

## PEMBUATAN DAN PERANCANGAN APLIKASI PENYEDIA JASA ILLUSTRATOR DESAIN GRAFIS BERBASIS WEBSITE

**DHIKA KAMESYWARA**

Universitas Mercubuana

41814110162@student.mercubuana.ac.id

**Abstract:** Nowadays the digital world is currently in rapid succession given the advanced technological sophistication, especially in the field of design professions. One example is Illustrator's service, a work discipline that specializes in the arts, for example designing images, making illustrations, designing book covers, banners, screen printing, and so on. The breadth of the design profession makes many other opportunities in the field of design that have not been widely exposed. The method used by the author is with software development methods which include analyzing software requirements, design, programming code, implementing and testing units to this website, later this website will be created using the PHP programming language and connected to the MYSQL database.

Keywords: digital, illustrator, service

**Abstrak:** Dewasa ini dunia digital saat ini dalam perkembangan yang pesat mengingat kecanggihan teknologi saat ini, terutama di bidang profesi desain. Salah satu contohnya adalah jasa Illustrator, yaitu suatu disiplin kerja yang mengkhususkan pada seni, misalnya mendesain gambar, membuat ilustrasi, mendesain sampul buku, spanduk, sablon, dan sebagainya. Luasnya profesi desain membuat banyak peluang lain di bidang desain yang belum banyak diekspos. Metode yang digunakan oleh penulis adalah dengan metode pengembangan perangkat lunak yang meliputi menganalisis kebutuhan perangkat lunak, desain, kode pemrograman, implementasi dan pengujian unit ke situs web ini, nantinya website ini akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan terhubung ke database MYSQL.

Kata kunci: digital, illustrator, jasa

### A. Pendahuluan

Sekarang ini perkembangan desain grafis khususnya digital sedang sangat pesat-pesatnya terlebih lagi dengan kecanggihan teknologi saat ini dan kreatifitas pelakunya yang semakin kreatif sejalan dengan perkembangan dunia desain grafis dan desain digital.

Di Indonesia banyak sekali penulis melihat orang-orang yang bisa menggambar ataupun mendesain namun hanya sebatas menggambar di pena saja tidak secara digital dan penulis rasa ada bidang ilmu sendiri mengenai penggambaran secara digital, terlebih mencari seorang Illustrator susah-susah gampang, secara umum hal ini bisa dilakukan di media sosial namun saya selaku penulis merasa yakin bahwa hal tersebut kurang aman dan kurang efektif dalam mencari seorang Illustrator sesuai kemauan kita, belum lagi tingkat resiko yang tinggi seperti pencurian gambar dan penipuan bisa saja menghantui kedua belah pihak.

Hal inilah yang melatarbelakangi penulis untuk membuat website untuk sebagai wadah dalam mencari Illustrator sesuai kemauan tanpa khawatir masalah keamanan dan lainnya.

## **B. Metodologi Penelitian**

Seperti yang disebutkan dalam Tinjauan Literatur, penulis dalam membangun sistem ini menggunakan metode waterfall, alasan khususnya adalah proses pelaksanaannya bertahap karena setiap fase diselesaikan dengan lengkap sebelum mengacu ke fase selanjutnya, tentunya harapan penulis agar kualitas sistem yang dihasilkan baik. Dalam membuat sistem tentu perlunya aspek kebutuhan dan permasalahan yang timbul dan terselesaikan dengan sistem ini, oleh karena itu penulis sudah merangkum Analisa permasalahan dibawah ini: 1) Proses pencarian Illustrator dengan kecocokan berdasarkan keahlian sangat sulit untuk ditemukan yang terbaik, 2) Kemungkinan pembatalan sepihak dari pihak Illustrator, 3) Waktu pengerjaan yang tidak terpantau oleh sistem, dan 4) Hasil akhir pekerjaan mungkin mendapat revisi dari Customer sehingga tracking pekerjaan masih sulit dipantau

Tujuan pembuatan aplikasi ini adalah karena memang sulitnya melakukan pencarian ilustrator, proses biasanya masih dilakukan pencarian manual dan mencari secara pribadi dirasa cukup rumit dan sangat sedikitnya ilustrator yang kompeten sesuai kemauan. Oleh karena itu aplikasi ini akan menyediakan ilustrator yang kompeten dan keahlian berbeda dan diharap akan mempermudah proses pelanggan yang mencari jasa ilustrator sampai selesai. Tentunya penulis berharap aplikasi ini tidak hanya sampai pada Tugas Akhir saja tetapi terus berlanjut dan dapat menjadi media dalam hubungan bisnis dan bahkan berbagi ilmu antar sesama Illustrator.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

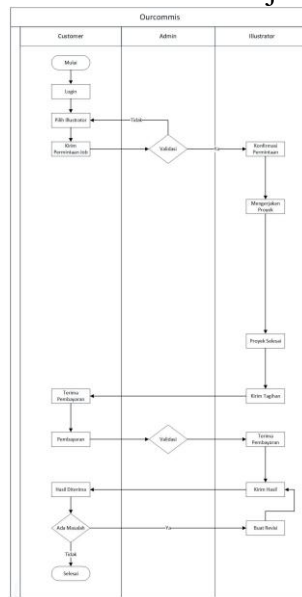
Pada tahap analisis akan mengacu pada prosedur dalam melakukan pencarian Illustrator dari awal sampai akhir, tahapan awal Customer dapat langsung melakukan pencarian Illustrator sesuai kemauan, Customer dapat pula melihat biografi Illustrator yang tersedia termasuk keahliannya masing-masing.

Setelah Customer menentukan pilihannya, Admin selaku pengelola akan menerima permintaan job yang akan disetujui untuk diteruskan kepada pihak Illustrator yang terpilih agar bisa diterima permintaannya dan berjalannya proses bisnis. Admin sendiri selaku pengelola dapat menolak permintaan Customer, begitu pula dengan pihak Illustrator jika dirasa Pekerjaan terlalu sulit atau terlalu banyak menerima job maka pihak Illustrator dapat melakukan pembatalan, hal seperti itu akan terekap sebagai laporan untuk evaluasi kedepannya.

Segera setelah proses Pekerjaan selesai, pihak Illustrator dapat mengirim pesan kepada Customer dengan sistem aplikasi yang mengisyaratkan untuk melakukan pembayaran dengan menerbitkan tagihan yang akan divalidasi terlebih dahulu oleh pihak pengelola sebelum diteruskan ke pihak Customer untuk segera melunasi dan melampirkan bukti pembayaran yang telah disepakati, setelah bukti pembayaran terlampir akan diterima oleh pihak pengelola untuk diteruskan kepada pihak Illustrator agar hasil Pekerjaan dapat segera diambil oleh pihak Customer.

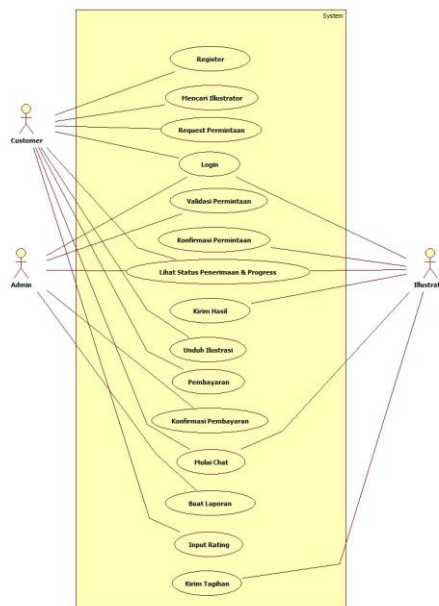
Berdasarkan Analisa sistem dan melihat permasalahan dalam kebutuhan sistem sebagai solusi permasalahan maka dapat diketahui rancangan sistem dengan menggunakan skema diagram UML sebagai berikut:

### Flowchart Sistem Berjalan



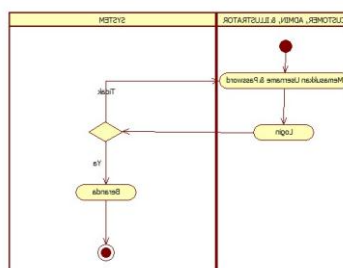
Gambar Flowchart Bisnis Berjalan

### Usecase Sistem

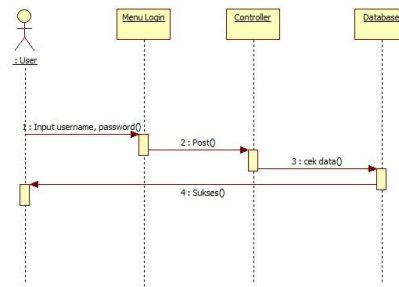


Gambar Usecase Sistem

### Perancangan Activity Diagram & Sequence Diagram Activity Diagram & Sequence Diagram Login User



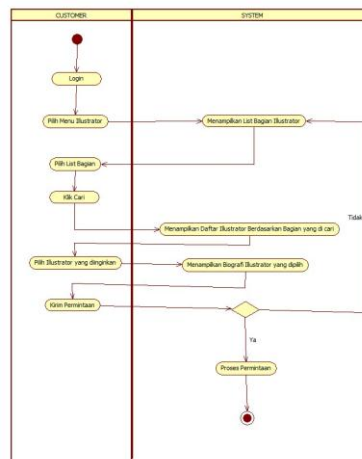
**Gambar Activity Diagram Login User**



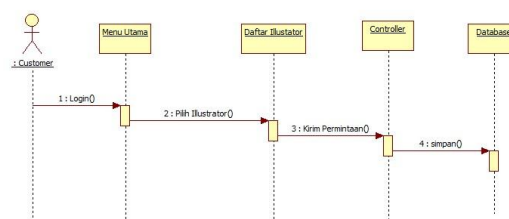
**Gambar Sequence Diagram Login User**

User membuka aplikasi, kemudian melakukan login kedalam aplikasi, aplikasi memvalidasi username dan password, jika valid maka akan masuk kedalam menu aplikasi, jika tidak maka akan kembali ke halaman login.

Activity Diagram & Sequence Diagram Pilih Illustrator



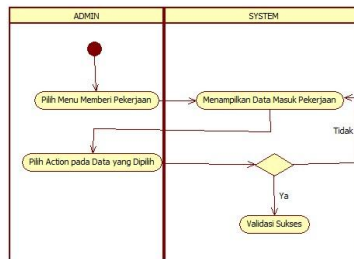
**Gambar Activity Diagram Pilih Ilustrator**



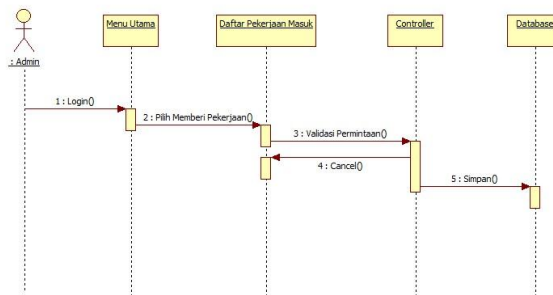
**Gambar Sequence Diagram Pilih Ilustrator**

Customer harus login dan masuk beranda aplikasi terlebih dahulu lalu pilih menu Pilih Ilustrator, memilih Ilustrator yang dikehendaki lalu mengirim permintaan job. Data tersimpan database.

### Activity Diagram & Sequence Diagram Validasi Permintaan



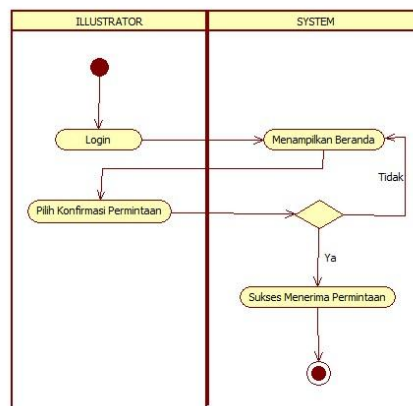
**Gambar Activity Diagram Validasi Permintaan**



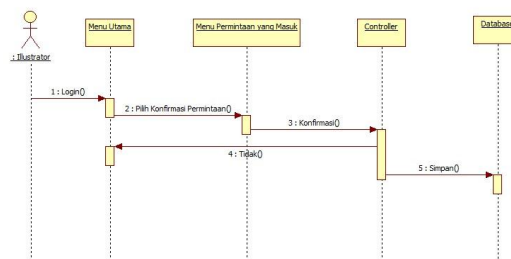
**Gambar Sequence Diagram Validasi Permintaan**

Admin masuk ke beranda aplikasi, memilih menu Memberi Pekerjaan lalu melakukan validasi. Data tersimpan dalam database.

### Activity Diagram & Sequence Diagram Konfirmasi Permintaan



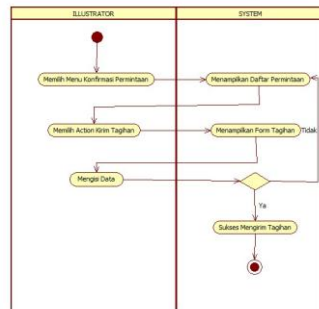
**Gambar Activity Diagram Konfirmasi Permintaan**



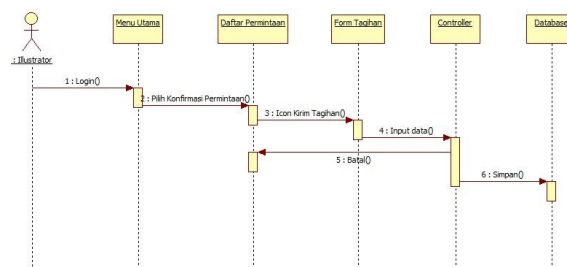
**Gambar Sequence Diagram Konfirmasi Permintaan**

Illustrator masuk beranda aplikasi lalu pilih menu Konfirmasi Permintaan untuk menerima job dari Customer. Data tersimpan database.

Activity Diagram & Sequence Diagram Kirim Tagihan



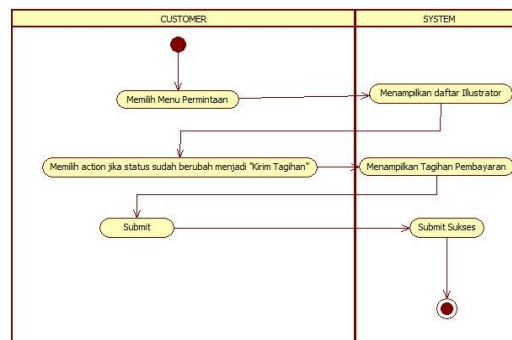
Gambar Activity Diagram Kirim Tagihan



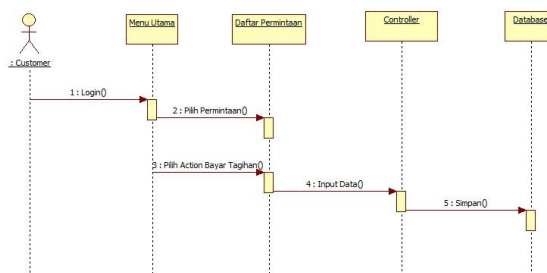
Gambar Sequence Diagram Kirim Tagihan

Illustrator masuk beranda aplikasi lalu pilih menu Konfirmasi Permintaan, memilih daftar job yang diterima lalu pilih Action Kirim Tagihan, Illustrator menginput data yang diperlukan dalam proses kirim tagihan lalu data akan disimpan dalam database.

Activity Diagram & Sequence Diagram Bayar Tagihan



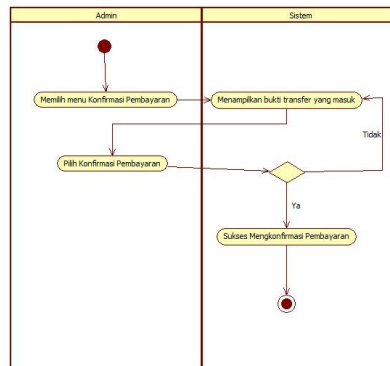
Gambar Activity Diagram Bayar Tagihan



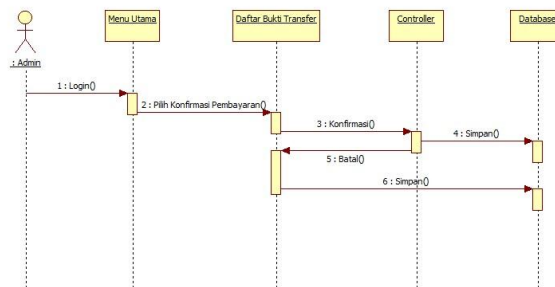
Gambar Sequence Diagram Bayar Tagihan

Customer masuk beranda aplikasi Islu memilih menu Permintaan, akan muncul daftar job yang sedang berjalan lalu Customer pilih Action bayar tagihan, Customer mengisi data yang diperlukan. Data tersimpan dalam database.

Activity Diagram & Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran



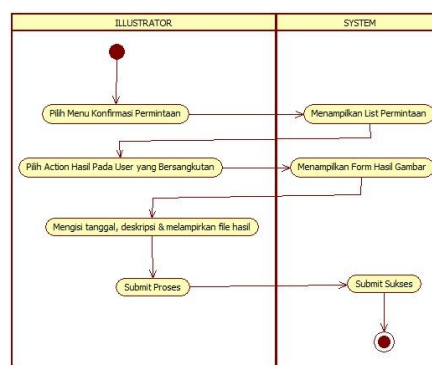
Gambar Activity Diagram Konfirmasi Pembayaran



Gambar Sequence Diagram Konfirmasi Pembayaran

Admin masuk beranda aplikasi lalu pilih menu Konfirmasi Pembayaran nantinya akan muncul daftar pembayaran, Admin pilih Konfirmasi Pembayaran. Data tersimpan dalam database.

Activity Diagram dan Sequence Diagram Kirim Hasil

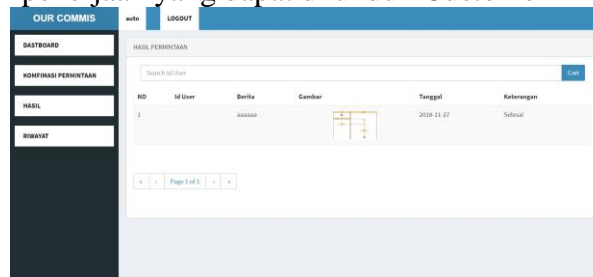


Gambar Activity Diagram Kirim Hasil



## Tampilan Hasil

Tampilan hasil akhir pekerjaan yang dapat di unduh Customer



**Gambar Tampilan Hasil**

## D. Penutup

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1. Pembuatan dan Perancangan Aplikasi Penyedia Jasa Illustrator Desain Grafis Berbasis Website dibuat dengan menggunakan metode Waterfall yang terdiri dari tahapan Analisa, Desain, Implementasi, Testing, dan Maintenance. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Perl Hypertext Preprocessor (PHP), menggunakan mySQL sebagai koneksi Data Base Management System (DBMS). Sistem ini akan memberikan kemudahan kepada User Customer dalam mencari dan mendapatkan Illustrator secara cepat terutama jika dibutuhkan dengan segera dan tidak memakan waktu cukup lama dalam mencari Illustrator yang diinginkan. 2. Cara yang selama ini digunakan untuk mencari Illustrator yang penulis ketahui belum terlalu efisien dan efektif karena harus mencari secara manual dan membutuhkan waktu serta tidak terjamin keamanannya dalam bertransaksi maka dari itu konsep ini akan mawadahi para Illustrator yang akan membantu dan memberikan kemudahan kepada Customer untuk mencari Illustrator.

## Daftar Rujukan

- R. Fauzi, S. Wibowo, and D. Youlina, "Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website," *Fountain of Informatics*, vol. 3, no. 1, pp. 5–11, 2018.
- Y. D. Setiyawati, R. R. Isnanto, and K. T. Martono, "Pembuatan Aplikasi Antar-Jemput Laundry Berbasis Web Service pada Platform Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, p. 150, 2016.
- A. N. Anastasia and I. Handriani, "Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner," *J. Ilm. FIFO*, vol. 10, no. 1, pp. 87–98, 2018.
- D. Ratnasari, D. B. Qur'ani, and A. Apriani, "Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android," *J. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 32–45, 2018.
- A. K. Putra, R. D. Nyoto, and H. S. Pratiwi, "Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Penyedia Jasa Les Private Di Kota Pontianak Berbasis Web," *J. Sist. dan Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–5, 2017.