

**PERANCANGAN JASA DESIGN GRAPHIC
MENGUNAKAN SISTEM LELANG
BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI



**Oleh:
Wahyudi Nugroho
141510022**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2019**

PERANCANGAN JASA DESIGN GRAPHIC MENGUNAKAN SISTEM LELANG BERBASIS WEBSITE

SKRIPSI

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai
derajat Sarjana S1 pada jurusan Sistem Informasi**



**Oleh:
Wahyudi Nugroho
141510022**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2019**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Wahyudi Nugroho
NPM : 141510022
Fakultas : Teknik dan Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul:

PERANCANGAN JASA DESIGN GRAPHIC MENGGUNAKAN SISTEM LELANG BERBASIS WEBSITE

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah skripsi ini digugurkan dan gelar sarjana yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 10 Februari 2019



Wahyudi Nugroho
141510022

PERANCANGAN JASA DESIGN GRAPHIC MENGUNAKAN SISTEM LELANG BERBASIS WEBSITE

**Oleh:
Wahyudi Nugroho
141510022**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 10 Februari 2019

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Andi Supriadi Chan', with a stylized flourish at the end.

Andi Supriadi Chan, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing

ABSTRAK

Belakangan ini banyak masyarakat ataupun perusahaan yang membutuhkan jasa pembuatan desain logo ,desain website , desain *name card*, desain *banner*, desain bordir dan lainnya serta semakin meningkatnya permintaan jasa desain kepada perusahaan jasa *design*. *Customer* sulit menemukan *designer* yang sesuai karena masih menggunakan cara konvensional yaitu dengan mendatangi pihak advertising dengan memberikan contoh desain. *Designer* juga sulit untuk mendapatkan pekerjaan desain karena *customer* kurang memahami keberadaan *designer*, sehingga *designer* sering tidak mendapatkan kesempatan untuk mendapatkan pekerjaan desain. Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi yang dapat mempertemukan *customer* dan *designer* untuk melakukan bisnis kerja. Sehingga dapat mendukung proses pemasaran dan transaksi dalam hal jasa untuk design melalui media internet. Untuk metode pembangunan perangkat lunak, menggunakan metode terstruktur yaitu UML (*Unified Modeling Language*). Untuk bahasa pemrograman menggunakan PHP untuk basis data menggunakan MySQL. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *waterfall*, yang merupakan pendekatan untuk pengembangan perangkat lunak secara sistematis dan sekuensial. Hasil dari penelitian dan perancangan ini adalah menghasilkan sebuah aplikasi baru berbasis web, aplikasi ini akan digunakan oleh *designer* untuk mencari job *design* dari *customer* yang sesuai dengan kemampuan *designer*, kemudian *customer* menerima tawaran dari *designer*, sedangkan admin bertugas untuk mengontrol data iklan, data lelang, dan *designer*. Dan kemudian admin bertanggung jawab atas hasil kerja dan waktu kerja *designer*. Aplikasi lelang design ini adalah aplikasi pelelangan yang dapat mempermudah *designer* mendapatkan job *design* serta memudahkan *customer* untuk menemukan *designer* yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Kata Kunci : Lelang, Waterfall, PHP , MySQL, Designer, Advertising, Design Graphic

ABSTRACT

Recently, many people or companies need to create a logo design, website design, name card design, banner design, embroidery design, and other design services and also the increasing demand for design services to design service companies. Customers feel that so difficult to find the right designer because they still use conventional methods, they should go to the advertising by giving examples of designs. The designer is also difficult to get a design job because customers don't understand the existence of designers, sometimes the designers didn't have a chance to get a design job. Therefore we need an application that can bring customers and designers together to do business work. So that it can support the marketing process and transactions in terms of services for design through internet media. For software development methods, using a structured method UML (Unified Modeling Language). For programming languages use PHP for databases using MySQL. In this study, the author uses the waterfall method, which is an approach to software development in a systematic and sequential manner. The results of this research and design is to produce a new web-based on application, this application will be used by designers to find job design from customers that are in accordance with the ability of the designer, then the customer receives an offer from the designer, while the admin is in charge of controlling advertising data, auction data, and designer. And then the admin will be responsible for all the result and work time of the designer. This auction design application is an auction application that can make it easier for designers to get job design and make it easier for customers to find designers that fit the desired criteria.

Keywords: Auction, Waterfall, PHP , MySQL, Designer, Advertising, Design Graphic

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah S.W.T yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang adalah salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Putera Batam.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna karena itu, peneliti terima akan senantiasa menerima dengan senang hati kritik dan saran.

Dengan segala keterbatasan, peneliti menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam Ibu Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI..
2. Ketua program studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam Bapak Muhammad Rasid Ridho, S.Kom., M.SI.,
3. Bapak Andi Supriadi Chan, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Putera Batam.
4. Dosen dan Staff Universits Putera Batam.
5. Orang tua dan keluarga, mahasiswa/I Universitas Putera Batam.

Semoga Tuhan membalas kebaikan dan selalu mencurahkan rahmat-Nya, Amin.

Batam, 10 Februari 2019

Wahyudi Nugroho

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Identifikasi Masalah	2
1.3. Rumusan Masalah	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan Penelitian	4
1.6. Manfaat Penelitian	4
1.6.1. Manfaat Teoritis	4
1.6.2. Manfaat Praktis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1. Tinjauan Teori Umum.....	6
2.1.1. Sistem.....	6
2.1.2. Karakteristik Sistem.....	7
2.1.3. Informasi	9
2.1.4. Sistem Informasi	11
2.1.5. Komponen Sistem Informasi	12
2.1.6. Internet	14
2.1.7. Perancangan	16
2.1.8. Sistem Lelang.....	16
2.1.9. Jasa	19
2.1.10. Karakteristik Jasa	19
2.1.11. Desain Grafis.....	20
2.1.12. <i>Website</i>	21
2.1.13. <i>Waterfall</i>	22
2.1.14. Aliran Sistem Informasi	24

2.2.	Tinjauan Teori Khusus	25
2.2.1.	HTML (<i>Hyper Text Markup Language</i>)	25
2.2.2.	PHP	27
2.2.3.	MySQL (My Structure Query Language)	29
2.1.4.	Adobe Dreamweaver8.....	32
2.1.5.	Basis Data	36
2.1.6.	<i>Design Web dan Database</i>	36
2.1.7.	UML	37
2.1.8.	Penelitian Terdahulu	44
BAB III METODE PENELITIAN.....		48
3.1.	Desain Penelitian.....	48
3.2.	Objek Penelitian	49
3.3.	Analisa SWOT Program yang berjalan.....	49
3.4.	Analisa Sistem Program yang sedang berjalan	50
3.5.	Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan	51
3.6.	Permasalahan yang sedang dihadapi.....	52
3.7.	Usulan Pemecahan Masalah.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		56
4.1.	Analisa Sistem yang Baru	56
4.5.1.	Aliran Sistem Informasi Yang Baru.....	67
4.5.2.	Diagram <i>Use case</i>	58
4.5.3.	<i>Activity Diagram</i>	60
4.5.4.	<i>Sequence Diagram</i>	67
4.5.5.	<i>Class Diagram</i>	70
4.5.6.	<i>Component Diagram</i>	71
4.2.	Desain Rinci	72
4.2.1.	Rancangan Formulir.....	72
4.2.2.	Rancangan Layar Masukan	76
4.2.3.	Rancangan Laporan.....	79
4.2.4.	Rancangan File.....	84
4.3.	Rencana Implementasi	89
4.3.1.	Jadwal Implementasi.....	89
4.3.2.	Perkiraan Biaya Implementasi	91
4.4.	Perbandingan Sistem.....	91
4.5.	Analisis Produktifitas.....	92

4.5.1. Segi Efisiensi.....	93
4.5.2. Segi Efektifitas	93
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	94
5.1. Simpulan	94
5.2. Saran.....	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	
SURAT KETERANGAN PENELITIAN	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Komponen <i>Use case</i> Diagram.....	38
Tabel 2.2 <i>Class</i> Diagram.....	40
Tabel 2.3 Komponen <i>Activity</i> Diagram.....	41
Tabel 2.4 <i>Sequence</i> Diagram.....	42
Tabel 2.5 <i>Component</i> Diagram	43
Tabel 2.6 Penelitian Terdahulu	45
Tabel 4.1 Struktur Entitas Tabel <i>User</i>	84
Tabel 4.2 Struktur Entitas Tata Cara.....	84
Tabel 4.3 Struktur Entitas Rekening	85
Tabel 4.4 Struktur Entitas Profil	85
Tabel 4.5 Struktur Entitas <i>Notif</i> Komentar	86
Tabel 4.6 Struktur Entitas Lelang	86
Tabel 4.7 Struktur Entitas Komentar	87
Tabel 4.8 Struktur Entitas Iklan	87
Tabel 4.9 Struktur Entitas Daftar Pemenang.....	88
Tabel 4.10 Struktur Entitas <i>Confirm</i> Lelang.....	88
Tabel 4.11 Jadwal Implementasi.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kualitas Suatu Informasi	10
Gambar 2.2 Ilustrasi Model <i>Waterfall</i>	22
Gambar 2.3 Simbol Simbol Dalam Aliran Sistem Informasi	25
Gambar 2.4 Presentasi Penggunaan Bahasa Pemrograman	29
Gambar 2.5 Tampilan <i>Adobe Dreamweaver</i>	32
Gambar 3.1 Desain Penelitian	48
Gambar 3.2 Aliran Sistem Informasi Lama	51
Gambar 4.1 Aliran sistem Informasi Yang Baru	57
Gambar 4.2 <i>Use case</i> Pada Perancangan Jasa <i>Design graphic</i> Menggunakan Sistem Lelang Berbasis Website	59
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Login Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	61
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Register Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	62
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Melihat list lelang Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	62
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Mengikuti lelang Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	63
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Upload Hasil <i>Design</i> Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	63
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Melihat Hasil Pemenang Lelang <i>Design</i> Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	64
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> logout Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	64
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> <i>Input</i> Data Lelang Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	65
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Hapus Data Lelang Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	65
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Ubah Status Pemenang Lelang Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	66
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Tambah Admin Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	66
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Hapus Admin Pada Sistem Lelang <i>Design</i> Berbasis Web	67
Gambar 4.15 <i>Sequence</i> Register Pada Sistem lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	68
Gambar 4.16 <i>Sequence</i> Diagram Mengikuti Lelang Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	69
Gambar 4.17 <i>Class</i> Diagram Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	70
Gambar 4.18 <i>Component</i> Diagram Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	71

Gambar 4.19 Rancangan Tampilan Form Register Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	72
Gambar 4.20 Rancangan Tampilan Tambah Iklan Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	73
Gambar 4.21 Rancangan Tampilan Tambah Admin Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	74
Gambar 4.22 Rancangan Tampilan <i>Login</i> Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	76
Gambar 4.23 Rancangan Tampilan Edit <i>User</i> Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	77
Gambar 4.24 Rancangan Tampilan Ubah <i>Password User</i> Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	78
Gambar 4.25 Rancangan Tampilan Data Admin Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	79
Gambar 4.26 Rancangan Tampilan Data Iklan Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	80
Gambar 4.27 Rancangan Tampilan Pemenang Lelang Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	81
Gambar 4.28 Rancangan Tampilan Profil Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	82
Gambar 4.29 Rancangan Tampilan Tata Cara Pada Sistem Lelang <i>Designer</i> Berbasis Web	83

DAFTAR LAMPIRAN

Daftar Riwayat Hidup	62
Surat Keterangan Penelitian.....	63
Lampiran <i>Coding</i> Dan <i>Screenshot</i> Program	63