

SISTEM INFORMASI LAYANAN *CONTENT CREATOR* PADA BANDHAWA *PROJECT* BERBASIS WEB

Yuniar Satrio Wibowo¹, Ahmad Abdul Chamid², and Alif Catur Murti³

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
Email: 201851023@std.umk.ac.id, abdul.cham.id@umk.ac.id, alif.catur@umk.ac.id

(Naskah masuk: dd mmm yyyy, diterima untuk diterbitkan: dd mmm yyyy)

Abstrak

Perkembangan pelayanan jasa telah berubah menjadi media *online*, untuk memudahkan pelanggan dan karyawan dalam mengelola pekerjaan. Dalam permasalahan di Bandhawa *Project* yang mencakup layanan desain pemasaran digital, penjualan tidak terlalu efektif. Tujuan penelitian adalah membangun sebuah sistem pelayanan yang berjudul Sistem Informasi Layanan *Content Creator* Pada Bandhawa *Project* Berbasis *Web*. Membangun aplikasi *web* untuk mengklaim kemajuan bisnis, termasuk layanan fasilitas bertransaksi untuk pelanggan. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi penjualan jasa dapat mempermudah pelaksanaan transaksi oleh pelanggan.

Kata kunci : Sistem Informasi, Desain Grafis, Penjualan

WEB-BASED *CONTENT CREATOR* SERVICE INFORMATION SYSTEM ON BANDHAWA *PROJECT*

Abstract

The development of service has turned into online media, to make it easier for customers and employees to manage work. In the case of the Bandhawa Project which includes digital marketing design services, sales are not very effective. The aim of the research is to build a service system entitled Graphic Design Service Sales Information System for Web-Based Bandhawa Project Vendors. Build web applications to claim business progress, including transaction facility services for customers. Therefore it can be concluded that the development of service sales information systems can facilitate the implementation of transactions by customers.

Keywords : Information Systems, Graphic Design, Sales

1. PENDAHULUAN

Kebutuhan akan informasi merupakan hal yang vital bagi setiap orang. Keberadaannya sangat penting untuk mendukung aktivitas kehidupan. Sehingga informasi tersebut secara implisit mewajibkan setiap orang untuk hadir. Hal ini seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Internet adalah bentuk teknologi informasi yang paling cepat berkembang, internet memiliki kelebihan dibandingkan dengan media lain dan di era globalisasi ini informasi tersedia dengan cepat dan mudah melalui media internet. Internet adalah salah satu media promosi yang cepat dan gampang di akses.

Content creator adalah seseorang yang membuat konten, baik berupa tulisan, gambar, audio, atau video, dan mempublikasikannya di berbagai platform seperti *website*, YouTube, Instagram, dan lainnya.

Bandhawa *Project* adalah sebuah *vendor* yang bergerak di bidang *content creator* dan *digital*

marketing, bandhawa *project* berdiri sejak 2020, bandhawa *project* meng-*handle content* pada forum social media Instagram, bandhawa *project* meng-*handle* beberapa kedai kopi, toko roti, dan beberapa resto.

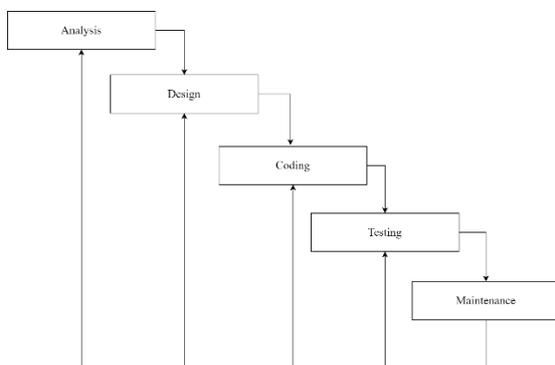
Penulis berpendapat bahwa masalah pelayanan Bandhawa *Project* masih belum efektif, karena belum adanya sistem yang mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian. Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi *web* untuk menjadi sebuah sistem informasi pelayanan jasa khususnya dibidang *digital marketing*. Penulis berpendapat Bandhawa *Project* butuh aplikasi *web* dikarenakan konsumen dari Bandhawa *Project* itu sendiri ada yang dari luar kota, penulis berharap adanya aplikasi *web* ini dapat mempermudah konsumen untuk memantau *project*. Penelitian ini juga dapat membantu *vendor* untuk mengoptimalkan promosi produk. Menggunakan sistem informasi yang sedang dibangun, peneliti membutuhkan sistem pengembangan yang merekomendasikan pendekatan *waterfall*. Saat

merancang sistem informasi berorientasi objek, peneliti membutuhkan alat desain yang dapat digunakan dengan *UML*. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis membuat judul skripsi yang berjudul “Sistem Informasi Layanan Content Creator Pada Bandhawa Project Berbasis Web”

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Teknik pengembangan sistem yang akan digunakan pada penelitian ini menggunakan metode pengembangan air terjun. Metode pengembangan perangkat lunak berurutan yang prosesnya mengalir dari atas ke bawah (seperti air terjun). Inti dari metode air terjun adalah pengerjaan suatu sistem dilakukan secara berurutan atau linier.



Gambar 1 Kerangka Penelitian

2.1.1 Analysis

Layanan, batasan, dan tujuan sistem ditentukan setelah berkonsultasi dengan pengguna sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem. Selama proses ini, peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dan melakukan penelitian Penelitian langsung dengan proyek Bandhawa.

2.1.2 Design

Peranan dilakukan setelah persyaratan telah dikumpulkan secara lengkap. Dalam proses ini, setelah mengumpulkan data, penulis merancang antarmuka web yang akan dibuat sebagai sistem layanan pembuatan konten.

2.1.3 Coding

Desain program diterjemahkan ke dalam kode menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Program yang dibangun segera dilakukan pengujian unit, pada proses ini dilakukan pembuatan aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Penulis menggunakan pemrograman terstruktur karena dianggap lebih efisien

2.1.4 Testing

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing). Pada proses ini pemrograman yang bersifat terstruktur. Setelah itu, dilakukan proses testing, yaitu dengan black box testing dan *User Accepting Test (UAT)*.

2.1.5 Maintenance

Mengoperasikan program pada lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau modifikasi untuk beradaptasi dengan keadaan sebenarnya. Pada proses ini dilakukan prosedur pemeliharaan agar program tidak mengalami kegagalan di kemudian hari karena adaptasi yang relatif baru terhadap lingkungannya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan data dan Informasi

Analisis dibutuhkan sebelum melakukan analisa sistem untuk perancangan aplikasi Sistem Informasi Layanan *Content Creator Pada Bandhawa Project Berbasis Web*. Sebelumnya terlebih dahulu dilakukan wawancara guna memperoleh informasi untuk menunjang perancangan sistem agar mencapai hasil yang diinginkan.

3.2 Perancangan

3.2.1 UML (*Unified Modeling Language*)

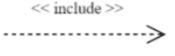
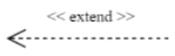
Menurut (Sukanto and Shalahuddin, 2015) *Uniform Modeling Language (UML)* merupakan bahasa standar yang banyak digunakan di 14 dunia industri untuk mendefinisikan persyaratan, melakukan analisis, merancang, dan mendeskripsikan arsitektur dalam pemrograman berbasis objek. Diagram adalah penjelasan grafis dari komponen-komponen suatu sistem. Untuk pemodelan, UML menyediakan sejumlah diagram visual yang menunjukkan berbagai akses ke sistem.

3.2.2 Usecase Diagram

Usecase dideskripsikan secara tekstual dalam bentuk use case scenario untuk menjelaskan interaksi yang terjadi antara aktor dengan sistem. Selanjutnya, usecase diilustrasikan secara visual dalam bentuk usecase diagram untuk menggambarkan konteks dari sistem yang dikembangkan. Dalam praktiknya, kedua model tersebut tidak sulit untuk dibuat meskipun oleh orang yang belum berpengalaman. Namun demikian, pemodelan usecase yang dihasilkan, baik dalam konteks pembelajaran konsep pengembangan perangkat lunak di kampus maupun dalam konteks implementasi di industri perangkat lunak, tidak sedikit yang mengandung kesalahan baik secara sintaksis maupun semantik. (Kurniawan, 2018)

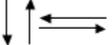
3.2.3 Activity Diagram

Menurut (Irmayani & Susyatih, 2017) *Activity diagram* menunjukkan tindakan utama pengguna dalam sistem informasi yang dibuat. 7

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		Actor	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan usecase.
2		Include	Menspesifikasikan bahwa usecase sumber secara eksplisit.
3		Extend	Menspesifikasikan bahwa usecase target memperluas perilaku dari usecase sumber pada suatu titik yang diberikan.
4		Association	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
5		System	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
6		Usecase	Deskripsi dari urutan aksi - aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor

Gambar 2 Usecase Diagram

Berdasarkan beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa diagram aktivitas adalah tindakan utama pengguna sistem informasi yang dibuat dan mewakili teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan proses kerja.

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		Activity	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		Action	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		Initial Node	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		Activity Final Node	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
5		Decision	Digunakan untuk menggambarkan suatu keputusan / tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu
6		Line Connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya

Gambar 3 Activity Diagram

3.2.4 Sequence Diagram

Diagram Sequence menggambarkan perilaku objek use case dengan menggambarkan masa hidup objek pesan yang dikirim dan diterima antar objek. Jadi, untuk mendefinisikan diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
		Objek	entity, antarmuka

sequence, kita perlu mengetahui elemen-elemen yang terlibat dalam use case dan mekanisme grup yang dibuat untuk objek tersebut. (Sukanto & Shalauddin, 2016:65).

Gambar 5 Sequence Diagram

3.2.5 Class Diagram

Menurut (Bhuvan Unhelkar, 2018) Class Diagram adalah representasi kelas, definisinya, dan hubungannya. Kelas dan entitas teknis dirinci dalam ruang solusi. Properti dan operasi yang mendefinisikan suatu kelas disertakan dalam diagram kelas ini. Hubungan dalam diagram kelas menggambarkan bagaimana kelas berinteraksi, berkolaborasi, dan mewarisi dari kelas lain. Kelas juga dapat mewakili tabel relasional, antarmuka pengguna, dan pengontrol.

3.3 Implementasi Sistem

Dalam rangkaian proses pembuatan sistem langkah yang harus dilakukan sebagai tujuan akhir adalah untuk menggunakan dan mengimplementasikan sistem yang telah dibuat. Adapun proses implementasi yang telah dilakukan dalam penelitian ini:

3.3.1 Halaman Utama

Customer, admin dan desainer saat mengakses untuk pertama kalinya akan di tampilkan interface seperti ini dengan menampilkan berbagai informasi mengenai Bandhawa Project seperti profil, about, pricelist, dan portofolio.



Gambar 6 Halaman Utama

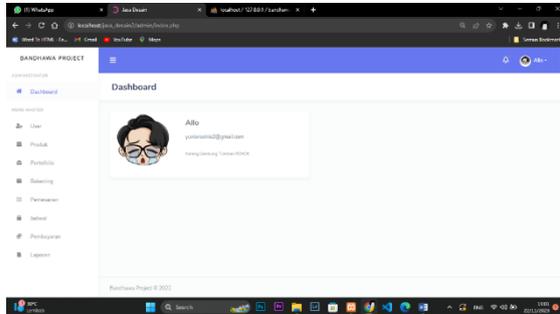
3.3.2 Halaman Login

Pada halaman login di website ini terdapat tiga user, user pertama sebagai admin, user kedua sebagai customer dan user ketiga sebagai desainer.

Gambar 7 Halaman Login

3.3.3 Halaman Dashboard Admin

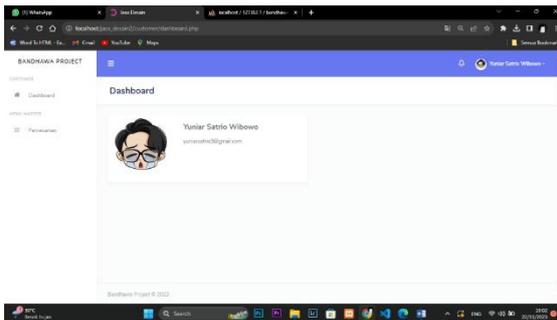
Halaman *dashboard admin* merupakan halaman utama ketika berhasil *login* sebagai *admin*. Pada halaman *dashboard admin*, *admin* dapat mengelola data yang terdiri dari data *user*, data produk, data potofolio, data pemesanan, data jadwal, data pembayaran dan data laporan.



Gambar 8 Halaman *Dashboard Admin*

3.3.4 Halaman *Dashboard Customer*

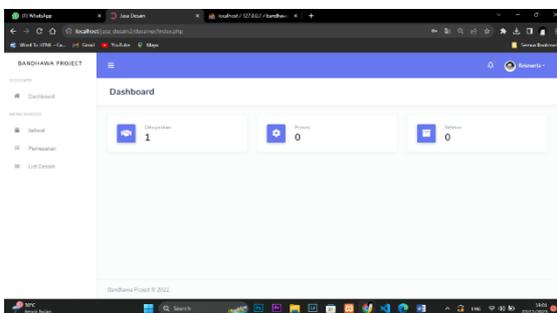
Halaman *dashboard customer* merupakan halaman ketika *customer* berhasil login. Pada halaman ini *customer* bisa melakukan pemesanan.



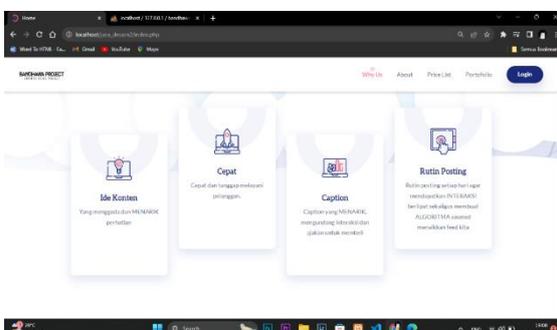
Gambar 9 Halaman *Dashboard Customer*

3.3.5 Halaman *Dashboard Designer*

Halaman *dashboard designer* merupakan halaman ketika *desainer* berhasil login. Pada halaman ini *desainer* dapat melihat jadwal, pemesanan dan list desain.



Gambar 10 Halaman *Dashboard Designer*



3.3.6 Halaman *Why us*

Pada halaman ini ditujukan untuk menarik perhatian *customer* supaya menggunakan jasa pada *vendor* *Bandhawa Project*.

Gambar 11 Halaman *Why us*

3.3.7 Halaman *About*

Pada halaman ini berisi pengenalan tentang *vendor* *Bandhawa Project* ke *customer*.



Gambar 12 Halaman *About*

3.3.8 Halaman *Pricelist*

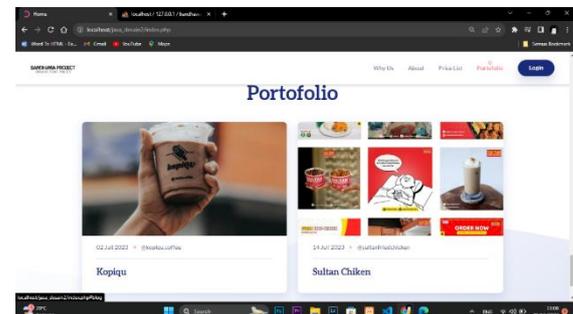
Pada halaman ini berisi daftar harga jasa pada *vendor* *Bandhawa Project*.



Gambar 13 Halaman *Pricelist*

3.3.9 Halaman *Portfolio*

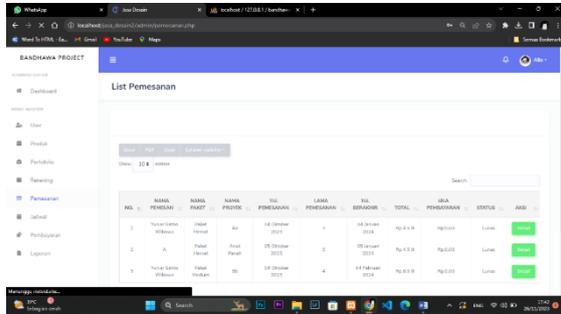
Pada halaman ini berisi daftar portfolio pada *vendor* *Bandhawa Project*.



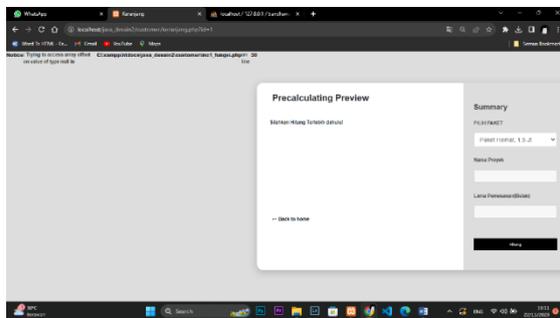
Gambar 14 Halaman Portofolio

3.3.10 Halaman Pemesanan

Pada halaman ini *customer* dapat melakukan pemesanan jasa sesuai apa yang



customer dibutuhkan.



Gambar 15 Halaman Pemesanan

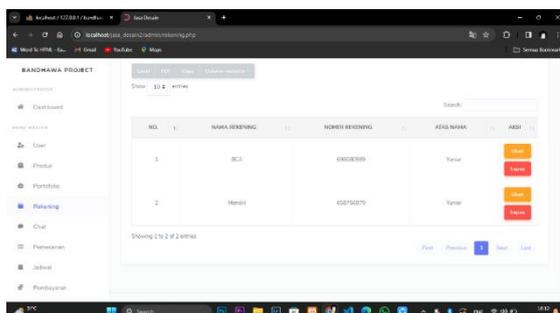
3.3.11 Halaman Tabel User

Pada halaman tabel user, admin dapat menambahkan dan menghapus akun user.

Gambar 16 Halaman Tabel User

3.3.12 Halaman Tabel Produk

Pada halaman tabel produk, admin dapat

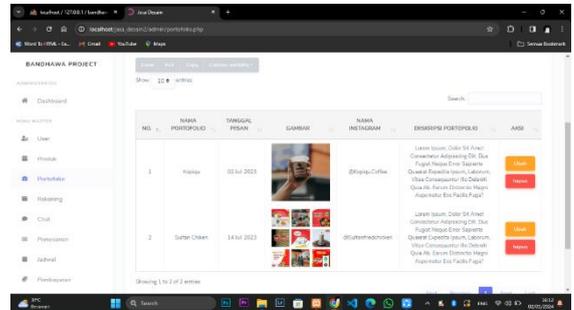


menambahkan dan menghapus produk jasa.

Gambar 17 Halaman Tabel Produk

3.3.13 Halaman Tabel Portofolio

Pada halaman tabel portofolio, admin dapat menambahkan atau menghapus portofolio.



Gambar 18 Halaman Tabel Portofolio

3.3.14 Halaman Tabel Rekening

Pada halaman tabel rekening, *admin* dapat menambahkan atau menghapus rekening.

Gambar 19 Halaman Tabel Rekening

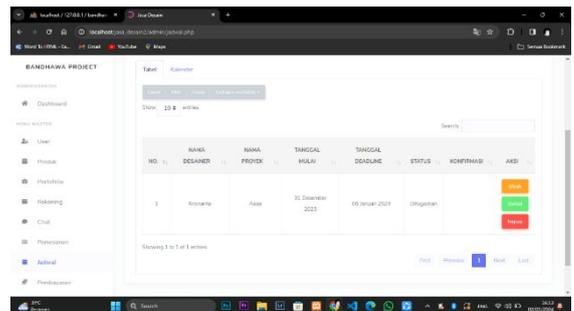
3.3.15 Halaman Tabel Pemesanan

Pada halaman tabel pemesanan, admin dapat melihat list pemesanan produk.

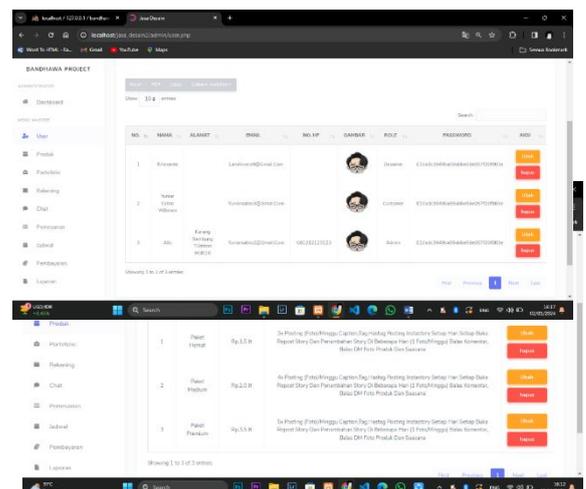
Gambar 20 Halaman Tabel Pemesanan

3.3.16 Halaman Tabel Jadwal

Pada halaman tabel jadwal, admin dapat melihat list jadwal, menambahkan jadwal dan menghapus jadwal.



Gambar 21 Halaman Tabel Jadwal



3.3.17 Halaman Tabel Pembayaran

Pada halaman tabel pembayaran, admin dapat melihat list customer yang sudah membayar.

Gambar 22 Halaman Tabel Pembayaran

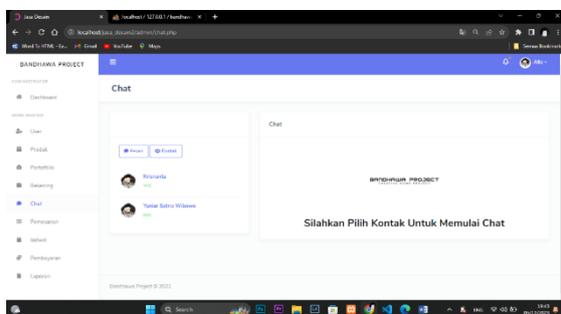
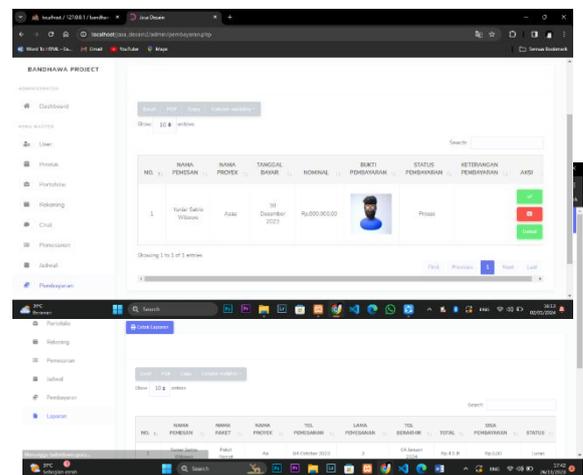
3.3.18 Halaman Tabel Laporan

Pada halaman tabel laporan, admin dapat melihat dan mencetak data laporan yang masuk.

Gambar 23 Halaman Tabel Laporan

3.3.19 Halaman Tabel Chat

Pada halaman tabel chat, admin dapat berinteraksi dengan customer dan desainer.



Gambar 24 Halaman Tabel Chat

4. KESIMPULAN

Dari pembahasan diatas, hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya sistem informasi layanan content creator berbasis web yang dapat mempermudah customer melakukan pemesanan jasa layanan content creator, mempermudah desainer untuk melakukan pengecekan jobdesk pemesanan dan mempermudah admin melakukan pengecekan semua data yang masuk pada Sistem Informasi Layanan Content Creator Pada Bandhawa Project Berbasis Web. Sistem ini memakai Bahasa pemrograman PHP dan menggunakan basisdata MySQL.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia, A.N. and Handriani, I. (2018) ‘Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner’, *Jurnal Ilmiah FIFO*, 10(1), p. 87. Available at: <https://doi.org/10.22441/fifo.v10i1.2943>.
- Ayyub, H.B.N., Kuncoro, A.A. and ... (2022) ‘Pemanfaatan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Untuk Menunjang Penjualan Buku Komik Ultimate Glad’, ... *Ilmu Komputer dan ...*, 1(2).
- Fernando, T. and Suwarno (2022) ‘Rancang Bangun Marketplace Jasa Desain Dengan Menggunakan Metode Content-Based Filtering’, *Snistek*, 4(14), pp. 324–330.
- Irfan, M. and Gatc, J. (2022) ‘Sistem Informasi Desain Grafis Produk DKV Daily’, 8(1).
- Kamesywara, D. (2020) ‘Pembuatan Dan Perancangan Aplikasi Penyedia Jasa Illustrator Desain Grafis Berbasis Website’, *Ensiklopedia of Journal*, 1(3), pp. 39–47.
- Kurniawan, T.A. (2018) ‘Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik’, *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(1), p. 77. Available at: <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>.
- Mutawali (2020) ‘2 Implementasi Scrum Dalam Pengembangan Sistem Informasi’, *Manajemen Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(2), pp. 116–122.
- Pradita, T. and Mubarak, A. (2021) ‘Sistem Informasi Pelayanan Jasa pada Lucky Photo’, *Jurnal Teknologi dan Informasi*, 11(1), pp. 81–95. Available at: <https://doi.org/10.34010/jati.v11i1.4225>.
- Rinaldy, R. et al. (2021) ‘Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi dan Gambar’, *TIN: Terapan Informatika Nusantara*, 2(3), pp. 113–119. Available at: <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin/article/view/831%0A>
<http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/tin/article/download/831/>
- Sukamto, R.A. and Shalahuddin, M. (2015) ‘Rekaya Perangkat Lunak’, *Jurnal Bandung: Informatika*, p. 50.
- Supriyati, A S Gumilar, S D A Hendarsyah, S C Ulfah, C.N.A. (2021) ‘Information System of Web-Based Garden Design and Decoration’, *Indonesian Journal on Information System*, 6(September), pp. 137–143.
- Tridiana, R., Nurmi and Mary, T. (2018) ‘Sistem Informasi Pelayanan Jasa Desain Rumah Berbasis Web Pada Cv. Elka Consultant’, *STKIP PGRI Sumatera Barat* [Preprint].
- Zega, D.A.B., Safii, M. and Roekhan, R. (2022) ‘Perilaku Informasi Content Creator Jejaring Sosial Berbasis Video’, *Baca: Jurnal Dokumentasi Dan Informasi*, 43(2), p. 125. Available at: <https://doi.org/10.14203/j.baca.v43i2.886>.