



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA
DESAIN GRAFIS BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER**

LAPORAN SKRIPSI

**POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA**

ZAHIRA JAUZA SUDARSONO

1907412024

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

2024



Hak Cipta:

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISM

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Zahira Jauza Sudarsono
NIM : 1907412024
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / TI
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA DESAIN GRAFIS BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 30 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Zahira Jauza Sudarsono

NIM. 1907412024



LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING MENGIKUTI SIDANG SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah Pembimbing skripsi :

Nama Mahasiswa : Zahira Jauza Sudarsono
NIM : 1907412024
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN
JASA DESAIN GRAFIS BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER

Sesuai dengan persyaratan yang diatur dalam Pedoman Skripsi Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, maka dengan ini menyetujui mahasiswa tersebut di atas untuk mengikuti sidang skripsi pada Tahun Akademik 2023 / 2024

Depok, 20 Maret 2024
Pembimbing,

Syamsi Dwi Cahya, S.S.T., M.Kom.
NIP. 59152016040119890406

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA



Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh:

Nama Mahasiswa : Zahira Jauza Sudarsono
NIM : 1907412024
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN
JASA DESAIN GRAFIS BERBASIS MOBILE
MENGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Kamis Tanggal 21
Bulan Maret Tahun 2024 dan dinyatakan **LULUS**.

Disahkan oleh

Pembimbing I : Syamsi Dwi Cahya, S.S.T., M.Kom. ()
Penguji I : Risna Sari, S.Kom., M.T.I. ()
Penguji II : Rizki Elisa Nalawati, S.T., M.T. ()
Penguji III : Bambang Warsuta, S.Kom., M.T.I. ()

Mengetahui :

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua



Dr., Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197908032003122003



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah- Nya tak luput shalawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW beserta para sahabat sebagai suri tauladan hingga akhir zaman. Penyusunan Skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Grafis Berbasis Mobile Menggunakan Framework Flutter” menjadi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan menggapai gelar Sarjana Terapan di Politeknik Negeri Jakarta.

Penulis menyadari Skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penulis kuat dalam menghadapi segala cobaan dan rintangan selama kuliah dan penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dadang Sudarsono, Ibu Anis Sri W, Kakak Annida Syifa Sudarsono, dan Adik Syaifana Ghina Sudarsono yang tidak pernah lelah memberikan dukungan berupa semangat, nasihat, doa, canda, tawa dan kasih sayang.
3. Dosen pembimbing Bapak Syamsi Dwi Cahya, S.S.T., M.Kom. atas segala kemurahan hati dalam memberikan waktu, bimbingan, semangat, dorongan serta arahan dalam pengerjaan skripsi ini.
4. Bapak Asep Taufik Muharram, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan arahan selama masa awal kuliah sampai akhir perkuliahan.
5. Ibu Dr., Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. Selaku ketua Jurusan serta dosen-dosen Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta, terutama dosen program studi Teknik Informatika yang baik secara langsung dan tidak langsung telah memberikan ilmu yang tak ternilai.
6. Tim Stapo Indonesia yang membantu pengumpulan data, observasi dan diskusi untuk penyusunan skripsi ini serta dukungan semangat dan waktu yang telah diberikan hingga akhir penyusunan skripsi.
7. Teman-teman TI-CCIT 2019 yang memberikan kenangan, membantu dan melewati hari-hari dan proses pembelajaran penulis selama kuliah serta teman-

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

teman dan pihak-pihak terkait dari berbagai daerah dan kalangan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari Skripsi ini tidak luput dari kekurangan, kritik dan saran membangun dari pembaca terbuka agar penulis lebih baik lagi kedepannya. Akhir kata, semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu dan semoga laporan skripsi ini membawa manfaat untuk semua kalangan.

Depok, 30 Agustus 2024

Zahira Jauza Sudarsono





**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Politeknik Negeri Jakarta, saya bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Zahira Jauza Sudarsono
NIM : 1907412024
Jurusan/Program Studi : T.Informatika dan Komputer / TI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMESANAN JASA DESAIN GRAFIS
BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti NonEksklusif ini Politeknik Negeri Jakarta Berhak menyimpan, mengalihmediakan/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Depok, 30 Agustus 2024

Yang Membuat Pernyataan



Zahira Jauza Sudarsono

NIM. 1907412024

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



ABSTRAK

Desain Grafis bergerak di bidang penyediaan jasa dimana desain grafis sangat dibutuhkan untuk logo atau kemasan bagi pelaku usaha di kalangan masyarakat. Semakin banyak pelaku usaha yang menggunakan jasa desain grafis, maka semakin tinggi pesanan yang diterima oleh penyedia jasa desain grafis. Jika penyedia jasa desain grafis menggunakan sistem pemesanan manual dan pesanan jasa desain semakin tinggi, maka tidak dapat dipungkiri bahwa pendataan pesanan jasa desain akan sulit dan memakan waktu. Oleh karena itu, memesan jasa desain melalui aplikasi adalah solusi untuk masalah tersebut. Aplikasi ini akan berbasis mobile yang dikembangkan dengan menggunakan framework bernama flutter dengan bahasa pemrograman dart yang dimaksudkan untuk memastikan aplikasi dapat berjalan di berbagai platform. Sistem back-end aplikasi akan menggunakan firebase untuk berbagai tujuan seperti database, otentikasi dan lain-lain. Sistem payment gateway akan menggunakan pihak ketiga bernama midtrans, midtrans digunakan karena menawarkan banyak metode pembayaran. Dan terakhir aplikasi akan dikembangkan menggunakan metode waterfall yang terdiri dari empat langkah utama dalam siklus hidup pengembangan; perencanaan, analisis, desain dan implementasi. Penelitian berikut bertujuan untuk menghasilkan sistem yang dapat mengatasi permasalahan yang disebutkan dengan menggunakan framework dan tools yang telah dijelaskan, diharapkan sistem ini akan membantu pemesanan jasa desain grafis secara digital.

Kata kunci: desain grafis, flutter, pemesanan, firebase, mobile

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR ISI

BAB 1	PENDAHULUAN	1
1.1	Latar Belakang.....	1
1.2	Perumusan Masalah.....	3
1.3	Batasan Masalah.....	3
1.4	Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5	Sistematika Penulisan.....	4
BAB 2	TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1	Desain Grafis	5
2.2	Rancang Bangun Sistem Aplikasi	5
2.2.1	Rancang Bangun	5
2.2.2	Sistem Aplikasi.....	6
2.2.3	Metodologi Pengembangan Sistem.....	6
2.2.4	<i>Unified Modelling Language</i>	7
2.2.5	Aplikasi Mobile dengan Framework Flutter	8
2.3	User Acceptance Testing	10
2.4	Penelitian Sejenis.....	11
BAB 3	METODE PENELITIAN	15
3.1	Rancangan Penelitian	15
3.2	Tahapan Penelitian.....	15
3.2.1	Objek Penelitian.....	17
BAB 4	HASIL DAN PEMBAHASAN	18
4.1	Analisis Kebutuhan	18
4.1.1	Kebutuhan Fungsional	18
4.1.2	Kebutuhan Nonfungsional	19

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.1.3	Perangkat Keras dan Perangkat Lunak	19
4.2	Perancangan Sistem.....	20
4.2.1	Deskripsi Program Aplikasi	20
4.2.2	<i>Flowchart</i>	21
4.2.3	<i>Use Case Diagram</i>	23
4.2.4	<i>Class Diagram</i>	24
4.2.5	<i>Activity Diagram</i>	30
4.2.6	Rancangan Tampilan Aplikasi.....	33
4.3	Implementasi Sistem	40
4.4	Pengujian.....	64
4.4.1	Deskripsi Pengujian	64
4.4.2	Prosedur Pengujian.....	65
4.4.3	Data Hasil Pengujian.....	81
4.4.4	Analisis Data/Evaluasi Pengujian	106
BAB 5	PENUTUP.....	107
5.1	Simpulan.....	107
5.2	Saran.....	107



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Waterfall</i>	7
Gambar 2.2 <i>Framework Flutter</i>	8
Gambar 2.3 Bahasa Pemrograman Dart.....	8
Gambar 2.4 Android Studio	9
Gambar 2.5 Vysor Emulator.....	9
Gambar 2.6 <i>Firebase</i>	10
Gambar 2.7 <i>Sendbird</i>	10
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Saat Ini	21
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Proses Bisnis Implementasi Sistem.....	22
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i> Sistem	23
Gambar 4.4 <i>Class Diagram</i> Sistem.....	25
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Daftar & Masuk akun	31
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Pemesanan	32
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Data Diri Akun.....	33
Gambar 4.8 <i>Mockup</i> Halaman Daftar dan Masuk Akun	34
Gambar 4.9 <i>Mockup</i> Halaman Utama Aplikasi.....	34
Gambar 4.10 <i>Mockup</i> Halaman Pemesanan.....	35
Gambar 4.11 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan.....	35
Gambar 4.12 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan	36
Gambar 4.13 <i>Mockup</i> Halaman Notifikasi.....	36
Gambar 4.14 <i>Mockup</i> Halaman Profil	37
Gambar 4.15 <i>Mockup</i> Halaman Masuk Admin.....	37
Gambar 4.16 <i>Mockup</i> Halaman Pesanan Admin.....	38
Gambar 4.17 <i>Mockup</i> Halaman Data Pelanggan Admin	38
Gambar 4.18 <i>Mockup</i> Halaman Data Desainer Admin.....	39
Gambar 4.19 <i>Mockup</i> Halaman Paket Admin.....	39
Gambar 4.20 Halaman Login Panel Admin	40
Gambar 4.21 Halaman Utama Panel Admin	41
Gambar 4.22 Form Tambah Data Pesanan.....	44
Gambar 4.23 Form Ubah Data Pesanan.....	46
Gambar 4.24 Hapus Data Pesanan	48

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4.25 Keluar dari Panel Admin	49
Gambar 4.26 Login dan Registrasi Pelanggan atau Desainer pada Mobile	50
Gambar 4.27 Halaman Utama pada Mobile.....	51
Gambar 4.28 Pesan Desain	52
Gambar 4.29 Riwayat Pesanan	53
Gambar 4.30 Rincian Pemesanan	54
Gambar 4.31 Chat Room Desainer dan Pelanggan.....	56
Gambar 4.32 Media Pada Chatroom.....	57
Gambar 4.33 Firebase Storage	58
Gambar 4.34 Rincian Pesanan	59
Gambar 4.35 Ubah Status Order	60
Gambar 4.36 Rincian Pemesanan	60
Gambar 4.37 Rincian Pemesanan	61

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Penelitian Sejenis	11
Tabel 2. Perangkat Keras.....	19
Tabel 3. Perangkat Lunak.....	20
Tabel 4. Data order	26
Tabel 5. Data fldData	27
Tabel 6. Data Pelanggan.....	28
Tabel 7. Data designPack	29
Tabel 8. Data orderLog	30
Tabel 9. Login Admin	65
Tabel 10. Kelola Data Pesanan.....	66
Tabel 11. Kelola Data Pelanggan	66
Tabel 12. Kelola Data Desainer	67
Tabel 13. Kelola Data Paket Desain.....	68
Tabel 14. Logout Admin	70
Tabel 15. Registrasi Pelanggan	70
Tabel 16. Login Pelanggan.....	70
Tabel 17. Lupa Password Pelanggan.....	71
Tabel 18. Kelola Data Pesanan Pelanggan.....	72
Tabel 19. Kelola Data Akun Pelanggan	73
Tabel 20. Logout Pelanggan.....	74
Tabel 21. Registrasi Desainer.....	74
Tabel 22. Login Desainer	75
Tabel 23. Lupa Password Desainer	76
Tabel 24. Kelola Data Pesanan Desainer	76
Tabel 25. Kelola Data Akun Desainer.....	77
Tabel 26. Logout Desainer	78
Tabel 27. Pertanyaan UAT Admin.....	78
Tabel 28. Pertanyaan UAT Pelanggan.....	79
Tabel 29. Pertanyaan UAT Desainer	80
Tabel 30. Kriteria Interpretasi Skor.....	81
Tabel 31. Hasil Pengujian Login Admin.....	81

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Tabel 32. Hasil Pengujian Kelola Data Pesanan Admin	83
Tabel 33. Hasil Pengujian Kelola Data Pelanggan Admin.....	84
Tabel 34. Hasil Pengujian Kelola Data Desainer Admin	86
Tabel 35. Hasil Pengujian Kelola Data Paket Desain Admin	88
Tabel 36. Hasil Pengujian Logout Admin	89
Tabel 37. Hasil Pengujian Registrasi Pelanggan.....	90
Tabel 38. Hasil Pengujian Login Pelanggan	91
Tabel 39. Hasil Pengujian Lupa Password Pelanggan	92
Tabel 40. Hasil Pengujian Kelola Data Pesanan Pelanggan	93
Tabel 41. Hasil Pengujian Kelola Data Akun Pelanggan.....	95
Tabel 42. Hasil Pengujian Logout Pelanggan	96
Tabel 43. Hasil Pengujian Registrasi Desainer	97
Tabel 44. Hasil Pengujian Login Desainer.....	98
Tabel 45. Hasil Pengujian Lupa Password Desainer.....	99
Tabel 46. Hasil Pengujian Kelola Data Pesanan Desainer.....	100
Tabel 47. Hasil Pengujian Kelola Data Akun Desainer	101
Tabel 48. Hasil Pengujian Logout Pelanggan	102
Tabel 49. Hasil Pengujian UAT Modul Admin	103
Tabel 50. Hasil Pengujian UAT Modul Pelanggan	104
Tabel 51. Hasil Pengujian UAT Modul Desainer.....	105

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Statistik dari data yang diperoleh appinventiv pada tahun 2020 menunjukkan bahwa pengguna internet menghabiskan sebagian besar waktu untuk mengakses aplikasi mobile daripada website (timedoor, 2021), data yang sama menunjukkan bahwa pengguna aplikasi mobile dua kali lipat lebih banyak dari pengguna website, hal ini merupakan salah satu alasan aplikasi mobile telah memonopoli berbagai sektor seperti hiburan, kesehatan dan bisnis (Rakanita, 2019). Pelaku bisnis saat ini telah memanfaatkan perdagangan elektronik yang tidak lain adalah penggunaan dan penerapan teknologi yang kian berkembang. Berbagai jenis usaha sudah terjun ke perdagangan elektronik seperti usaha makanan, transportasi bahkan penyedia jasa (Rakanita, 2019).

Penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Fauzi dan tim dengan mengembangkan sistem aplikasi pemesanan jasa percetakan berbasis web menyimpulkan, aplikasi jasa percetakan memberi efisiensi waktu dimana pelanggan tidak perlu datang ke tempat percetakan sehingga mempercepat proses transaksi (Fauzi et al., 2018). Hal yang sama juga dijelaskan oleh Eva dan tim dalam penelitian yang berjudul *E-Marketplace for Graphic Design Services at Jaya Sukses Medan Printing*, menuturkan bahwa efisiensi waktu serta pencatatan pemesanan merupakan masalah utama sebuah sistem pemesanan dibuat (Harianja and Harefa, 2022). Tidak hanya mempersingkat waktu transaksi dan membantu pencatatan penjualan, Arishita dan tim menuturkan pada penelitiannya bahwa tingginya konsumen digital di Indonesia mengharuskan para pelaku usaha untuk memanfaatkan perdagangan digital demi mempertahankan usahanya, yang dimana saat ini masyarakat lebih memilih transaksi digital daripada konvensional (Anastasia and Handriani, 2018).

Survei yang dilakukan oleh Yashita pada tahun 2021 menunjukkan, 88.7% dari 62 responden merupakan pelaku usaha dan 58.1% merupakan pelaku

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

UMKM. Sekitar 70% lebih pelaku usaha pernah menggunakan jasa desain grafis dan berpendapat bahwa desain merupakan hal penting dalam usaha, namun diantara tujuh kendala, pada peringkat tiga sebesar 33.9% responden merasa sulit menemukan jasa desain grafis yang dapat menerima pesanan secara *online* (Maheswari, 2021). Mengingat pentingnya jasa desain grafis yang cepat dan mudah dijangkau oleh para pelaku usaha, maka perlu adanya perubahan dalam mekanisme pemesanan jasa desain.

CV. Stapo Indonesia merupakan *startup* jasa desain grafis, sebelumnya telah dilakukan wawancara dengan pihak CV. Stapo Indonesia yang ingin mengembangkan usahanya. Selama 4 tahun, dari tahun 2020 hingga 2023, CV. Stapo Indonesia hanya mempunyai total 42 pelanggan dengan konsentrasi pelanggan disekitar daerah Depok. Pencatatan penjualan CV. Stapo Indonesia juga tidak efektif dengan pencatatan manual pada aplikasi Excel. Karenanya CV. Stapo Indonesia ingin memperluas jangkauan pelanggan dan juga ingin berkembang ke arah digital yang dapat membantu mendukung bisnis mereka, sehingga CV. Stapo Indonesia membutuhkan sistem yang dapat menangani pemesanan jasa desain yang banyak dan pencatatan penjualan yang efektif. Untuk itu CV. Stapo Indonesia ingin mempunyai aplikasi *mobile* yang dapat menangani pemesanan tersebut.

Dengan semakin meningkatnya konsumen digital, persaingan bisnis dan permintaan pelanggan, maka diperlukan adanya *platform* dimana pelaku usaha dapat memesan jasa desain grafis secara *online* agar mempersingkat waktu dan biaya pelanggan tanpa harus datang ke tempat penyedia jasa desain, serta memperkuat daya saing penyedia jasa desain itu sendiri. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu untuk melakukan perancangan aplikasi mobile berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Grafis Berbasis Mobile Menggunakan Framework Flutter”.

Aplikasi *mobile* pemesanan jasa desain grafis berikut akan dibangun secara bertahap menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall* dan *framework flutter* dengan bahasa pemrograman *dart* sehingga aplikasi berikut dapat mempermudah para pelanggan yang membutuhkan jasa desain grafis secara online. Alasan *framework flutter* digunakan dalam



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

penelitian ini karena memungkinkan pengembangan lintas *platform* dengan satu *source code*. Pengembangan aplikasi *mobile* dan *web* pada penelitian ini hanya menggunakan satu Bahasa dan satu *framework*, menggunakan *flutter* dengan Bahasa pemrograman *Dart*. Selain itu adanya *hot reload* pada *flutter* memungkinkan *developer* melihat perubahan pada kode secara instan bahkan Ketika aplikasi sedang berjalan sehingga memudahkan *developer* dalam masa pengembangan aplikasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi pemesanan jasa desain grafis berbasis *mobile*.
2. Bagaimana menggunakan *framework Flutter* dan bahasa pemrograman *Dart* untuk membangun aplikasi pemesanan jasa desain grafis.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah ditentukan, berikut merupakan batasan masalah perancangan sistem:

1. Sistem yang dibangun berbasis *mobile* yang dapat dijalankan pada *platform Android* dan *iOS*.
2. Sistem dibangun menggunakan *framework Flutter* dengan bahasa pemrograman *Dart*.
3. *Firebase* digunakan sebagai *backend service* pada sistem.
4. Sistem menggunakan *Sendbird* untuk sistem pesan instan.
5. Perancangan dan pembangunan sistem hanya berfokus pada modul pelanggan, desainer dan admin.
6. Sistem ini digunakan untuk pemesanan jasa desain logo untuk umkm, desain stiker label kemasan dan desain kemasan boks.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari proses penelitian berikut yaitu menghasilkan aplikasi pemesanan jasa desain grafis berbasis *mobile* menggunakan *framework Flutter*

untuk pemesanan jasa desain logo untuk UMKM, desain stiker label kemasan dan desain kemasan boks.

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari perancangan dan pembangunan aplikasi pemesanan jasa desain grafis berbasis *mobile* menggunakan *framework Flutter* yaitu:

1. Membantu pelanggan memesan jasa desain secara digital melalui aplikasi.
2. Membantu pendataan pemesanan jasa desain lebih efektif dan efisien.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian berikut dipaparkan secara terstruktur dan sistematis agar dapat membantu pembaca dalam mempelajari dan memahami isi dari penelitian berikut. Sistematika penyusunan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bagian pendahuluan akan membahas latar belakang penulisan laporan penelitian, perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian berikut, batasan masalah, tujuan dan manfaat dari penelitian berikut serta sistematika penulisan yang merupakan struktur dari laporan penelitian berikut.

BAB II Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka merupakan bagian yang akan membahas definisi atau teori yang terdapat pada laporan penelitian ini ditujukan agar pembaca dapat lebih mudah mengerti dan memahami konteks laporan penelitian berikut.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi penjelasan tentang Rancangan Penelitian, Tahapan Penelitian dan Objek Penelitian.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bab ini akan berisi analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, pengujian serta hasil pengujian dengan prosedur yang telah ditentukan dan dari hasil pengujian tersebut akan menjadi analisis untuk ditarik simpulan dari penelitian ini.

BAB V Penutup

Bab ini merupakan bagian terakhir penelitian yang berisi simpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



BAB V PENUTUP

5.1 Simpulan

Setelah tahap melewati tahap mencari informasi dengan mewawancarai pihak penyedia jasa desain, desain dan modelling sistem dengan membuat diagram *use case*, *class*, dan *activity* serta membuat *mockup* sistem, implementasi atau membangun sistem dengan menggunakan *Flutter* sebagai *framework* dan *Dart* sebagai Bahasa pemrograman, *firebase* sebagai *backend service* dan *sendbird*, sistem selesai dirancang dan selanjutnya di uji dengan blackbox testing dengan hasil uji scenario 100% berhasil dan feedback dari UAT dengan presentase 95.55%, sistem berikut dapat membantu pelanggan memesan jasa desain secara digital dan membantu pendataan pemesanan jasa desain lebih efektif dan efisien.

5.2 Saran

Hasil dari perancangan, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal pada sistem yang dapat dikembangkan kedepannya agar lebih baik, antara lain:

1. Payment Method menggunakan Payment Gateway karena payment gateway sudah terintegrasi oleh banyak pihak baik bank, e-wallet dan lainnya. Hal ini agar mempermudah pembayaran.
2. Fitur chat pelanggan dengan desainer perlu dikembangkan juga agar lebih interaktif.
3. Antarmuka sistem dibuat lebih user friendly agar lebih nyaman digunakan.

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



DAFTAR PUSTAKA

- Anastasia, A.N., Handriani, I., 2018. Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner. J. Ilm. FIFO.
- Aroral, H.K., 2021. Waterfall Process Operations in the Fast-paced World: Project Management Exploratory Analysis 6.
- Banerjee, S., 2020. What is Vysor? Control your Android on your computer. H2S Media. URL <https://www.how2shout.com/what-is/vysor-android-control-pc.html> (accessed 5.20.23).
- Chairunnas, A., Putri Sriwahyuni, E., 2019. Application Of Firebase Realtime Database Technology On Cemetery Management At Sirnalaya 1 Cianjur Public Cemetery Based On Mobile Application. IORA Int. Conf. Oper. Res. 4, 428.
- Fadilpasic, S., 2019. SendBird: More Than Just A Messenger [WWW Document]. techacute. URL <https://techacute.com/sendbird-more-than-just-a-messenger/>
- Fauzi, R., Wibowo, S., Putri, D.Y., 2018. Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website. Fountain Inform. J. 3, 5. <https://doi.org/10.21111/fij.v3i1.1824>
- Habiburrohman, F., Ongky, Y., 2019. Sistem Penentuan Harga Desain Pada Desainer Grafis Freelance.
- Harianja, E.J.G., Harefa, R.N., 2022. E-Marketplace for Graphic Design Services at Jaya Sukses Medan Printing 4.
- Irham, M., 2019. JURNAL SISTEM APLIKASI PEMBUATAN KARTU TANDA SISWA(KTS) PADA SMK SASMITA JAYA.
- Irnawati, O., Darwati, I., 2021. EVOLUTIONARY PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI GUNA MENINGKATKAN PENJUALAN. JUSIM J. Sist. Inf. Musirawas 6, 1–8. <https://doi.org/10.32767/jusim.v6i1.959>
- Maheswari, Y.A., 2021. PERANCANGAN IDENTITAS VISUAL UNTUK BRAND STAPLUS. Politeknik Negeri Jakarta, Depok.
- Muharram, A.F., 2021. PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN KEGIATAN MASJID BESAR AL FURQON BEKASI BARAT BERBASIS MOBILE MENGGUNAKAN FRAMEWORK FLUTTER. Politeknik Negeri Jakarta.
- Nugraha, A.A., Kuswardhana, D., 2021. Online Class Attendances System for Remote Learning Monitoring Using Face Recognition Technology Based on Mobile App with Android Studio Platform.
- PALUMBO, D., 2021. The Flutter Framework: Analysis in a Mobile Enterprise Environment.
- Pujianto, P., Mujito, M., Prabowo, D., Prasetyo, B.H., 2020. Pemilihan Warga Penerima Bantuan Program Keluarga Harapan (PKH) Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) dan User Acceptance Testing (UAT). J. Inform. Univ. Pamulang 5, 379. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6671>
- Rajagukguk, P.B., Sibuea, A.M., Situmorang, J., 2020. PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DESAIN GRAFIS COREL DRAW BERBASIS KECAKAPAN HIDUP (LIFE SKILLS) PADA LEMBAGA KURSUS

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- DAN PELATIHAN (LKP). J. Teknol. Inf. Komun. DALAM Pendidik. 6, 155. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v6i2.16959>
- Rakanita, A.M., 2019. PEMANFAATAN E-COMMERCE DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING UMKM DI DESA KARANGSARI KECAMATAN KARANGTENGAH KABUPATEN DEMAK. J. EKBIS 20, 1280. <https://doi.org/10.30736/ekbis.v20i2.237>
- Riduwan, W., 2008. Skala pengukuran variabel-variabel penelitian. Alfabeta, Bandung.
- Rumbaugh, J., Jacobson, I., Booch, G., 2003. The unified modeling language reference manual: the definitive reference to the UML from the original designers, 5. print. ed, The Addison-Wesley object technology series. Addison-Wesley, Reading, Mass.
- Soetikno, M.F., 2022. PENERAPAN BRANDING DAN DESAIN GRAFIS DI DREATIVE AGENCY.
- Supriatna, R., 2020. IMPLEMENTASI DAN USER ACCEPTANCE TEST (UAT) TERHADAP APLIKASI E-LEARNING PADA MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 3 KOTA BANDA ACEH.
- Taufiq, R., Ummah, R.R., Nasrullah, I., Permana, A.A., 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis Web di Madrasah Ibtidaiyah Nurul Huda Kota Tangerang. J. Inform. Univ. Pamulang 4, 119. <https://doi.org/10.32493/informatika.v4i4.3951>
- timedoor, 2021. Website or Mobile App. Which to invest when you start a new business [WWW Document]. URL <https://timedoor.net/blogs/Website-or-Mobile-App-Which-to-invest-when-you-start-a-new-business/>
- Yulistina, S.R., Nurmala, T., Supriawan, R.M.A.T., Juni, S.H.I., Saifudin, A., 2020. Penerapan Teknik Boundary Value Analysis untuk Pengujian Aplikasi Penjualan Menggunakan Metode Black Box Testing. J. Inform. Univ. Pamulang 5, 129. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i2.5366>
- Zain, A.R., Priyaditama, F.J., Hermawan, I., 2022. Perancangan Sistem Presensi Guru Berbasis Web Menggunakan Metodologi Waterfall 7.



DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Zahira Jauza Sudarsono



Lahir di Bogor pada tahun 2000. Menempuh pendidikan dasar di SDN Cipayung 01 lalu melanjutkan pendidikan menengah pertama di SMPN 19 Bogor dan lulus pendidikan menengah kejuruan di SMKN 3 Bogor pada tahun 2018. Saat ini penulis menempuh pendidikan program kerja sama CCIT FTUI dan Diploma 4 Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Politeknik Negeri Jakarta.

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

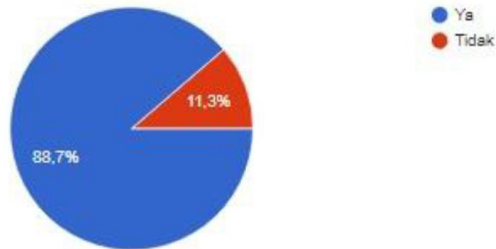
- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1 Survei oleh Yashinta Adristi Maheswari 2021

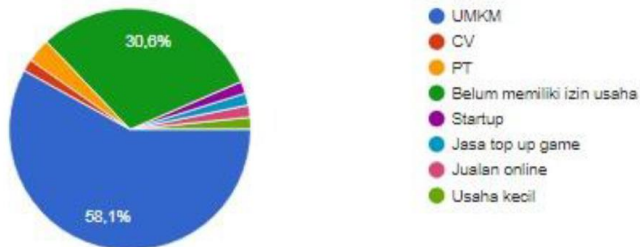
5. Apakah Anda mempunyai usaha yang sedang berjalan?

62 jawaban



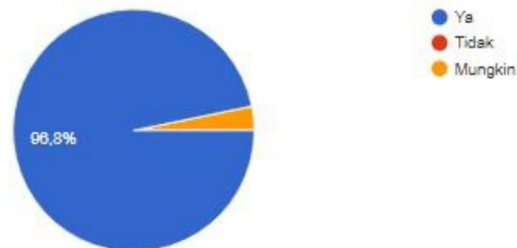
7. Apa status badan usaha Anda?

62 jawaban



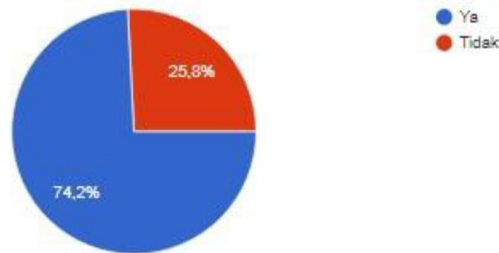
9. Menurut Anda, apakah sebuah desain sangat berperan penting dalam usaha Anda?

62 jawaban



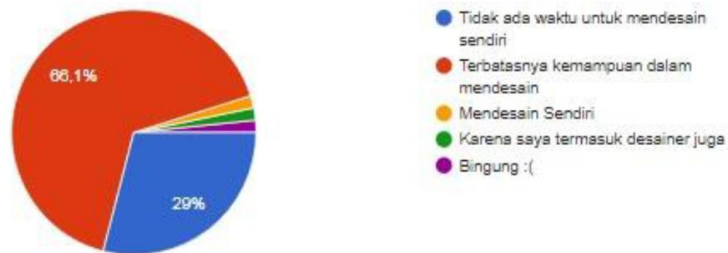
10. Apakah Anda pernah menggunakan jasa desain grafis?

62 jawaban



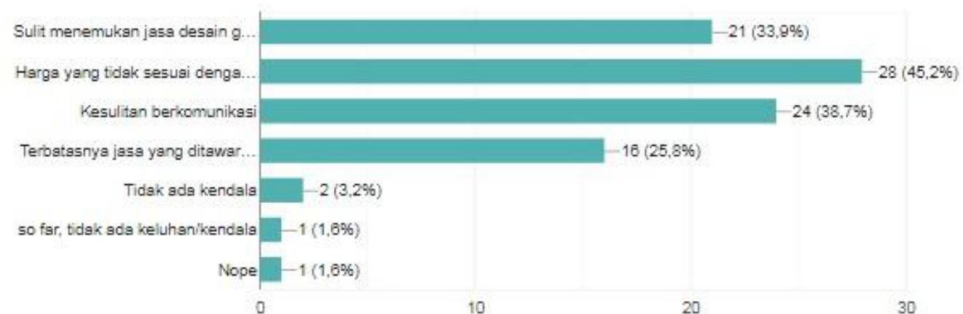
14. Apa alasan Anda menggunakan jasa desain grafis?

62 jawaban



16. Apa kendala dalam menggunakan jasa desain grafis yang Anda alami selama ini?

62 jawaban



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 2 Pelanggan CV. Stapo Indonesia

Bulan	Klien	Paket desain	Jenis Usaha	Usia	Geografis	SES	Tahu Stapo dari mana	Loyalty
Juli 2020	Aja Dapur Nyai	Bronze (Logo)	Makanan	Usia 20-30	Cengkareng	B-A	Mulut ke mulut	Tried
Agustus 2020	Kopi Balap	Bronze (Kemasan)	Cafe	Usia 20-30	Cibubur	B-A	Mulut ke mulut	Tried
September 2020	POA Beauty (cancel)	Bronze (logo)	Kosmetik	Usia 20-30	Rumbut	B-A	Mulut ke mulut	Rejector
Oktober 2020	AS AIS (PNJ)	Banner	Institusi Pendidikan	Usia 40-50	Depok	A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
November 2020	Scaleup (cancel)	Gold (Logo)	Sablon	Usia 20-30	Jakarta	B-A	Mulut ke mulut	Rejector
November 2020	Mau Lele	Bronze (Logo)	Perikanan	Usia 20-30	Jakarta	B-A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
Desember 2020	AYP Dokter Umum	Gold (Logo)	Praktek Dokter	Usia 30-40	Bojong Gede	A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
Desember 2020	Force Betta	Bronze (logo)	Cupang	Usia 20-30	Jakarta	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Desember 2020	Ji Cupang	Bronze (logo)	Cupang	Usia 20-30	Surabaya	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Desember 2020	Betta Bertu	Silver (logo)	Cupang	Usia 20-30	Tangsel	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Desember 2020	Michigan Betta	Silver (logo)	Cupang	Usia 20-30	Kembangan	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Desember 2020	EiIres Betta	Gold (Logo)	Cupang	Usia 30-40	Depok	A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Desember 2020	Dde Ropan Kopi	Gold (Logo)	Cafe	Usia 20-30	Depok	A	Online	Not Yet Repeated
Desember 2020	NGA-EAT by Angie	Silver (logo)	Makanan	Usia 20-30	Tangsel	B-A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
April 2021	Bolu Jajar	Kemasan (gold)	Makanan	Usia 30-40	Jakarta	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
April 2021	Ameno Ramen	Post IG	Makanan	Usia 20-30	Purwokerto	B-A	Online	Tried
Mei 2021	Nyarap.in	Gold (Bundle)	Makanan	Usia 20-30	Cidodong	B-A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
Mei 2021	Applewood	Bronze (Logo)	Minuman	Usia 20-30	Yogyakarta	B-A	Online	Tried
Juli 2021	MJ Dapur	Label Kemasan	Makanan	Usia 30-40	Jakarta	B-A	Online	Repeated
Juli 2021	Twin Queen	Logo Bronze	Makanan	Usia 20-30	Jakarta	B-A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
Juli 2021	Nting	Kemasan (gold)	Makanan	Usia 30-40	Jakarta	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Juli 2021	Doa Ibu	Kemasan (gold)	Makanan	Usia 30-40	Jakarta	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Juli 2021	3 Saudara	Kemasan (gold)	Makanan	Usia 30-40	Jakarta	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Agustus 2021	Meiji (cancel)	Brosur	Farmasi	-	Jakarta	Korporat	Mulut ke mulut	Rejector
Agustus 2021	Mie Marcon	Banner	Makanan	Usia 40-50	Jakarta	B	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
Agustus 2021	Mamah Citra	Banner	Makanan	Usia 40-50	Jakarta	B-A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
Oktober 2021	Pak Susilo	Kemasan (gold)	Makanan	Usia 40-50	Depok	B-A	Mulut ke mulut	Tried
November 2021	JMC	Logo (gold)	Event	Usia 20-30	Surabaya	B-A	Kerjasama	Not Yet Repeated
Januari 2022	Fresh X	Brand	Agribisnis	Usia 20-30	Depok	Korporat	Mulut ke mulut	Repeated
Maret 2022	DCF	Logo	Event	Usia 20-30	Depok	B-A	Kerjasama	Tried
Juli 2022	Fit Kitchen	Logo + Label	Makanan	Usia 30-40	Jakarta	A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated
September 2022	Stik Keju	Kemasan Pouch	Makanan	Usia 40-50	Depok	B-A	Mulut ke mulut	Not Yet Repeated

Nomor PO	Timestamp	Admin Notify	Status Pengerjaan	Nama Desainer	Nama Anda	No. Whatsapp	Produk/Usaha Anda	Deskripsi Singkat Usaha	Pesanan Desain
PO20	9/14/2023 14:29:04	9/20/2023 14:29:04	Selesai	Alvianty Djunaedi	Jalu Prakoso	085815744351	Card Game and H	Usaha yg berba	Paket Logo I
PO21	9/15/2023 9:27:15	9/21/2023 9:27:15	Selesai	Nurul Hidayati	Basafa Office	081285436514	Skincare	Bismillah minta	Paket Custo
PO22	9/20/2023 19:12:09	9/26/2023 19:12:09	Selesai	Rafi Ramdan Perma	Kestianti	081284916812	PT Anugrah Wira S-		Paket Custo
PO23	10/11/2023 18:46:52	10/17/2023 18:46:52	Selesai	Rafi Ramdan Perma	Ujang Setia	081585882250	Mochi	Usaha kami mer	Paket Desig
PO24	11/21/2023 20:14:25	11/27/2023 20:14:25	Selesai	Rafi Ramdan Perma	Sabira Ashfa	081296741984	Poster Aesthetic	Menjual poster	Paket Logo I
PO25	11/30/2023 7:30:28	12/6/2023 7:30:28	Selesai	Alvianty Djunaedi	Sabira	081296741984	Halopolaroid	Usaha yang foki	Paket Desig
PO26	11/30/2023 15:25:50		Selesai	Dini Novelita Tamba	Ahyad Risky	+62 852-7336-04	Air minum Shafi	Air minum kesef	Paket Logo I
PO27	12/15/2023 18:34:18		Selesai	Rafi Ramdan Perma	Tashukisan	085814061239	Usaha cetak	Usaha cetak me	Paket Custo
PO28	12/17/2023 17:41:02			Nama Desainer	Sigit	+62 823-4837-12	ATM Sehat	Sebuah start up	Paket Custo
PO29	3/7/2024 18:47:06		On Progress	Rezky Belianto	Lastario Huto	6_28132E+12	Sheera	Visi:"Menjadi br	Desain Logo
PO30	3/22/2024 9:09:56		On Progress	Rafi Ramdan Perma	adrian	082211889923	training academy	penyedia jasa si	Desain Fee

11

POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Topik Wawancara : Penggalan informasi kebutuhan dan permasalahan narasumber

Tujuan Wawancara : Mendapatkan informasi kebutuhan narasumber, review mockup dan proses bisnis sistem

Waktu Pelaksanaan : 23 Januari 2023, 4 April 2023, 27 Mei 2023

Tempat Pelaksanaan : Sandbox IKAPUNIJIA PNJ

Narasumber : Farhan (CEO) & Tasykil (COO)

Pewawancara : Zahira

Pertemuan pertama		
	Pertanyaan	: Alasan apa yang membuat CV. STAPO ingin mempunyai aplikasi pemesanan jasa desain?
1.	Jawaban	: Karena CV. STAPO ingin mengembangkan usahanya agar semakin luas dan juga ingin berkembang ke arah digital, sehingga membutuhkan sistem yang dapat menangani pemesanan jasa desain yang banyak, untuk itu Stapo ingin mempunyai aplikasi mobile yang dapat menangani pemesanan tersebut.
2.	Pertanyaan	: Mekanisme pemesanan jasa desain saat ini seperti apa?
	Jawaban	: Melalui pengisian google form dan pesan singkat WhatsApp.
3.	Pertanyaan	: Kendala apa yang ditemui pada mekanisme pemesanan jasa desain saat ini?
	Jawaban	: Karena saat ini sistem yang ada masih terbilang manual, pendataannya sendiri cukup sulit jika mendapat pesanan jasa desain yang cukup banyak.
4.	Pertanyaan	: Membutuhkan sistem pemesanan jasa desain yang seperti apa?
	Jawaban	: Stapo ingin memiliki sistem aplikasi pemesanan jasa desain yang dapat digunakan oleh pelanggan, desainer dan juga Stapo itu sendiri. Pada aplikasi nanti, pelanggan dapat memilih jenis jasa “hanya desain”, “hanya cetak” atau “desain dan cetak” dimana jika pelanggan memilih salah satu dari tiga jasa tersebut pelanggan

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		akan mengisi form agar proses dilanjutkan ke desainer. Jika desainer sudah mendapat pesanan, desainer dapat menerima atau menolak pesanan, jika ditolak maka akan mencari desainer lain namun jika diterima akan dilanjutkan ke proses pengerjaan. Setelah pengerjaan sudah selesai, nantinya aplikasi akan menyediakan fitur tinjau mengenai pesanan yang sudah di kerjakan, jika pelanggan puas maka pesanan selesai, jika tidak puas maka akan revisi.
5.	Pertanyaan :	Siapa target pengguna aplikasi pemesanan jasa desain jika sudah selesai dibuat nanti?
	Jawaban :	Target penggunaannya adalah masyarakat yang mempunyai UMKM sebagai pelanggan, desainer dan Stapo itu sendiri.
6.	Pertanyaan :	Emang saat ini urgensi terbesar Stapo pengen punya app itu apa ka
	Jawaban :	Karena kan sekarang masih pake gform dan wa, terus juga pelanggan makin banyak, untuk pihak Stapo sendiri kewalahan ngolah datanya, dan dirasa kalo pake app itu pelanggannya juga lebih mudah kan untuk melakukan orderan, karena banyak pelanggan juga yang sering make e commerce dan saat ini e commerce paling efektif jadi Stapo ingin punya app sendiri yang bisa ngatur pesanan
7.	Pertanyaan :	Emang seberapa banyak pelanggan Stapo ka sampe adminnya dirasa kewalahan
	Jawaban :	Udah lebih dari 30, sampe saat ini sih nyentuh angka 32 pelanggan. 30an pelanggan kan udah cukup banyak ya pesanan yang dikelola sama admin
8.	Pertanyaan :	Ini kan Stapo pengennya aplikasi mobile ka, kenapa milihnya mobile dan ga web aja
	Jawaban :	Kita liat karena rata rata e commerce kan pake aplikasi mobile ya, dan mobile app katanya yang paling banyak dipake sama orang orang dibanding web, jadi kita niatnya mobile app ini untuk pesanan transaksi dll sedangkan web ini untuk konten Stapo kayak comprof, porto Stapo gitu gitu



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

9	Pertanyaan	: Fitur utama yang diincer Stapo itu apa sih ka
	Jawaban	: Form digital transaksi ya kayak gform gitu, tapi tiap transaksi ada fitur chat ke desainer kayak e commerce, karena chat/komunikasi kan bagian dari proses desain jadi itu krusial
10	Pertanyaan	: Ini pengennya aplikasi terpisah tiap pengguna ya ka
	Jawaban	: Iya kayak gojek gitu dia ada app buat pelanggannya ada buat mitranya. Jadi nanti Stapo maunya selain pelanggan pake app ini, desainer juga pake dan keseluruhan bisa diliat sama orang dalem Stapo itu sendiri.
11	Pertanyaan	: Untuk desainernya sendiri ada berapa sekarang ka di Stapo
	Jawaban	: Sekarang desainernya Stapo ada 2 yang tetap
12	Pertanyaan	: Sebelumnya udah pernah ada rencana bikin aplikasi buat Stapo belum ka
	Jawaban	: Udah, maret tahun 2022 kita udah bikin rencana sistem Stapo, kebetulan kita ada flowchat gambaran aplikasinya mau kayak gimana sama erdnya tapi ini ga fix sih, tapi masih layak lah dijadiin referensi buat sistem sekarang
13	Pertanyaan	: Oiya ka kan tiap orderan di ecommerce itu ada ketentuannya ya ka misalnya, kan tadi kaka bilang revisi di desain ini banyak, ada kayak limit gitu ga ka nanti buat di sistemnya berapa kali revisi
	Jawaban	: Oiya ada kok ketentuannya, kita lagi nyusun hak dan kewajiban desainer pelanggan yang kayak gitu gitu, ada di drive
Pertemuan Kedua		
1	Pertanyaan	: Kan di awal Stapo pengennya buat sistem si orang dalem Stapo atau admin ini pake mobile juga, tapi idealnya buat bisnis ini dashboardnya web ka, dan setelah diskusi sama dospem dan temen lainnya kayaknya lebih baik admin pake web aja, gapapa ka?
	Jawaban	: Iya gapapa
2	Pertanyaan	: Buat sistem bayarnya sendiri gimana ka apa tf manual atau gimana
	Jawaban	: Kita pake 3 rd party aja ya namanya midtrans, buat integrasi ke appsnya kita belum tau mungkin nanti zahira yang lebih paham.



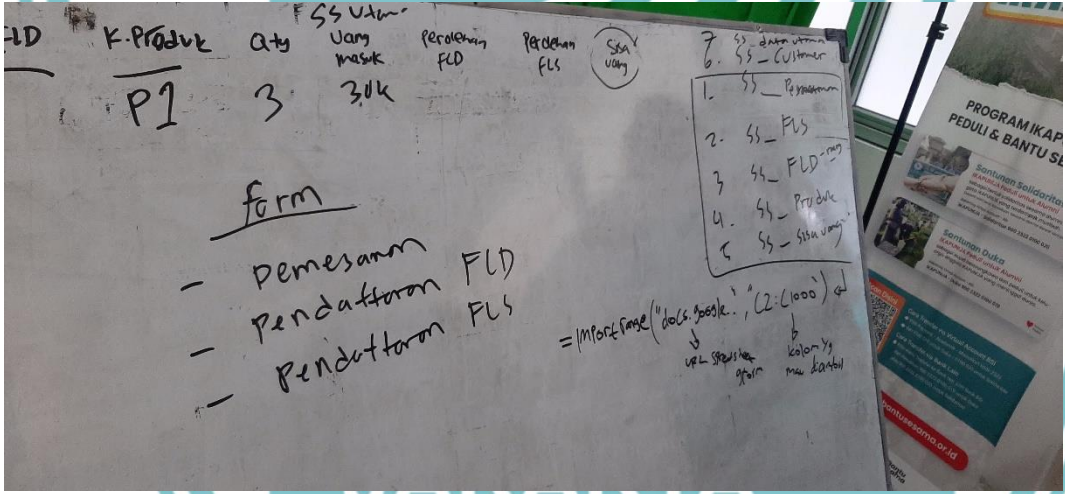
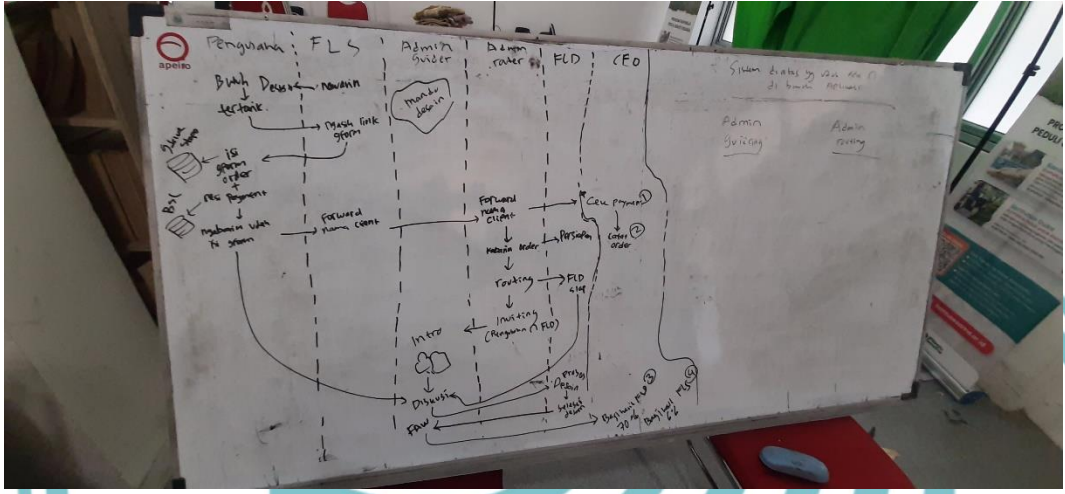
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

		Tapi untuk transaksi pembayarannya pake midtrans aja biar banyak opsi pembayaran
3	Pertanyaan	: Oiya ka untuk outputan si pelanggannya ini maunya kayak gimana
	Jawaban	: Hasil desain kita kirim lewat chat aja bisa ga zah? Karena biar semua by sistem
4	Pertanyaan	: Maksudnya untuk sistemnya sendiri itu akhir pesanan selesainya kayak gimana ka, kayak pelanggan menyelesaikan pesannya kayak di ecommerce kah atau gimana
	Jawaban	: Iya pesanan terhitung statusnya selesai itu dari pelanggan yang udah ganti statusnya jadi selesai, nanti kurang lebih kayak shopee/tokped
5	Pertanyaan	: Tapi untuk cetak sendiri mekanisme nya masih manual ya ka?
	Jawaban	: Iya karena saat ini dirasa yang cetak masih belum banyak pelanggannya dan belum besar juga plus kita masih pake jasa cetak luar
Pertemuan Ketiga		
1	Pertanyaan	: Apa dari admin mengalami kesulitan dalam mekanisme pemesanan saat ini?
	Jawaban	: Iya, karena saat ini kan mekanismenya manual nah admin kadang suka salah crosscheck, admin juga agak kesulitan nerima orderan secara manual contohnya masukin desainer customer di satu group terus check pembayaran, jadi pendataan ini karena ga otomatis agak lama pengerjaannya
2	Pertanyaan	: Apa pelanggan pernah mengeluhkan mekanisme pemesanan saat ini?
	Jawaban	: Sejauh ini untuk sisi pelanggan hanya pernah memberi kritik mengenai group yang pake wa dimana katanya kadang suka tenggelem groupnya dan ini yang buat komunikasi pun menjadi terhambat ya apalagi desain kan orientasi komunikasi dengan desainer dan customer
3	Pertanyaan	: Apa desainer pernah mengeluhkan mekanisme pemesanan saat ini?

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

	Jawaban	:	Gajauh beda dengan customer sih, ada desainer yang merasa group wa ini agak kurang efektif karena kecampur dengan pesan pribadi dll
--	---------	---	---



Lampiran 4 Observasi Online Jasa Desain di Percetakan



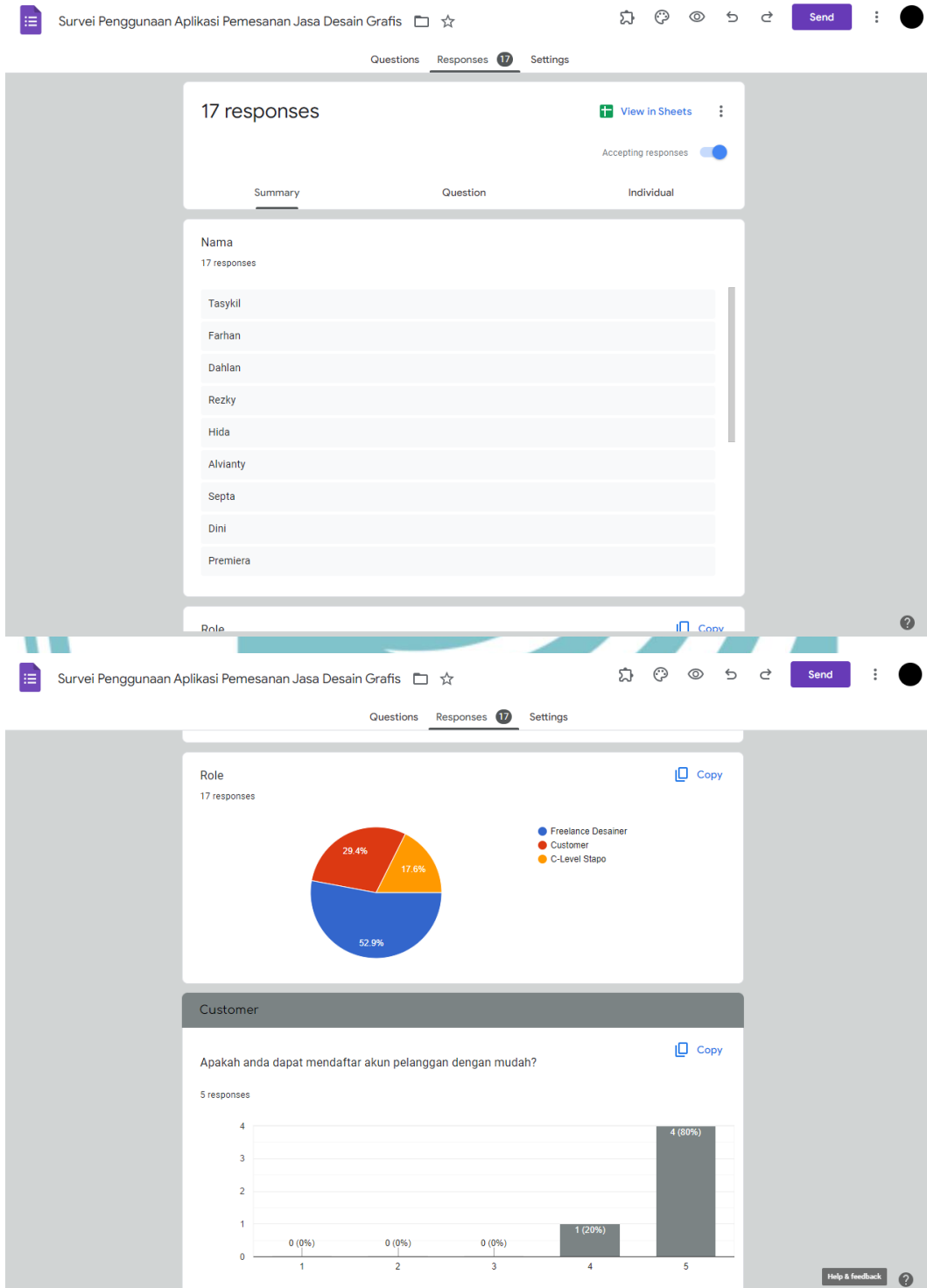
Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 5 Hasil UAT



Survei Penggunaan Aplikasi Pemesanan Jasa Desain Grafis (Responses) ☆ 📄 🔍

File Edit View Insert Format Data Tools Extensions Help

🔍 Menu 100% 123 Default

E20	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD	AE	AF			
1	Nama	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Secara	Role	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Secara	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Secara	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah	Apakah			
2	Tasykil												C-Level Stapo		5					5	5	5	5	5	5	5	4								
3	Fahlan												C-Level Stapo		5					5	5	5	5	5	5	5	5								
4	Dahlan												C-Level Stapo		5					5	5	5	5	5	5	5	5								
5	Ricky												Freelance Desainer			4	4	4																	
6	Hida												Freelance Desainer			5	3	4																	
7	Alviandy												Freelance Desainer			5	4	4																	
8	Septa												Freelance Desainer			4	4	4																	
9	Diti												Freelance Desainer			4	3	4																	
10	Pramiera												Freelance Desainer			4	4	4																	
11	Rafi												Freelance Desainer			5	3	4																	
12	Nisa												Freelance Desainer			5	4	4																	
13	Akti												Freelance Desainer			5	3	4																	
14	Resti		5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4 Customer			5																			
15	Kunzi		5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4 Customer																						
16	Basafa		4	5	5	5	5	5	5	5	5	3	3 Customer																						
17	Imron		5	5	5	5	5	5	5	5	5	3	4 Customer																						
18	Putri Flana		5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4 Customer																						
21		95.55% ← ave uat all 3 modls																																	



POLITEKNIK
NEGERI
JAKARTA

- Hak Cipta :**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
 2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta