati Haming, Perancangan Sistem Informasi Administrasi Siswa Kursus Berbasis Web pada Lembaga Kursus dan Pelatihan Bina Ilmu Ternate, *SAINTEK –Jurnal Sains dan Teknologi*, Volume 5 Nomor 2 November 2014, ISSN 2088-5911R.
- [5] Hutahaean J. Konsep sistem informasi. Deepublish; 2015 Apr 29.
- [6] Tata Sutabri, "Konsep Sistem Informasi," in *Konsep Sistem Informasi*, Inunk Nastiti, Ed. Yogyakarta, Indonesia: Penerbit Andi, 2012, pp. 46-47.
- [7] Turban, Efraim, dkk. *Social Commerce*. Switzerland: Springer International Publishing AG, 2015
- [8] Sitepu V. *Panduan mengenal desain grafis*. PT. Elex Media. 2004 Oct 1.
- [9] Maryam, S. and Wahyuningsih, S., 2018. Pengaruh Transaksi C2c Commerce terhadap Perilaku Impulsive Buying (Servei pada Konsumen PT Shopee International Indonesia). *Inter Komunika*, 3(1), pp.1-13.
- [10] Drs. Lamhot Sitorus, M.Kom, "Flowchart," in *Algoritma dan Pemrograman*, Arie Pramesta, Ed. Yogyakarta, Indonesia: CV ANDI OFFSET, 2015, pp. 14-16.
- [11] Jeperson Hutahaean, "basis data," in *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta, Indonesia: DEEPUBLISH, 2014, p. 50.

[12] Bay Haqi, M.Kom and Heri Satria Setiawan, S.E., M.T.I, Aplikasi Absensi Dosen dengan Java dan Smartphone sebagai Barcode Reader. Jakarta, Indonesia: PT. Elex Media Komputindo, 2019, p. 8.

[13] Anhar, ST., "MySQL," in Panduan Menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak, Sudarma, Ed. Jakarta Selatan, Indonesia: mediakita, 2010, p. 45.

[14] Rahmat Hidayat, Cara Praktis Membangun Website Gratis. jakarta, indonesia:PT Elex media Komputindo, 2010, p. 2.

[15] Anhar, ST, "PHP," in Panduan menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak, Sudarma, Ed. Jakarta Selatan, Indonesia: mediakita, 2010, p. 3.

[16] Anhar,ST. , "html," in Paduan menguasai PHP & MySQL secara otodidak, Sudarma , Ed. Jakarta Selatan,Indonesia: mediakita, 2010, p. 40.

[17] Anhar, ST, "PHP," in Panduan menguasai PHP & MySQL Secara Otodidak, Sudarma , Ed. Jakarta Selatan, Indonesia: mediakita, 2010, p. 40.