

**PERANCANGAN DESAIN SISTEM INFORMASI UNTUK PELAYANAN
JASA DESAIN GRAFIS (FREELANCE) BERBASIS APLIKASI MOBILE**

RINGKASAN DESAIN SISTEM INFORMASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana



Disusun Oleh:

SULISTYA JATI WIJANARKA

111729764

**PROGRAM STUDI AKUNTANSI
SEKOLAH TINGGI ILMU EKONOMI
YAYASAN KELUARGA PAHLAWAN NEGARA
YOGYAKARTA**

2023

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN DESAIN SISTEM INFORMASI UNTUK PELAYANAN JASA DESAIN GRAFIS (*FREELANCE*) BERBASIS APLIKASI *MOBILE*

Dipersiapkan dan disusun oleh:

SULISTYA JATI WIJANARKA

Nomor Induk Mahasiswa: 111729764

telah dipresentasikan di depan Tim Penguji pada tanggal 19 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar

Sarjana Akuntansi (S.Ak.)

Susunan Tim Penguji:

Pembimbing



Julianto Agung Saputro, Dr., S.Kom., M.Si., Ak., CA.

Penguji



Ika Puspita Kristianti, S.E., M.Acc., Ak., CA.

Yogyakarta, 19 Juni 2023
Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN Yogyakarta
Ketua



Wishu Prajogo, Dr., M.B.A.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan manfaat yang besar bagi seorang desainer grafis. Kemajuan teknologi bermanfaat sebagai sarana promosi untuk mengenalkan produk kepada konsumen menggunakan sistem pemasaran online atau melalui media sosial. Namun, permasalahan yang terjadi adalah Proses penjualan barang atau jasa di media sosial masih dilakukan secara manual sehingga pengelolaan data penjualan saat konsumen melakukan pemesanan kurang efisien. Dengan pertimbangan tersebut penelitian ini berfokus pada perancangan prototype sistem informasi penjualan dan pemesanan jasa desain grafis berbasis aplikasi mobile. Sistem penjualan dan pembelian di dalam bisnis yang menggunakan teknologi dapat meningkatkan efisien. Dengan adanya sistem aplikasi mobile ini, calon pengguna jasa dan penyedia jasa dapat memesan jasa dengan lebih mudah, serta mendorong calon pengguna jasa untuk melakukan transaksi jasa desain grafis melalui aplikasi mobile.

Kata kunci: Jasa Desain, Sistem Penjualan, Perancangan Prototype, Aplikasi Mobile.

ABSTRACT

The development of increasingly sophisticated technology provides great benefits for a graphic designer. Technological advances are useful as a means of promotion to introduce products to consumers using an online marketing system or through social media. However, the problem that occurs is that the process of selling goods or services on social media is still done manually so that the management of sales data when consumers place orders is less efficient. With these considerations, this research focuses on designing a prototype of a sales information system and ordering graphic design services based on mobile applications. Sales and purchasing systems in businesses that use technology can increase efficiency. With this mobile application system, prospective service users and service providers can order services more easily, and encourage prospective service users to make graphic design service transactions through mobile applications.

Keywords: Design Services, Sales System, Prototype Design, Mobile Application.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Desain grafis adalah sebuah proses atau bentuk komunikasi visual berupa gambar maupun teks untuk tujuan menciptakan kesadaran akan pesan bagi pembaca. Biasanya digunakan para pebisnis untuk memperkenalkan produk atau brand kepada masyarakat. Jasa desain grafis adalah orang atau badan yang memberikan kemampuan (jasa) untuk membuat komunikasi visual dalam bentuk teks dan gambar fisik atau digital sesuai kebutuhan. Permintaan ini berkembang pesat karena pesatnya perkembangan teknologi saat ini di mana perdagangan online adalah alat yang menjanjikan. Seorang Desainer grafis memiliki peran yang begitu penting dan sering dibutuhkan dalam dunia industri kreatif maupun dalam dunia bisnis. Karena peran desainer grafis dapat menyampaikan pesan atau informasi dalam bentuk visual dengan menggabungkan warna, garis, dan bidang yang dibuat semenarik mungkin. Agar informasi yang telah disampaikan akan lebih menarik, desainer grafis memiliki peran penting sekaligus menjadi perantara antara industri kreatif dengan klien. Manjadi seorang desainer grafis juga tidak mudah, karena harus memiliki kemampuan sekaligus tuntutan utama yaitu memiliki kemampuan dalam mengidentifikasi, merancang, hingga memiliki output makna pesain jelas sesuai dengan informasi yang akan dibuat. Tantangan yang harus dihadapi seorang desainer grafis kebanyakan harus mencari referensi untuk membuat dan menciptakan konsep dan ide yang baru.

Perkembangan teknologi yang semakin canggih memberikan manfaat yang besar bagi seorang desainer grafis. Kemajuan teknologi ikut serta mendukung persaingan dalam dunia bisnis sekaligus keuntungan dibidang pemasaran. di era sekarang juga para pelaku bisnis juga memanfaatkan teknologi sebagai sarana

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

promosi untuk mengenalkan produk kepada konsumen menggunakan sistem pemasaran online atau melalui media sosial. Salah satu media yang sering digunakan adalah instagram, karena instagram dapat diakses menggunakan mobile/ smartphone, menjadikan siapa saja dapat menggunakan dengan mudah dan dimana saja. Media sosial Instagram awal mula merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk berbagi foto dengan tampilan seperti galeri yang bersifat publik, namun seiring perkembangan teknologi banyak hal baru yang dapat dibagikan ke publik seperti konten video dan animasi bergerak. Sehingga banyak yang berminat menggunakan instagram untuk berbagi informasi dan membagikan informasi. Banyaknya pengguna media sosial instagram dimanfaatkan sebagai sarana promosi, cara yang dilakukan juga terbilang sangat mudah, cukup dengan share foto atau video produk. Jumlah perusahaan yang didirikan semakin banyak, menyebabkan jumlah transaksi komersial meningkat, setiap bisnis yang didirikan menawarkan produk yang terbaik dengan taktik penjualan yang tidak sesuai dengan harapan, membuat penjualan tidak maksimal.

Penjualan adalah proses di mana kebutuhan pembeli dan penjual dipenuhi dengan saling mengungkapkan informasi dan pertimbangan (Kotler, 2006). Sistem penjualan dan pembelian di dalam bisnis yang menggunakan SI dan TI dapat meningkatkan efisiensi bisnis, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan meningkatkan keuntungan dalam bisnis. Desain sistem informasi yang efektif harus dapat diterapkan dan memberikan manfaat bagi tujuan organisasi. 179; Markus, Majchrzak, & Gasser, 2003).

Valdesign merupakan bisnis perorangan yang memiliki fokus yang kuat pada penjualan dan pemesanan desain grafis dan didirikan pada tahun 2022. Dalam melakukan penjualan dan pembelian valdesign masih menggunakan sistem

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

manual yaitu Setiap konsumen yang ingin membeli produk atau jasa design harus memiliki akun di platform instagram karena untuk melakukan pembelian barang atau jasa konsumen harus mengirimkan pesan terlebih dahulu untuk mengecek data barang atau jasa tersedia. Jika barang atau jasa tersedia maka pihak valdesign nantinya akan membalas pesan anda dan mengonfirmasinya sekaligus konsumen diminta mengirimkan email untuk pengiriman file data produk atau jasa. Berdasarkan balasan pesan terkait konfirmasi barang atau jasa nantinya pihak valdesign akan mengirimkan pesan kepada konsumen untuk melakukan pembayaran ke rekening bank milik valdesign. Setelah konsumen melakukan transaksi harus mengirimkan bukti pembayaran kepada valdesign, nantinya pihak valdesign akan mengirimkan file data ke email konsumen yang sudah dikirimkan tersebut. Setiap produk/jasa yang sudah terjual nantinya di platform instagram akan diarsipkan dan akan diberi keterangan sudah terjual. Untuk bukti pembayaran yang masuk ke valdesign akan di simpan oleh pihak valdesign sendiri berbentuk dokumen. Tentunya hal ini dapat mempengaruhi performa dan dapat merugikan Valdesign dalam menjual produknya. Data penjualan di valdesign seharusnya berkontribusi pada bisnis dengan Upaya untuk meningkatkan efisiensi transaksi dan pembelian. Dalam mengatasi permasalahan yang ada, disarankan untuk membangun sebuah sistem informasi penjualan untuk mengatasi permasalahan yang ada saat ini.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi penjualan Valdesign dapat mengelola sistem penjualan, baik itu transaksi penjualan, serta memberikan informasi laporan penjualan yang baik

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Proses penjualan barang atau jasa di platform Instagram masih dilakukan secara manual sehingga pengelolaan data penjualan saat konsumen melakukan pemesanan kurang efisien.
2. Bagaimana membangun sebuah sistem informasi penjualan dan pemesanan jasa desain grafis berbasis aplikasi mobile.

Tujuan

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah ditulis diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan membangun sistem informasi penjualan di Valdesign untuk membantu menyediakan dan mengelola data penjualan produk serta mempercepat hasil laporan penjualan.
2. Memudahkan pengguna jasa dalam melakukan komunikasi dan transaksi jasa desain grafis melalui aplikasi mobile.

Manfaat

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi valdesign diharapkan penelitian ini dapat mengembangkan suatu kegiatan untuk meningkatkan kualitas penjualan di valdesign khususnya pada sistem penjualan.
2. Dengan adanya sistem aplikasi mobile ini, calon pengguna jasa dan penyedia jasa dapat memesan jasa dengan lebih mudah, serta mendorong calon

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pengguna jasa untuk melakukan pemesanan jasa desain grafis melalui aplikasi mobile.

Sistematika Penulisan

Pada penyusunan sistematika penulisan, penulis membagi menjadi 3 bab dengan rincian yaitu pada bab 1, berisi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat, dan Sistematika Penulisan. Pada bab 2, berisi Konsep Dasar Sistem, Pengertian Penjualan, Pengertian Mobile, dan Pengertian Jasa Desain. Pada bab 3, berisi Profil Perusahaan/Organisasi, Prosedur Sistem Informasi, dan Diagram Alir Sistem.

TINJAUAN TEORI

Konsep Dasar Sistem

Pengertian Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah kerangka kerja formal, sosio-teknis, dan sebuah rancangan organisasi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan sebuah Informasi.

Telah dikatakan bahwa konsep sistem informasi adalah perpaduan antara teknologi informasi dan aktivitas individu yang menggunakannya untuk meningkatkan manajemen dan operasional. Proses sistem informasi mirip dengan proses sebuah bisnis. Seseorang dapat menggunakan sistem informasi untuk membuat proses bisnis mereka lebih efisien.

Menurut John F, Nash (1995:8) menjelaskan bahwa sistem informasi adalah kombinasi dari kombinasi orang, fasilitas, prosedur, dan dengan tujuan menyelenggarakan komunikasi kritis, memfasilitasi proses dan transaksi yang

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

sesuai secara teratur, mendukung pengguna internal maupun eksternal, dan menyediakan data terkait keputusan.

Pengertian Informasi

Informasi dapat diartikan juga sebagai pengertian data, karena sumber informasi adalah data. Informasi biasanya merupakan kata-kata, simbol, dan bahasa yang dipilih secara khusus untuk mewakili atau menggambarkan suatu objek, aktivitas, atau konsep aktual yang menggambarkan situasi tertentu. Informasi juga dapat diartikan sebagai data yang diubah menjadi bentuk yang lebih berguna dan bermakna bagi penerimanya, menurut Kadir, A (2003).

Informasi adalah data yang diolah atau dikumpulkan dan disebarluaskan menjadi suatu tujuan. Tujuan yang dimaksud adalah untuk memberikan sebuah keputusan.

Pengertian Sistem

Menurut Abdul Kadir (2014:61) bahwa “Sistem adalah sekumpulan elemen yang saling terkait atau terpadu yang dimaksudkan untuk mencapai suatu tujuan”. Menurut Sutabri (2012:3) bahwa “Sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari suatu unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu”.

Dari beberapa referensi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan elemen individu, sekumpulan elemen, dan bagian-bagian yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pengertian Penjualan

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Menurut Wikipedia penjualan adalah kegiatan atau usaha penjualan barang atau jasa. Dalam proses transaksi penjual dapat menjual, melepaskan barang atau jasa dan memberikan kepemilikan barang atau jasa kepada pembeli dengan harga tertentu. Menurut Philip Kotler dalam bukunya Manajemen Pemasaran tahun 2008, penjualan adalah proses manajerial sosial dimana individu dan kelompok orang memperoleh apa yang mereka butuhkan dan inginkan, menciptakan, menyampaikan, dan mengelola produk yang terkait dengan organisasi lain.

Pengertian Mobile

Dalam (Prakarsya, A , 2019) menjelaskan atau mengatakan bahwa mobile adalah teknologi khusus yang dirancang untuk menampilkan aplikasi pada perangkat kecil, portable, dan meningkatkan sebuah komunikasi.

Mobile adalah sebuah sistem perangkat lunak kecil yang memungkinkan setiap pengguna untuk melakukan bisnis dengan menggunakan perusahaan digital berbantuan PDA di telepon rumah atau ponsel. Android dan iOS merupakan dua sistem operasi mobile yang saat ini sedang mengalami pertumbuhan. Aplikasi mobile kadang juga disebut sebagai aplikasi web, aplikasi internet, aplikasi iPhone, atau aplikasi smartphome.

Pengertian Jasa Desain

Jasa desain adalah orang atau badan yang menyediakan kemampuan (jasa) untuk menciptakan komunikasi visual dalam bentuk teks dan gambar, fisik atau digital, sesuai permintaan. Permintaan ini berkembang pesat karena pesatnya perkembangan teknologi saat ini dimana perdagangan online adalah alat yang menjanjikan. Saat ini para pengusaha berlomba-lomba untuk menjadi yang paling menonjol. Salah satunya adalah memiliki desain grafis terbaik.

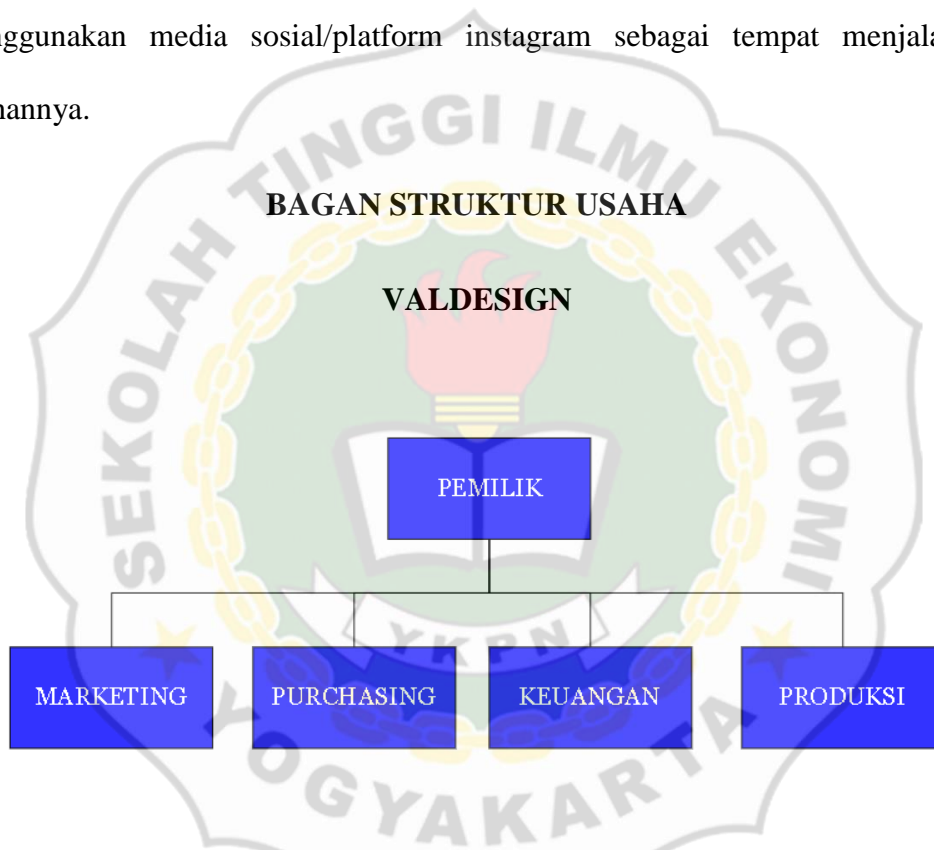
PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ANALISIS SISTEM BERJALAN

Profil Perusahaan/Organisasi

Valdesign merupakan sebuah usaha perorangan yang bergerak pada bidang penjualan dan pemesanan desain grafis yang berdiri pada tahun 2022.

Dalam menjalankan aktivitas penjualan dan pemesanan desain grafis, valdesign menggunakan media sosial/platform instagram sebagai tempat menjalankan usahannya.



Gambar 1.1 Bagan Struktur Usaha Valdesign

Untuk fungsi dari jenis graf diatas adalah :

1. Pemilik
 - a. Sebagai pemilik dari usaha
 - b. Mengontrol semua aktivitas perdagangan atau penjualan di valdesign
2. Marketing
 - a. Pemasaran produk atau layanan yang termasuk dalam Valdesign

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

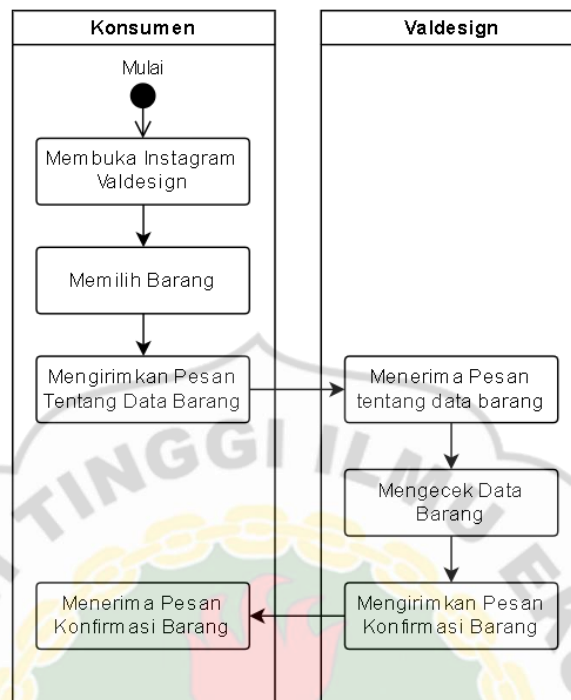
- b. Untuk melayani konsumen dengan menyediakan informasi yang mereka butuhkan tentang harga, produk dan layanan.
3. Keuangan
 - a. Membuat dan mengelola laporan keuangan
4. Produksi
 - a. Melakukan pembuatan produk dan produk pesanan konsumen

Prosedur Sistem Informasi

1. Prosedur Pemesanan

Setiap konsumen yang ingin membeli produk atau jasa design harus memiliki akun di platform instagram karena untuk melakukan pembelian barang atau jasa konsumen harus mengirimkan pesan terlebih dahulu untuk mengecek data barang atau jasa tersedia. Jika barang atau jasa tersedia maka pihak valdesign nantinya akan membalas pesan anda dan mengonfirmasinya sekaligus konsumen diminta mengirimkan email untuk pengiriman file data produk atau jasa.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

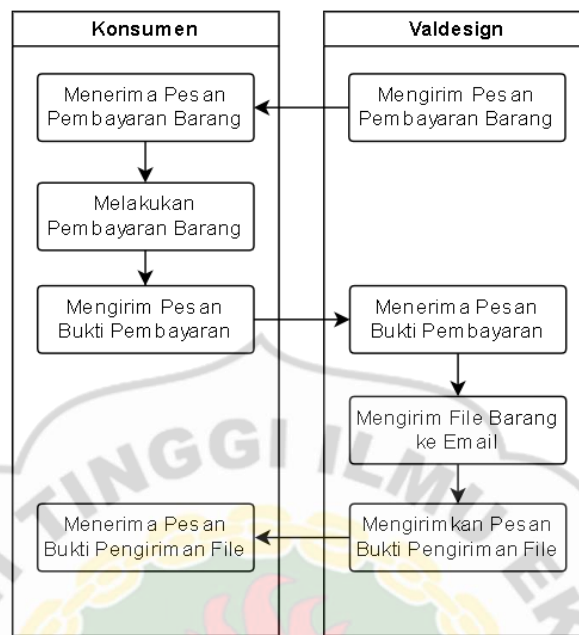


Gambar 2.1 Activity Diagram Prosedur Pemesanan

2. Prosedur Pembayaran

Berdasarkan balasan pesan terkait konfirmasi barang atau jasa nantinya pihak valdesign akan mengirimkan pesan kepada konsumen untuk melakukan pembayaran ke rekening bank milik valdesign. Setelah konsumen melakukan transaksi harus mengirimkan bukti pembayaran kepada valdesign, nantinya pihak valdesign akan mengirimkan file data ke email konsumen yang sudah dikirimkan tersebut.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 2.2 Activity Diagram Prosedur Pembayaran

3. Prosedur pembuatan laporan

Setiap produk/jasa yang sudah terjual nantinya di platform instagram akan diarsipkan dan akan diberi keterangan sudah terjual. Untuk bukti pembayaran yang masuk ke valdesign akan di simpan oleh pihak valdesign sendiri berbentuk dokumen.



Gambar 2.3 Activity Diagram Pembuatan Laporan

Permasalahan

Permasalahan yang terjadi pada valdesign adalah

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Proses penjualan barang atau jasa di platform Instagram masih dilakukan secara manual sehingga pengelolaan data penjualan saat konsumen melakukan pemesanan kurang efisien.
2. Pengelolaan data penjualan data pembayaran kurang efisien

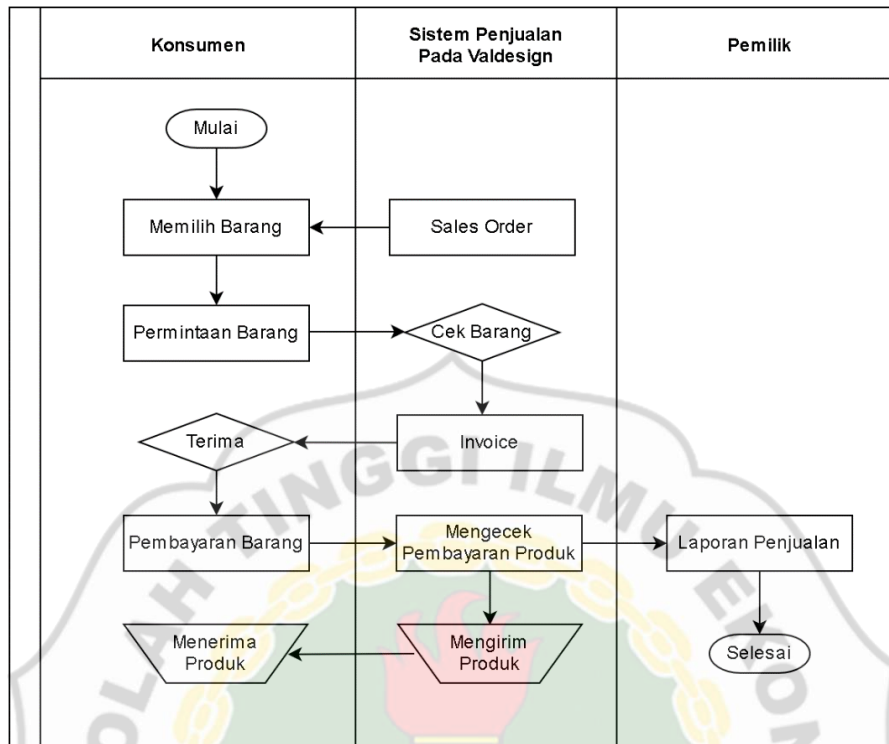
Pemecahan masalah

Untuk dapat memperbaiki dan mengatasi permasalahan yang muncul maka diperlukan suatu sistem yang dapat mengelola permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan sistem berupa aplikasi mobile yang di dalamnya terdapat sistem penanganan data pemesanan atau pelayanan, data pembayaran barang atau jasa, sehingga sistem yang berjalan pada Valdesign dapat bekerja secara efisien dan efektif.

Diagram Alir Sistem

Dalam penulisan kali ini, untuk memudahkan dalam memahami proses sistem penjualan di Valdesign, maka penulis akan membuat data flow chart atau diagram aliran data dibawah ini:

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Gambar 3. 1 Diagram Flowchart Sistem Penjualan Valdesign

Penjelasannya:

1. Sales Order melakukan penawaran barang,
2. Konsumen memilih barang lalu mengajukan permintaan barang,
3. Sistem penjualan valdesign mengecek barang,
4. Bila barang ada maka, invoice akan dikeluarkan dan dikirimkan,
5. Setelah menerima invoice maka konsumen melakukan pembayaran barang,
6. Setelah melakukan pembayaran maka konsumen diminta mengirimkan bukti transaksi,
7. Setelah mendapatkan bukti transaksi akan dilakukan pengecekan dan pembuatan laporan penjualan lalu menyiapkan pengiriman file ke konsumen,
8. Setelah pengiriman file dilakukan dan konsumen menerima file maka laporan penjualan akan di dokumenkan untuk dilaporkan ke pemilik,
9. Selesai.

PLAGIASI MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Kadir. (2003). Pengenalan Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi Offset. adara, Anwar.
- Abdul Kadir. 2014. Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi. Andi.Yogyakarta.
- Denny Erica; Eni Heni Hermaliani; Sri Wasiyanti; Lisnawanty. 2019. SISTEM INFORMASI AKUNTANSI; Teori dan Desain, Edisi Pertama; Cetakan pertama, Yogyakarta: GRAHA ILMU.
- Kotler Philip. 2008. Manajemen Pemasaran, Edisi Millenium diterjemahkan Benyamin Molan: PT.Prenhallindo: Jakarta.
- Kotler, P., Kotler, K., & Kelvin, L. 2006. *Marketing Management*. Singapore: Pearson Education.
- Markus, M. L., Majchrzak, A., & Gasser, L. (2003). A Design Theory for Systems that Support Emergent Knowledge Processes. *MIS Quarterly*, 26, 179 – 212.
- Nash, John F. 1995. Pengertian Sistem Informasi. Jakarta : Informatika.
- Sutabri, Tata. 2012. Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- Yusdiardi. (2014). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN (STUDI KASUS: PT: I-CUBE CREATIVINDO).