

**RANCANG BANGUN APLIKASI UNTUK
MENINGKATKAN EFISIENSI LAYANAN CREATIVE
AGENCY DI SWIFT IMPACT STUDIO**

SKRIPSI



**Oleh:
Risky Amanda
180210055**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2024**

**RANCANG BANGUN APLIKASI UNTUK
MENINGKATKAN EFISIENSI LAYANAN CREATIVE
AGENCY DI SWIFT IMPACT STUDIO**

SKRIPSI

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



**Oleh:
Risky Amanda
180210055**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2024**

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Risky Amanda
NPM : 180210055
Fakultas : Teknik Dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul:

“Rancang Bangun Aplikasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Layanan Creative Agency Di Swift Impact Studio” Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah dengan judul di atas 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 Rancang Bangun Aplikasi Untuk Meningkatkan Efisiensi Layanan Creative Agency Di Swift Impact Studio ini dapat dibuktikan terdapat unsur- unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah dengan judul tersebut digugurkan dan Menerima pembatalan atas semua hasil atau gelar yang saya peroleh dari penelitian ini. serta diproses sesuai dengan peraturan perundang- undangan yang berlaku.

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

Batam, 18 Juli 2024



Risky Amanda
180210055

**RANCANG BANGUN APLIKASI UNTUK
MENINGKATKAN EFISIENSI LAYANAN CREATIVE
AGENCY DI SWIFT IMPACT STUDIO**

SKRIPSI

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

**Oleh :
Risky Amanda
180210055**

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

Batam, 18 Juli 2024


Alfannisa Annurrullah Fajrin, S.Kom., M.Kom.
Pembimbing

ABSTRAK

Industri kreatif memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perekonomian global melalui teknologi, globalisasi, dan perubahan preferensi konsumen. Ini mencakup produksi film, musik, fashion, penerbitan, dan layanan kreatif digital. Namun agensi kreatif seringkali menghadapi tantangan dalam memberikan layanan yang efisien kepada klien, sehingga dapat mengurangi kepuasan. Untuk mengatasi hal ini, proyek ini mengusulkan pengembangan aplikasi agensi kreatif digital pada platform Android untuk meningkatkan efisiensi layanan digital dengan solusi inovatif untuk pemesanan layanan.

Aplikasi ini di buat untuk bertujuan meningkatkan Digital Service yang efisien antara lain merupakan selaku berikut Untuk mengimplementasikan aplikasi yang sudah dibuat untuk meningkatkan efisiensi layanan dan mempermudah proses order digital service.

Metode pengembangan yang dibuat memakai tata cara Aplikasi Development Life Cycle(SDLC) dengan tahapan Perencanaan, Analisis, Desain, Pengembangan, Pengujian, Implementasi serta Pemeliharaan.

Kata Kunci: Android, Layanan Digital, SDLC, Agensi Kreatif, Pemesanan Digital

ABSTRACT

The creative industry makes a significant contribution to the global economy through technology, globalization and changing consumer preferences. This includes film production, music, fashion, publishing and digital creative services. However, creative agencies often face challenges in providing efficient services to clients, which can reduce satisfaction. To address this, this project proposes the development of a digital creative agency application on the Android platform to increase the efficiency of digital services with innovative solutions for service booking.

This application was created with the aim of improving efficient Digital Service, including the following: To implement applications that have been created to increase service efficiency and simplify the digital service order process.

The development method created uses the Application Development Life Cycle (SDLC) procedure with the stages of Planning, Analysis, Design, Development, Testing, Implementation and Maintenance.

Keywords: Android, Digital Service, SDLC, Creative Agency, Ordering

Digital

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Di Universitas Putera Batam. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam;
2. Dekan Fakultas Teknik Dan Komputer;
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika;
4. Miss Afannisa Annurullah Fajrin, S.Kom., M.Kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Dan Komputer Di Universitas Putera Batam;
5. Bapak Koko Handoko, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing Akademik pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Dan Komputer Di Universitas Putera Batam;
6. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam;
7. Orang Tua Dan Keluarga tercinta, yang telah memberikan doa, dukungan moral, serta pengertian dalam setiap langkah penulis menyelesaikan skripsi ini.

8. Pihak studio swift impact yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
9. Teman serta Sahabat Saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan bantuan yang tak ternilai selama studi di Universitas Putera Batam
10. Dan yang terakhir, saya ucapkan kepada diri saya sendiri. terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai titik ini, walau sering kali merasa putus asa atas apa yang diusahakan belum berhasil, namun terimakasih tetep menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karna memutuskan tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin. Berbahagilah selalu dimanapun berada, Risky Amanda apapun kurang dan lebih mu mari merayakan diri sendiri.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Batam, 18 Juli 2024



Risky Amanda

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Teori Dasar.....	7
2.2 Aplikasi.....	7
2.3 Creative Digital Agency.....	8
2.4 Software Development Life Cycle (SDLC).....	9
2.5 Unified Modeling Language (UML).....	10
2.6 Metode Pelayanan Creative Agency	17
2.7 Variabel.....	20
2.8 Software Pendukung dan Bahasa Pemograman	28
2.8.1 Visual Studio Code	29
2.8.2 <i>Framework</i> Flutter.....	31
2.8.3 Figma.....	32
2.8.4 Blackbox	33
2.9 Penelitian Terdahulu	34
2.10 Kerangka Pemikiran.....	37

BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Desain Penelitian	39
3.2 Pengumpulan Data	41
3.3 Perancangan Sistem	42
3.4 Desain User Interface	54
3.5 Analisa Keperluan	61
3.6 Metode Pengujian Sistem.....	62
3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1 Hasil Penelitian	65
4.1.1 Implementasi Antar Muka	65
4.2 Pembahasan.....	74
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	78
5.1 Kesimpulan	78
5.2 Saran	79

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pendukung Penelitian

Lampiran 2. Daftar Riwayat Hidup

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Alur Waterfall	10
Gambar 2. 2 Website PT.Raie Express	21
Gambar 2. 3 Mobile Apps Catering	23
Gambar 2. 4 Logo Design.....	24
Gambar 2. 5 Social Media Design Small Bedroom.....	26
Gambar 2. 6 Banner Design Pawon The Racixx.....	27
Gambar 2. 7 Booth Decoration	28
Gambar 2. 8 Visual Studio Code.....	31
Gambar 2. 9 Flutter.....	32
Gambar 2. 10 Figma	33
Gambar 2. 11 BlackBox Testing.....	34
Gambar 2. 12 Kerangka Pemikiran.....	38
Gambar 3. 1 Desain Penelitian.....	39
Gambar 3. 2 Usecase Diagram.....	43
Gambar 3. 3 Activity diagram Halaman Login.....	44
Gambar 3. 4 Activity diagram Halaman Utama	45
Gambar 3. 5 Activity diagram Halaman instruksi aplikasi.....	46
Gambar 3. 6 Activity diagram Halaman Profile.....	47
Gambar 3. 7 Activity diagram Halaman Ourservice	48
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Halaman SOP	49
Gambar 3. 9 Sequence diagram Halaman Instruksi	50
Gambar 3. 10 Sequence diagram Halaman Profile.....	51
Gambar 3. 11 Sequence diagram Halaman Ourservice	52
Gambar 3. 12 Class Diagram	53
Gambar 3. 13 User Interface Halaman Login	55
Gambar 3. 14 User Interface Homepage.....	55
Gambar 3. 15 User Interface Ourservice.....	56
Gambar 3. 16 User Interface Custome Service	57
Gambar 3. 17 User Interface Instruksi	58
Gambar 3. 18 User Interface Portofolio	59
Gambar 3. 19 User Interface Pengenalan Profile	60
Gambar 3. 20 User Interface Pembuat Aplikasi.....	61
Gambar 4. 1 Tampilan Onboarding.....	65
Gambar 4. 2 Tampilan Login.....	66
Gambar 4. 3 Tampilan Homescreen.....	67
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Portofolio	68
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Instruksi	69
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Ourservice.....	70
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Order Service	71
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Custome Service	72
Gambar 4. 9 Tampilan Info Profile.....	73
Gambar 4. 10 Tampilan Info Pembuat aplikasi.....	74

DAFTAR TABEL

	halaman
Tabel 2. 1 Usecase Diagram	10
Tabel 2. 2 Activity Diagram	12
Tabel 2. 3 Sequence Diagram	14
Tabel 2. 4 Class Diagram.....	16
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian	64
Tabel 4. 1 Pengujian Fungsi Menu Aplikasi	75
Tabel 4. 2 Uji Coba Device	76
Tabel 4. 3 Pengujian aplikasi oleh Customer Swift impact Studio.....	77