

SISTEM INFORMASI MARKETPLACE DESAIN GRAFIS (SI MAS DAVIS)

Eka Wulansari Fridayanthie¹, Haryanto², Mochamad Nandi Susila³, M Amil Bill Ashar⁴

^{1,2,3,4} Universitas Bina Sarana Informatika

e-mail: 1 eka.wf@bsi.ac.id, 2 haryanto.hyt@bsi.ac.id, 3 mochamad.mnl@bsi.ac.id, 4
graywdc123@gmail.com

Abstrak

Sistem Informasi *Marketplace* Desain Grafis (Si Mas Davis) diharapkan dapat membantu para desainer grafis untuk memudahkan dalam mencari klien dan memudahkan para desainer grafis mempromosikan diri mereka karena jasa desain grafis sangatlah sulit tanpa mempromosikannya lewat jejaring internet, karena bisnis desain grafis termasuk mahal, maka pencarian konsumen termasuk sulit. Maka dari itu, kombinasi jasa desain grafis dengan e-commerce ini sangatlah pas. Metode pengembangan perangkat lunak yg digunakan dalam program ini menggunakan metode *Research And Development (R&D)*. Sedangkan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi dan Studi pustaka. Program ini menghasilkan sebuah *marketplace* yang dapat memudahkan para desainer grafis dan klien, dimana para desainer grafis dapat melihat informasi proyek dan dapat menawar kepada klien untuk bekerja pada proyek tersebut. Sedangkan klien dapat mengunggah proyek, melihat siapa saja yang menawar pada proyek nya dan dapat memilih siapa yang akan bekerja pada proyek tersebut.

Keywords: *Marketplace*, Desain Grafis, *E-Commerce*

Abstract

The *Graphic Design Marketplace Information System (Si Mas Davis)* is expected to help graphic designers to make it easier to find clients and make it easier for graphic designers to promote themselves because graphic design services are very difficult without promoting them via the internet, because the graphic design business is expensive, so searching consumers are difficult. Therefore, the combination of graphic design services with e-commerce is perfect. The software development method used in this program uses the *Research And Development (R&D)* method. While the data collection method is done by observation and literature study. This program produces a *marketplace* that can make it easier for graphic designers and clients, where graphic designers can view project information and can offer clients to work on the project. Meanwhile, clients can upload projects, see who is bidding on their projects and can choose who will work on the project.

Keywords: *Marketplace*, *Graphic Design*, *E-Commerce*

1. Pendahuluan

Teknologi adalah hal yang sudah melekat di kehidupan manusia dan sangat dibutuhkan di zaman Milenial ini. Setiap hari manusia menggunakan teknologi diberbagai aspek kehidupan dan dianggap sebagai kebutuhan. Hal itu disebabkan karena penerapan teknologi yang dapat memudahkan pekerjaan manusia sehari-hari, dan teknologi juga mudah untuk diakses. Contoh dari teknologi yang sering digunakan yaitu internet. Internet mempunyai banyak fungsi, salah satunya yaitu fungsi dalam berbisnis dan usaha. (Saputra, 2017)

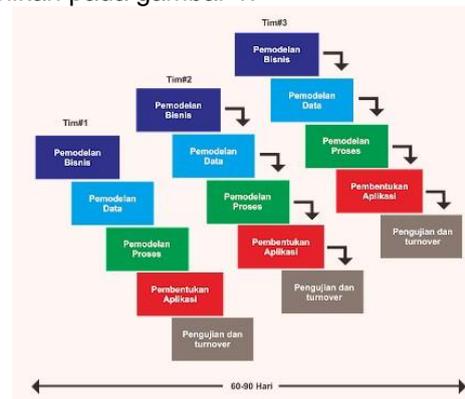
Internet sendiri mempunyai halaman yang biasa disebut sebagai *website*. *Website* biasa digunakan untuk mempromosikan suatu barang, jasa. *Website* biasanya mempunyai tampilan yang unik agar menarik perhatian banyak orang sehingga *website* tersebut bisa digunakan semaksimal mungkin sebagai media informasi, sarana komunikasi maupun tempat untuk memperjual belikan produk atau jasa dalam kehidupan sehari-hari. (Marseli, 2019) Beberapa tahun belakangan ini konsep *e-commerce* mulai berkembang pesat dan banyak membantu perdagangan tradisional (*offline*) menjadi lebih mudah untuk mencari *customer*. Pemakaian konsep *e-commerce* ini juga menghasilkan banyak keuntungan dari berbagai pihak, baik konsumen, penjual, maupun produsen. *E-commerce* sendiri dapat memudahkan proses komunikasi dan mempromosikan barang dan jasa yang dijual atau diperdagangkan, jasa desain grafis sangatlah susah tanpa mempromosikannya lewat jejaring internet, karena bisnis desain grafis mahal, maka pencarian konsumen termasuk sulit. Maka dari itu, kombinasi jasa desain grafis dengan *e-commerce* ini sangatlah pas. Dengan alat bantu kerja yang sama, yaitu teknologi, desain grafis dan *e-commerce* ini dapat memudahkan para desainer grafis, dalam berbisnis karena internet menjadi lahan perdagangan yang sangat strategis. (Diariono, 2013)

Menurut Hoffman dan Fodor dalam (Pradana, 2016), "*e-commerce* dapat berjalan dengan baik apabila dijalankan berdasarkan prinsip 4C ini: *connection* (koneksi), *creation* (penciptaan), *consumption* (konsumsi) dan *control* (pengendalian). Prinsip-prinsip ini dapat memotivasi konsumen yang mengarah pada *return of investment* (ROI) perusahaan, yang diukur dengan partisipasi aktif seperti *feedback*

atau *review* konsumen, dan *share* atau merekomendasikan kepada pengguna lain."

2. Metode Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model *Research And Development* (R&D). Adapun tahap model RAD pada sistem informasi marketplace desain grafis ini ditampilkan pada gambar 1.



Sumber: (Shalahuddin, 2016)

Gambar 1. Ilustrasi Model RAD

Berikut penjelasan tahap RAD pada penelitian ini sebagai berikut:

1. **Pemodelan Bisnis**
Tahap ini penulis melakukan pengamatan langsung dan mencari data yang dibutuhkan yang berkaitan dengan sistem informasi marketplace desain grafis, sistem yang digunakan sebagai media promosi dan pengolahan informasi.
2. **Pemodelan Data**
Pada tahap ini penulis menggunakan ERD dan LRS untuk membuat model basis data, sehingga dengan model tersebut dapat diketahui atribut yang diperlukan dan hubungan antar datanya.
3. **Pemodelan Proses**
Untuk memodelkan proses bisnis, pada penelitian ini menggunakan *usecase diagram* dan *activity diagram*.
4. **Pembuatan Aplikasi**
Pada tahap ini penulis membuat program aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTM, dan CSS.
5. **Pengujian dan Pergantian**
Pada tahap ini penulis melakukan pengujian dengan menggunakan *blackbox testing*. Jika masih ditemukan ketidaksesuaian dengan yang diharapkan, maka akan dilakukan pergantian atau perubahan kembali.

Metode pengumpulan pada penelitian ini menggunakan beberapa cara, yaitu:

1. Observasi

Melakukan pencarian data dengan cara mengunjungi langsung marketplace desain grafis, cara memperhatikan cara para desainer grafis bekerja dan cara mereka memasarkan jasa mereka, serta melihat *website marketplace* yang tersedia di jejaring internet dan di implementasikan di program yang sedang dibuat

2. Wawancara

Bertanya langsung kepada admin marketplace desain grafis mengenai bagaimana proses transaksi serta kendala apa saja yang dialami.

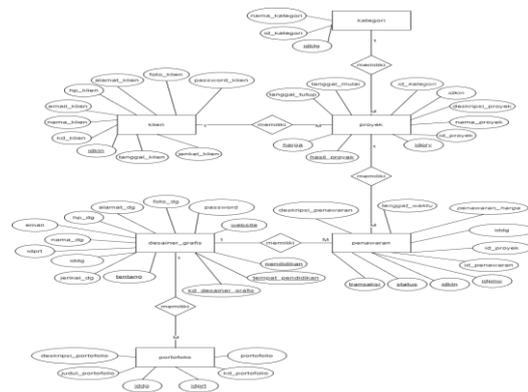
3. Studi Pustaka

Melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan sistem informasi marketplace desain grafis melalui buku-buku, jurnal, dan media internet.

3) Desainer grafis dapat mem-*posting* portfolio

4) Desainer grafis dapat melihat beranda yang berisi unggahan proyek

2. Pemodelan Data



a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Sumber: (Fridayanthie,dkk, 2022)

Gambar 2. ERD Si Davis

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari pembangunan sistem pada sistem informasi marketplace desain grafis sebagai berikut:

1. Pemodelan Bisnis

Berdasarkan dari hasil analisa data yang dibutuhkan, maka terdapat tiga penggunayang mengakses sistem yaitu pengunjung, member, operator dan administrator.

a. Analisa kebutuhan klien

- 1) Klien dapat melakukan registrasi akun.
- 2) Klien dapat *login*
- 3) Klien dapat memposting atau mempublikasikan proyek.
- 4) Klien dapat mengunggah bukti transaksi

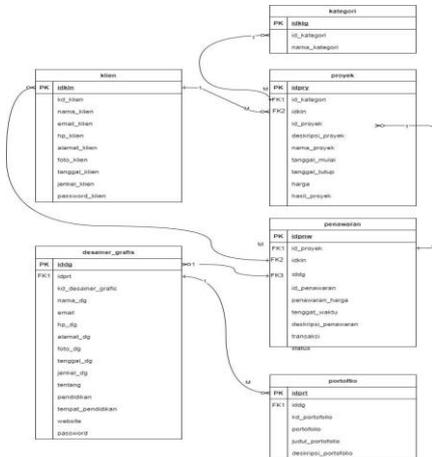
b. Analisa kebutuhan admin

- 1) Admin dapat melakukan login dengan memasukkan *email* dan *password*
- 2) Admin dapat melihat jumlah klien atau desainer grafis
- 3) Admin dapat melihat tabel yang lainnya seperti penawaran, proyek dan portofolio.
- 4) Admin dapat melihat histori transaksi
- 5) Member dapat menambahkan, membaca, mengubah dan menghapus.

c. Analisa kebutuhan Desainer Grafis

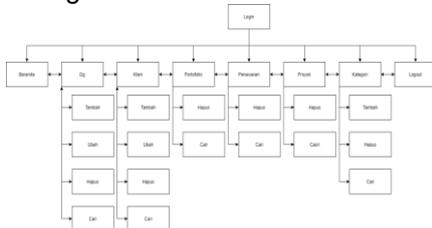
- 1) Desainer grafis melakukan pendaftaran untuk membuat akun baru
- 2) Desainer grafis dapat melakukan *login*

b. Logical Record Struktur (LRS)



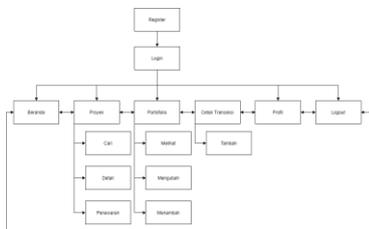
Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)
Gambar 3. LRS Si Davis

3. Struktur Navigasi
a. Navigasi Admin



Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)
Gambar 4. Navigasi Admin

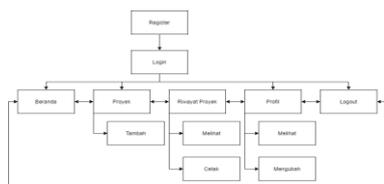
b. Navigasi DesignerGrafis



Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)

Gambar 5. Navigasi Admin

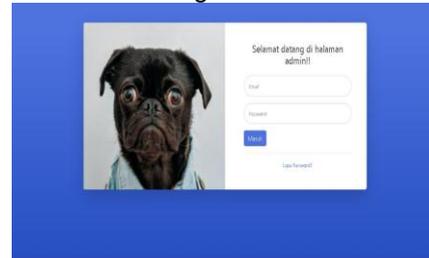
c. Navigasi Klien



Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)
Gambar 6. Navigasi Klien

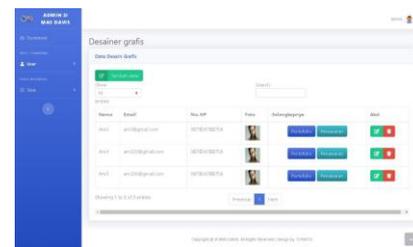
4. Pembuatan Aplikasi

a. Halaman Login Admin



Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)
Gambar 7. Tampilan Halaman Login Admin

b. Halaman Desainer Grafis



Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)
Gambar 8. Tampilan Halaman Desainer Grafis

c. Halaman Klien



Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)
Gambar 9. Tampilan Halaman Klien

d. Halaman Penawaran



Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)
Gambar 9. Tampilan Halaman

Penawaran

e. Halaman Proyek



Sumber: (Fridayanthie, dkk, 2022)
Gambar 9. Tampilan Halaman Proyek

5. Pengujian dan Pergantian
Pengujian program yang telah dibuat menggunakan *blackbox testing* yang menguji proses masukan program. Berikut pengujian halaman Sistem Informasi Desain Grafis

Tabel 1. *Blackbox Testing* Halaman Reservasi

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1.	Semu data tidak diisi atau kosong kemudian klik tombol daftar	Nama: (kosong) Alamat: (kosong) Nomor HP: (kosong) Email: (kosong) Kata Sandi: (kosong)	Sistem akan menolak dan akan kembali kehalaman daftar dan menampilkan pesan "data tidak boleh"	Sesuai harapan	Wafat
2.	Semua data di isi kecuali salah satu data dikosongkan kemudian klik tombol 1 daftar	Nama : Muhammad Amil Alamat : (kosong) Email :amil@gmail.com ; Nomor HP : 087883623387; Kata Sandi : amilamil	Sistem akan menolak dan akan kembali kehalaman daftar dan menampilkan pesan "data tidak boleh kosong"	Sesuai harapan	Wafat
3.	Semua data diisi kemudian klik tombol daftar	Nama : Muhammad Amil, Alamat : Jl. Cimone No. 8 Email :amil@gmail.com; Nomor HP : 087883623387; Kata Sandi : amilamil	Sistem akan menerima pendaftaran dan data-data akan yang di isi disimpan ke database, kemudian system langsung menampilkan menu login.	Sesuai harapan	Wafat

4. Kesimpulan

Penerapan Sistem Informasi Marketplace Desain grafis ini tentunya akan memudahkan para desainer grafis dalam untuk melakukan promosi dan penjualan produk-produk yang mereka miliki. Disamping itu akan semakin memperluas area pemasaran mereka karena penggunaan akses internet.

Sedangkan bagi klien atau pengguna jasa desain grafis akan semakin dimudahkan dalam melakukan transaksi dan dapat memilih desainer grafis mana yang sesuai dengan kebutuhan mereka.

Untuk meningkatkan kehandalan dari sistem informasi ini, kedepannya dapat lebih dikembangkan lagi dari fitur-fitur yang lebih lengkap dan pengembangan aplikasi berbasis mobile.

Referensi

- Diartono. (2013). Media Pembelajaran Desain Grafis Menggunakan Photoshop Berbasis Multimedia. *Jurnal teknologi Informasi DINAMIK*, 155-167.
- Marseli, W. d. (2019). Sistem Informasi Marketplace pada usaha kecil dan menengah (UKM) kerajinan tangan di Purbalingga Berbasis Website. *Unwahas*, 164-173.
- Pradana, M. (2016). Klasifikasi Bisnis E-Commerce di Indonesia. *Modus*, 153-174.
- Saputra, D. A. (2017). E-Commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian. *Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*, 131-136.
- Shalahuddin, S. d. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.