



# 9.35%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 15 JUL 2024, 11:04 AM

## Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

**IDENTICAL** 0.08%    **CHANGED TEXT** 9.26%    **QUOTES** 0.39%

## Report #22030921

BAB I PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang Peran dari pada administrasi dalam suatu bisnis penting adanya. Dengan administrasi yang baik, maka baik pula suatu proses yang dijalankan untuk memenuhi keperluan dari suatu bisnis. Hadirnya teknologi yang terus berkembang dengan pesat menjadikan Sistem Informasi sangat diperlukan dalam menunjang aktivitas proses bisnis. Banyak hal yang berdampak positif juga dapat kita ambil segala manfaatnya dari hadirnya teknologi, yakni diantaranya menjadikan proses dan administrasi bisnis dapat terbantu relatif menjadi lebih mudah. Kemudahan- kemudahan tersebutlah yang menjadi alasan bahwa teknologi memang perlu kita manfaatkan dengan sebaik-baiknya. Sistem Informasi yang dijalankan secara baik pada suatu perusahaan akan turut membantu proses administrasi dari pergerakan bisnis, sehingga dapat mempermudah perusahaan dalam penyusunan strategi pada masa yang akan datang. Lain dari pada itu, dengan pemanfaatan Sistem Informasi yang tepat pada perusahaan tentu berdampak pada kinerja kerja dari anggota tim yang bekerja pada perusahaan dapat semakin terkendali dengan baik. Sehingga produktifitas perusahaan akan meningkat dan membawa hal yang positif bagi perusahaan. PT Aira Mitra Media, berkecimpung pada industri MICE ( Meeting, Incentive, Conference, dan Exhibition ), sehingga merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang penyelenggara Profesional Exhibition Organizer & Digital Event . PT Aira Mitra Media Aira telah menyelenggarakan lebih dari 200 event

berskala nasional dan internasional dengan berbagai tema, yang didukung oleh beberapa Kementerian Republik Indonesia, lalu turut didukung oleh Pemerintah Provinsi, hingga Kabupaten dan kota di seluruh Indonesia. Laju bisnis di PT. Aira Mitra Media, salah satunya mengandalkan peran desain grafis dalam pelaksanaannya. Desain grafis sendiri memiliki peran komunikasi visual, yang di mana dengan peranan tersebut desain grafis mampu menyampaikan informasi maupun pesan-pesan dibalik suatu karya visual. Desain juga bertujuan sebagai strategi pemasaran atau marketing. Dengan kreativitas desain grafis, mampu menggambarkan kesan identitas perusahaan yang lebih baik. Dari proses alur desain grafis di PT. Aira Mitra Media, sudah berjalan dengan manajemen proyek yang dalam beberapa sektor, belum mengandalkan Sistem Informasi. Perlu peningkatan mutu proses guna mencapai hasil desain yang lebih baik. Dengan memanfaatkan teknologi, sekiranya penulis dapat membantu membuat suatu aplikasi yang dapat menangani permasalahan pada administrasi proyek alur pembuatan desain grafis. Didapati permasalahan yang terjadi pada aktivitas pelaksanaan desain grafis, seperti rentannya dokumentasi yang hilang. Bila hal tersebut terjadi, maka akan mengganggu terhadap pengerjaan desain, sehingga timbul kesulitan- kesulitan yang terjadi pada pelaksanaan desain. Dokumentasi pelaksanaan desain tersebut, perlu terjaga dengan baik. Agar segala kebutuhan dari aset pelaksanaan desain grafis dapat digunakan dengan baik. Namun, hilangnya dokumentasi akan mempengaruhi subjek pelaksana dalam kesulitan pencarian aset desain yang pernah digunakan, hingga kesulitan untuk membandingkan desain terbaru dengan desain-desain terdahulu sebagai referensi dan kebutuhan proses alur pengerjaan desain grafis. Permasalahan tersebut dapat mengakibatkan dampak negative pada reputasi pelaksanaan desain grafis di perusahaan. Untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, penulis berkeinginan untuk membangun suatu sistem berupa rancang bangun aplikasi dengan fokus pada administrasi repositori. Penerapan metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan pada penelitian ini, mempergunakan metode Waterfall . Metode

ini merupakan salah satu model pada proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat konsep struktural, sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang kemungkinan akan terjadi dalam pengembangannya. **17** Berdasarkan dari paparan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membahas dan melakukan penelitian pada PT. Aira Mitra Media dalam hal menganalisa dan melakukan rangkaian rancang bangun sistem informasi yang berfokus pada manajemen proyek, dituangkan dalam bentuk Tugas Akhir dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Repositori untuk Pelaksanaan Desain Grafis di PT. Aira Mitra Media . Dengan adanya rancang bangun dari Sistem Informasi seperti dijelaskan di atas, besar harapan dapat memberikan langkah maju dan upaya berupa kemudahan yang dapat memberikan manfaat bagi perusahaan dengan aplikasi administrasi repositori yang akan menunjang pelaksanaan alur kerja pembuatan desain grafis pada perusahaan tersebut.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah Identifikasi masalah pada penelitian ini, antara lain:

- Pengelolaan administrasi proyek dari proses pengerjaan desain grafis yang tidak rapih, sehingga dapat mengakibatkan kerentanan akan hilangnya dokumentasi dari apa yang telah dikerjakan pada proses pengerjaan desain.
- Kesulitan pengerjaan desain grafis dalam mencari dokumentasi proyek yang dibutuhkan sebagai aset untuk pengerjaan desain grafis di masa mendatang.
- Persoalan pada pelaksanaan desain grafis untuk keperluan membandingkan hasil desain dengan desain yang telah dikerjakan sebelumnya.

### 1.3. Rumusan Masalah

Bagaimana merancang bangun aplikasi Sistem Informasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media.

### 1.4. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

#### 1.4.1 Ruang Lingkup Masalah

Melihat pada identifikasi dan rumusan masalah diatas, didapatkan ruang lingkup masalah dari penelitian ini ialah bagaimana melakukan proses rancang bangun aplikasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media dengan menggunakan pendekatan metode waterfall .

#### 1.4.2 Batasan Masalah

Hal yang menjadi batasan masalah dari pada penelitian ini yaitu penelitian yang menjadi pengkajian akan berfokus pada proses kerja dalam pengerjaan desain grafis

perusahaan, mulai dari awal permintaan desain hingga penggunaan desain yang terjadi di PT. Aira Mitra Media. 1.5. Tujuan dan Manfaat

Penelitian 1.5.1. Tujuan Penelitian Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dengan upaya pada penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut :

3 a. Membantu penanganan solusi dari permasalahan dalam kegiatan administrasi repositori pada alur proses desain grafis perusahaan terkait, berupa aplikasi yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi. b. Membuat Analisa, meneliti, hingga menerapkan pengelolaan administrasi repositori dengan pengembangan Sistem Informasi. c. Meningkatkan produktivitas dengan kemudahan akses melalui Sistem Informasi. d. Membuat

pencatatan dokumentasi yang baik pada pelaksanaan kerja desain grafis dengan aplikasi administrasi repositori. terja di. 1.5.2. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan penelitian ini, antara lain : a. Mempermudah alur pengerjaan desain grafis,

terintegrasi melalui aplikasi berbasis web. b. Memperoleh dokumentasi yang baik di dalam sistem database . c. Meningkatkan layanan dalam kebutuhan kerja desain grafis, dengan mengatasi permasalahan yang

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1. Landasan Teori 2.1.1. Pengertian Sistem Informasi A. Pengertian

Sistem Sistem memiliki makna umum yaitu kumpulan sesuatu yang saling bekerja sama yang terhubung dengan tahapan tertentu, lalu menghasilkan suatu fungsi sebagai tujuannya. Sistem memiliki sifat atau karakteristik tertentu, yang diantaranya adalah Komponen Sistem, Lingkungan Luar Sistem, Penghubung Sistem, Batasan Sistem, Input Sistem, Output Sistem, Pengolahan Sistem dan juga Tujuan Sistem. L. James Havery mendefinisikan sistem

sebagai tahapan logis dan rasional guna membangun komponen-komponen saling terhubung satu dengan yang lainnya. Hal tersebut difungsikan sebagai

suatu kesatuan dalam upaya menempuh tujuan yang telah direncanakan


sebelumnya. B. Pengertian Sistem Informasi Sistem informasi adalah sistem yang pada tujuannya memiliki peran untuk menghasilkan suatu informasi.

Perintah dari pada sistem informasi ialah melakukan tahapan pengolahan data. Sistem informasi merupakan suatu sistem yang terbangun dari

rangkaian komponen sistem, yakni perangkat lunak (software) , perangkat keras ( hardware), dan juga pengguna komputer (brainware) yang menindak informasi menjadi suatu keluaran yang bermanfaat dalam mencapai suatu tujuan yang diharapkan (Mulyanto, 2017). **4** Sistem Informasi juga memiliki arti suatu sistem yang terdapat pada suatu organisasi yang mengkoneksi kebutuhan olah transaksi harian, lalu mendukung suatu pengoprasian yang bersifat umum pada kegiatan strategi dari suatu organisasi dan mengadakan pihak luar tertentu dengan laporan- laporan yang dibutuhkan (Robert A. Leitch). Sistem informasi ialah himpunan data yang tersusun dengan tata dan cara penggunaannya yang termasuk pembahasan terperinci lebih dari sekedar suatu penyajian. C.Elemen Siklus Sistem Informasi Sistem Informasi memiliki elemen-elemen siklus, diantaranya adalah : 1) Data 2) Masukan ( input ) 3) Prosedur 4) Keluaran ( output ) 5) Penerima 6) Keputusan serta Tindakan 7) Hasil Tindakan

2.1.2.Pengertian Aplikasi Aplikasi menurut Dhanta (2019) ialah perangkat lunak yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer yang berguna menyelesaikan rangkaian tugas yang telah ditentukan. **8** Perangkat lunak aplikasi merupakan suatu subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan peran komputer secara langsung dalam melakukan suatu beban yang diinginkan oleh penggunanya (Siradjuddin 2017). Kesimpulannya, aplikasi merupakan perangkat lunak (software) yang bekerja dengan akses penggunanya untuk melaksanakan tugas berdasarkan program komputer. Aplikasi dibangun 5 guna dapat membantu para penggunanya dalam menempuh berbagai aktivitas, seperti meningkatkan produktivitas untuk menyelesaikan suatu tugas tertentu.

2.1.3.Pengertian Administrasi Repositori Menurut Inu Kencana Syafiie, dkk (Susana, Tawai, dan Yusuf, 2018) administrasi adalah seluruh rangkaian prosedur kerja sama yang didasarkan pada rasionalitas antara dua orang atau lebih dari itu, yang didasari pada rasionalitas khusus dalam mencapai tujuan tertentu. Secara etimologis, kata administrasi memiliki asal kata Ad- dan ministrate yang memiliki makna; memenuhi, melayani, menolong, melaksanakan, mengendalikan, mengatur, mengimplementasikan, mengadakan, mengarahkan, menghasilkan, mengelola, menjalankan, mengurus, mengupayakan, dan

medayagunakan. Administrasi pada arti sempit ialah suatu bentuk aktivitas tata usaha yang pada prosesnya merangkai dan mendokumentasikan data- data dan informasi untuk beragam relasi pekerjaan. Tujuan dari kegiatan tersebut, agar seluruh pecahan yang terkait dapat menjalankan aktivitas administrasinya secara baik yang bertumpu pada arahan tertentu, menurut pendapat Hendi Haryadi (Mulyapradana & Lazulfa, 2018). Arti harfiah dari pada kata repositori merupakan tempat penimbunan, lokasi penyimpanan, dan gudang. Dan secara etimologi, repositori memiliki arti berupa wadah untuk melakukan penyimpanan ( archiving ). Repositori merupakan struktur data yang melakukan simpan metadata untuk sekumpulan direktori atau struktur berkas. Repositori adalah tempat penyimpanan dokumen atau file yang dibuat guna mempermudah manajemen data agar lebih terstruktur secara terorganisir dengan baik. Repositori dapat pula diartikan sebagai bentuk dari pada ruang fisik yang ditujukan perannya sebagai penyimpanan permanen atau sebagai perantara bahan arsip. Tujuan utama dari pada kegiatan repositori tersebut adalah untuk menyimpan kumpulan-kumpulan dari suatu berkas, sehingga apapun bentuk dari perubahan yang dirangkum dengan riwayat pada berkas tersebut. Repositori merupakan ragam macam program dan aplikasi di mana sudah disusun sedemikian rupa, sehingga kita dapat mengakses program dan aplikasi tersebut secara daring. Dari proses tersebut, lahirlah dokumentasi-dokumentasi yang baik dari administrasi perusahaan. Parameter keberhasilan dalam merancang, membangun, dan menjalankan kegiatan repositori ini bergantung dari pada suatu rencana terstruktur, suatu tujuan, dan juga bergantung pada ruang lingkup yang telah dipastikan pada waktu penyusunan rencana proyek. 2.1  4. Model Waterfall

Metode waterfall ialah suatu model pengembangan sistem informasi yang terlaksana secara sistematis serta sekuensial (Sasmito, 2017). Pendekatan model waterfall ini merupakan suatu model SDLC pertama yang diperuntukkan secara luas pada rekayasa perangkat lunak. Fungsi pendekatan model waterfall ialah untuk memastikan keberhasilan suatu proyek. Pada pendekatan model pendekatan skema air terjun ini, seluruh rangkaian tahapan

pengembangan perangkat lunak terbagi pada beberapa fase tahapan yang berbeda. Gambar 2.1 Model Waterfall (Sumber : Ian Sommerville, Software-Engineering-9th- Edition) Metode waterfall adalah model pengembangan perangkat lunak linier yang membagi proses pengembangan menjadi beberapa tahap yang berurutan. Metode ini juga dikenal dengan kesederhanaan dan kemudahan pemahamannya, membuatnya populer di berbagai proyek. Meskipun versi modern dari metode waterfall terkadang menyertakan lebih dari 4 tahap, versi klasiknya terdiri dari 4 tahap utama, antara lain ialah analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, lalu pengujian dan pemeliharaan. Popularitas penggunaan metode ini cukup besar, dikarenakan manfaat yang ditawarkan oleh metode ini seperti kemudahan dalam penerapan, dokumentasi yang jelas, dan menghemat waktu pengembangan.

2.1.5. Database Keluaran dari Sistem Informasi adalah untuk dapat mengubah data menjadi suatu informasi, sehingga dapat menghasilkan sumber pengetahuan. Dari tujuan tersebut, Sistem Informasi dapat dipergunakan dalam mengambil keputusan. Pelaksanaan tersebut terjadi dengan proses pengambilan data, memasukkan data ke dalam konteks, sampai menyediakan alat untuk melakukan analisis. Dalam perancangannya, basis data digunakan untuk tujuan tersebut. Database merupakan himpunan informasi yang dijaga pada suatu sistem komputer secara sistematis, lalu dapat dilakukan pemeriksaan ulang dengan program komputer yang sudah di rancang sedemikian rupa. Database ialah kumpulan dari informasi yang saling terkait serta saling terorganisir, karena dalam database terdapat data yang terkumpul dan saling berkaitan satu sama lain. Seluruh informasi yang terdapat pada database harus saling berkaitan. Database memiliki struktur-struktur, yaitu; 21 data, informasi, tabel, field (kolom), query, dan record (baris).

2.1.6. Object Oriented Programming (OOP) Object Oriented Programming (OOP) adalah satu dari banyak standar pemrograman. Metode ini cukup populer digunakan saat ini, di mana telah mengambil alih dari pada sistem pemrograman yang berbasis prosedur. Arti dari 7 Object Oriented Programming (OOP) merupakan Pemrograman Berorientasi Objek. Pada

sejarahnya, OOP tersebut ditemukan sekitar tahun 1960 dengan pengembagannya pada permulaan tahun 1970-an. OPP memiliki fungsi yang dapat membangun program yang berdasarkan objek dan apa yang dapat dilakukan objek tersebut. OOP tersusun dari objek- objek yang saling memiliki jaringan satu dengan yang lain untuk dapat menyelesaikan suatu tugas, sehingga dapat menghasilkan sebuah program. 9 Berdasarkan pengertian diatas, dapat

penulis disimpulkan bahwa Object Oriented Programing (OOP) ialah hasil dari suatu cara baru untuk menghasilkan program atau merancang Sistem Informasi dengan memperhatikan objek. 2.1.7.Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) merupakan bentuk gambaran yang mempresentasikan, memvisualkan, dan memberi penjelasan bagaimana suatu sistem bekerja dan memecahkan masalah. Tujuan dari UML ialah sebagai dasar visualisasi dari sistem yang akan dibangun kepada pengguna agar dapat dipahami lebih mudah. Dengan histori dari pada UML tersebut dengan penerapan metodologi yang berorientasi pada objek, UML telah dibangun sesuai dari pada standar Object-Oriented Programming yang saat penerapannya lebih mengarah kepada objek di dunia nyata. Munawar (2018) memberikan pengertian, " UML (Unified Modeling Language) merupakan satu diantara alat paling terpercaya pada dunia pengembangan sistem berorientasi objek (OOP) . Awal mula lahirnya UML didasari dengan riwayat bahasa object-oriented yang terjadi sekitar akhir tahun 1980- an. Metode Booch dikenalkan oleh Grady Booch dan metode Booch tersebut disatukan dengan teknik pemodelan pada suatu objek yang dilakukan oleh James Rumbaugh, dengan asas dasar dan metodologi lainnya yang di mana oleh Ivan Jacobson ikut diperkenalkannya. Metodologi UML versi 1 diresmikan pada tahun 1997 dan disempurnakan melalui metodologi UML versi 2 yang rilis pada tahun 2005. Adapun berikut ini adalah diagram-diagram UML yang digunakan pada perancangan sistem pada penelitian ini: 1) Use Case Diagram Diagram ini adalah suatu cara dalam memberikan detail dari fungsionalitas sistem dari perspektif pengguna. Use case diagram menampilkan interaksi spesifik antara sistem dan penggunanya dalam memperoleh suatu tujuan. Gambar 2.2 Sintaks



untuk Use Case Diagram (Sumber : Dr. Joseph Teguh Santoso, S.Kom., M.Kom & Migunani, M.Kom. Desain & Analisis Sistem Berorientasi Obyek dengan UML, 2021) 2) Activity Diagram Dalam activity diagram , ditunjukkan aliran aktivitas atau kegiatan yang terjadi di dalam sistem melalui bentuk visual tentang gambaran menyeluruh terkait fungsi-fungsi dan perilaku sistem. Diagram ini sering digunakan untuk memodelkan alur kerja, prosedur bisnis yang berlangsung, dan algoritma pada perangkat lunak. Berikut ini adalah Gambar 2.3 yang menjelaskan sintaks dari diagram aktivitas: Gambar 2.3 Sintaks untuk Activity Diagram (Sumber : Dr. Joseph Teguh Santoso, S.Kom., M.Kom & Migunani, M.Kom. Desain & Analisis Sistem Berorientasi Obyek dengan UML, 2021) 3) Sequence Diagram Sequence diagram ialah jenis UML yang menunjukkan interaksi antar objek pada suatu sistem dari satu fase ke fase berikutnya. Diagram ini sering digunakan untuk membuat permodelan pada rentetan peristiwa dalam use case . Sequence diagram menyediakan cara visual untuk memahami interaksi antar objek dalam sistem. Dengan itu, maka diagram ini dapat diperuntukkan dalam mengidentifikasi potensi masalah dalam rancangan desain sistem, lalu segala dokumentasi interaksi antar objek pada sistem juga dapat terekam. 9 Gambar 2.4 Contoh Sequence Diagram (Sumber : Spark System. UML 2 Tutorial - Sequence Diagram, <https://sparxsystems.com/resources/tutorials/uml2/sequence-diagram.html>) 4) Class Diagram Class diagram ialah diagram UML yang mempresentasikan kelas pada sistem dan menjelaskan hubungan di antara keduanya. Pada class diagram sering dipergunakan dalam menjelaskan detail model struktur statis sistem. Terdapat elemen kunci pada class diagram , mereka adalah kelas, atribut, operasi, dan juga hubungan. Manfaat yang dapat diperoleh dari diagram ini adalah dapat menghasilkan visual dari struktur kelas, identifikasi potensi permasalahan, dan dapat digunakan untuk mendokumentasikan struktur kelas pada sistem. Gambar 2.5 Komponen Penyusun Class Diagram (Sumber : Lambang Probo Sumirat, dkk, Dasar-Dasar Rekayasa Perangkat Lunak, 2023) 2.1.8. Structured Query Language (SQL) Structured

Query Language (SQL) yang diterjemahkan menjadi bahasa kueri terstruktur, ialah bahasa pemrograman yang berfungsi untuk menyimpan dan mengolah informasi dalam basis data. Cara kerja SQL adalah dengan menyimpan informasi pada suatu tabel, pada baris serta kolom yang dapat mewakili atribut data yang memiliki perbedaan serta relasi antar nilai data.

Dengan SQL, kita dapat menyimpan, mengedit, menghapus, mencari, dan melakukan pengambilan informasi dari suatu basis data. Penggunaan SQL juga dapat difungsikan untuk menjaga dan menyempurnakan performa pada suatu basis data.

## 2.2. Penelitian Terdahulu

Pada penulisan penelitian ini, penulis melaksanakan kegiatan riset terhadap penelitian yang sebelumnya telah ditulis untuk diangkatnya sebagai bahan referensi serta menjadi acuan yang menunjang pada penelitian ini. Di bawah ini merupakan serangkaian referensi yang memiliki relevansi terhadap penelitian,

antara lain : 1. **1** Penelitian dengan judul **2** “IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI REPOSITORY INSTITUSI PADA PERPUSTAKAAN PERGURUAN TINGGI **1** yang dilakukan oleh Andi Ibrahim, Rahmat Hidayat, dan Uswatul Ilmi, mengkaji terkait implementasi dari Sistem Informasi repository institusi. Penelitian tersebut dilaksanakan pada tahun 2023. **1 2** Adapun pokok bahasan pada penelitian tersebut antara lain: bagaimana implementasi dari Sistem Informasi repository institusi yang ditujukan pada perpustakaan perguruan tinggi yang tepat guna untuk era digital seperti saat ini. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang digunakan, juga berdasar terhadap metode penelitian kepustakaan, di mana metode ini dilaksanakan dengan memanfaatkan penelitian sebelumnya untuk dijadikan sumber literatur. **1** Hasil dari pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa implementasi dari Sistem Informasi repository pada institusi di Indonesia telah berkembang di ranah perguruan tinggi Nasional.

E-Prints merupakan opsi yang paling umum dalam penggunaannya sebagai pengaplikasian sistem otomatisasi repository pada institusi dengan pertimbangan user friendly pada perangkat tersebut. **2** Namun, tidak semua institusi memberikan layanan repository open access dalam penerapan repository pada perpustakaan perguruan tinggi dengan pertimbangan kekhawatiran pada karya

ilmiah yang tidak memenuhi pada standar oleh mereka para pengguna yang tidak bertanggungjawab dan juga karena berbagai alasan lain. 2. Penelitian kedua dengan judul

“APLIKASI SISTEM ORDER JASA GRAPHIC DESIGNER BERBASIS WEB PADA PT. DECORNER yang ditulis oleh Arishita Nurul Anastasia dan Inge Handriani pada

tahun 2018. Penelitian ini membahas terkait rancang bangun aplikasi sitem pemesanan order untuk jasa pembuatan desain grafis berbasis website pada PT. Decorner. Pengembangan aplikasi pada kegiatan penelitian ini, dilakukan guna meningkatkan layanan kepada konsumen pada perusahaan yang berfokus di bidang jasa pembuatan desain grafis tersebut, dikarenakan seiring berkembangnya perusahaan, kebutuhan akan peningkatan layanan juga sangat dibutuhkan. Untuk itu, peneliti merancang aplikasi sistem pemesanan jasa untuk membantu perusahaan tersebut. 5

Penelitian ini menggunakan MySQL untuk database serta PHP sebagai Bahasa pemrograman pada pembuatan aplikasinya. Dari hasil skenario pada pengujian sistem tersebut, telah disimpulkan bahwa aplikasi sistem pemesanan dapat berjalan dengan baik. 13

3. Penelitian lain dijalankan oleh Aang Gunaidi, Yani Nurhadryani, dan Pudji Muljono yang judul penelitiannya adalah

1 “PENGEMBANGAN SISTEM REPOSITORI ARSIP DIGITAL PADA DINAS KEPENDUDUKAN DAN PENCATATAN SIPIL DALAM Mendukung SMART GOVERNANCE 13 pada tahun 2018. Dari penelitian tersebut, memiliki tujuan untuk dapat melakukan analisis pada prosedur pengarsipan serta merancang suatu prototipe dari sistem repositori arsip digital yang diharapkan dapat meringkas prosedur temu kembali arsip. 7

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan menggunakan jenis prototyping , terdiri dari beberapa pelaksanaan 11 seperti komunikasi, perencanaan ringkas, pemodelan perancangan cepat, pembangunan prototipe, penyebaran, pengiriman, serta umpan balik. Tahapan bisnis arsip pada Disdukcapil DKI

Jakarta mencakup pembuatan, pelayanan, penyusunan, penyimpanan, penyusutan dan juga aksi laporan. 4. Penelitian keempat dibuat oleh P. H. Woro

Isti Rahayu, Ravi Rahmatul Fajri, Parhan Hambali dengan penelitiannya yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI PENENTUAN DAN SHARE PROMO PRODUK KEPADA PELANGGAN DARI WEBSITE KE MEDIA SOSIAL BERBASIS DESKTOP pada tahun 2019.

Penelitian tersebut didasari atas permasalahan yang timbul pada kegiatan

proses bisnis perusahaan yang bergerak pada bidang penjualan barang. Dalam kasus tersebut, ditemukan masalah yang membutuhkan sistem yang dapat membantu sinkronisasi dalam aktivitas pengelolaan barang dan melakukan pemilihan promosi dan share promo dari produk yang dijual. Peneliti membuat aplikasi yang dapat memfasilitasi petugas perusahaan dalam mengatasi masalah tersebut, dengan aplikasi Sistem Informasi berbasis desktop. Saat melakukan pengembangan sistem tersebut, perusahaan mendapatkan kemudahan akses untuk melakukan kontrol barang yang dipromosikan melalui adanya fitur promosi. **5 10** Pada aplikasi ini, dilakukan perancangan yang menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework Code Igniter (CI) dan memanfaatkan MySQL sebagai database -nya. Lalu UML juga digunakan sebagai langkah analisis pada penelitian tersebut. Aplikasi yang dirancang dapat dicapai oleh peran admin penjualan dan manajer yang telah terverifikasi pada aplikasi tersebut. Penulis menjelaskan bahwa terdapat inovasi baru memakai sebuah rancangan sistem penentuan dan sosialisasi promo produk kepada pelanggan melalui website dan ditujukan ke media sosial tersebut. Harapannya, admin dan manajer dapat terbantu dalam melakukan proses penjualan serta memuaskan semua pihak dan mengefisienkan waktu. Aplikasi tersebut akan menyediakan informasi tentang produk-produk maupun barang-barang yang memudahkan admin penjualan dan manager dalam mengelola produk yang dijual. **5**. Penelitian selanjutnya, dengan judul penelitian “PERANCANGAN SISTEM APLIKASI REPOSITORI DOKUMEN DIGITAL SEBAGAI PENDUKUNG BORANG IAPS 4.0 KRITERIA 7 , dibuat oleh Yisti Vita Via, Fetty Tri Anggraeny, dan Nurfiana pada tahun 2021. Pada penelitian ini, dibahas terkait solusi dari permasalahan pada dokumen penelitian dan dokumen publikasi yang diorganisir dengan tidak baik. **3** Dokumen- dokumen tersebut merupakan dokumen yang penting terhadap segala kebutuhan administrasi di Perguruan Tinggi, yang di mana salah dari kebutuhan tersebut adalah sebagai bukti dalam pengisian tabel Laporan Evaluasi Diri (LED) serta Laporan Kinerja Program Studi (LKPS) pada Instrumen Akreditasi Program Studi (IAPS) 4.0, terkhusus pada penelitian sebagai bagian dari kriteria 7. Peneliti melakukan penanganan

permasalahan dengan upaya penyediaan berbentuk aplikasi repositori terhadap manajemen arsip dokumen penelitian yang dirancang dengan format digital. Dalam penelitian tersebut, dirancang sistem database dan langkah bisnis pada hal penyimpanan dan pengelolaan dokumen bukti kegiatan penelitian dan publikasi secara digital. 3 Rancangan sistem database pada aplikasi ini telah disesuaikan terhadap kebutuhan repositori yang berasal dari data-data saat pengisian tabel LED dan LKPS di IAPS 4.0 yang terpaut pada Kriteria 7. Penerapan desain sistem dari repositori arsip digital pada aplikasi ini dirancang dengan bentuk aplikasi yang berbasis website dengan perhatian yang ramah pengguna, sehingga kontribusi dari penelitian tersebut diharapkan mengarah tepat sasaran, dengan inovasi produk sistem repositori yang memudahkan pengelola arsip dokumen digital penelitian dan publikasi. 3 Sehingga, aplikasi tersebut dapat bermanfaat bagi perguruan tinggi untuk mendukung pengelolaan borang IAPS 4.0 khususnya kriteria 7. 6. Penelitian keenam, dibuat oleh Yuri Ariyanto, Atiqah Nurul Asri, Dwi Puspitasari, Yoppy Yunhasnawa, dan Faiz Ushbah Mubarak dengan judul penelitian “SISTEM REPOSITORI DAN PENGARSIPAN UNTUK MANAJEMEN PENYIMPANAN DATA SURAT RESMI PADA DESA KARANGDUREN KABUPATEN MALANG . Penelitian ini dilakukan atas suatu masalah yang terdapat pada Kantor Desa. Penulis menetapkan masalah pada pembahasan ini, ialah berasal dari manajemen korespondensinya yang masih dilakukan secara manual. Pembuatan sistem yang dilakukan dalam penelitian ini, dipelajari oleh satu dari banyak kelompok mahasiswa jurusan Teknologi Informasi, peserta Praktik Pengabdian Masyarakat, dengan membawa almamater Politeknik Negeri Malang. Saat dilaksanakannya kegiatan tersebut, peneliti mendapatkan dorongan penuh dan dukungan yang baik dari instrumen perangkat pemerintahan desa. Bahkan, kepala desa Karangduren turut memberikan dukungan positif pada kegiatan tersebut diantaranya berupa pemberian fasilitas tempat pelaksanaan di Balai Desa, hingga melakukan instalasi aplikasi pada perangkat komputer yang menjadi inventarisasi desa. Melalui program PPM, kedepannya hasil dari penelitian tersebut terus akan dikembangkan dengan prototipe untuk repositori data-data selain persuratan, dengan mengekspansi proses

manajemen penyimpanan data untuk kegiatan lainnya sebagai sarana dokumentasi dan pengarsipan dengan mengandalkan Sistem Informasi. 13 BAB

III TAHAP PELAKSANAAN 3.1 Objek Penelitian Pelaksanaan tugas akhir ini

membahas terkait dengan perancangan aplikasi berbasis website untuk administrasi repositori yang dipergunakan untuk pelaksanaan desain grafis

yang terjadi di PT. Aira Mitra Media, perusahaan yang bergerak pada

bidang Profesional Exhibition Organizer dan Acara Digital (Digital Event)

, berlokasi di Jakarta Timur. 22 3.2 Metode Penelitian dan Pengumpulan Data 3.2

1. Metode Penelitian Penulisan Tugas Akhir dengan judul "RANCANG BANGUN

APLIKASI ADMINISTRASI REPOSITORI UNTUK PELAKSANAAN DESAIN GRAFIS DI PT.

AIRA MITRA MEDIA" ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pada

penggunaan metode tersebut, dilakukan beragam tahapan yang memiliki tujuan

untuk menggambarkan, memahami, dan merumuskan suatu permasalahan dengan

situasi yang diperoleh dari data-data kualitatif. Sehingga dengan tahapan

tersebut dapat menghasilkan suatu langkah untuk menemukan solusi atau

jalan keluar dari permasalahan dan kesulitan yang terjadi yang dapat

menjadi pertimbangan oleh perusahaan pada proses pelaksanaannya. 3.2 15 2. Metode

Pengumpulan Data Upaya pengumpulan data, merupakan langkah strategi guna

mendapatkan informasi terkait dengan penelitian ini. 16 Metode yang diterapkan

untuk pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan dengan beberapa

teknik berikut ini: 1. Observasi Pengumpulan data dengan teknik observasi

ini merupakan proses pengamatan pada kegiatan yang terjadi di lapangan

secara aktual. Selain itu, penulis juga terlibat langsung pada proses

pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media untuk memperoleh data

guna pelaksanaan analisa. 2. Wawancara Pelaksanaan tahapan ini dilakukan

untuk mendapatkan jawaban-jawaban dengan mengajukan pertanyaan- pertanyaan

yang relevan dengan kebutuhan penelitian terhadap sejumlah pelaksana yang

terlibat dalam pengerjaan desain grafis sebagai informan. Adapun hasil

wawancara pada penelitian ini terdapat pada lembar lampiran. 3. Studi

Literatur Proses pengumpulan informasi pada studi literatur ini, dilakukan

dengan eksplorasi terhadap referensi yang berhubungan dengan permasalahan

pada penelitian ini. 3.3 Analisis Sistem Berjalan Proses pelaksanaan pembuatan desain grafis dimulai dengan permintaan dan pengarahannya yang diminta. Setelah itu desainer akan membuat rancangan desain sesuai dengan permintaan dan arahan. Adanya revisi perbaikan turut mewarnai proses pembuatan desain. Lalu desainer akan melakukan pengerjaan desain kembali sesuai dengan revisi yang diminta. Hingga akhirnya desain sesuai, maka desain dapat disetujui. Seluruh proses pembuatan desain dilakukan dengan komunikasi secara tatap muka, atau memanfaatkan sistem teknologi komunikasi. Adapun sistem teknologi komunikasi yang digunakan memakai layanan aplikasi WhatsApp. Hal ini mengakibatkan minimnya dokumentasi yang terekam pada administrasi perusahaan dan menyebabkan data-data rentan dan berisiko pada kehilangan. Dari uraian sistem dan prosedur tersebut, berikut flowchart sistem dan prosedur yang berjalan yang digambarkan pada tabel berikut : Gambar 3.1 Flowchart Sistem dan Prosedur berjalan (Sumber : Dokumentasi Penulis)

### 3.4 Analisis Kebutuhan (Requirement Analysis)

Pengumpulan informasi dan analisa kebutuhan diperlukan sebagai langkah indentifikasi kepada hal-hal yang diperlukan dalam perancangan aplikasi administrasi repositori ini. **14** Analisa kebutuhan pada penelitian ini, terbagi menjadi dua kebutuhan yang berbeda, yakni kebutuhan fungsional dan juga kebutuhan non-fungsional. Kebutuhan Fungsional ialah suatu keperluan yang secara umum dibutuhkan oleh sistem guna berjalannya proses pengolahan data. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, peneliti akan mencari informasi untuk kebutuhan fungsional sistem informasi administrasi repositori pada proses alur desain grafis di PT. Aira Mitra Media, melibatkan beberapa stakeholder (pemangku kepentingan) dari pengguna sistem informasi, antara lain yakni seorang project manager dan juga desainer yang melakukan aktivitas desain grafis. Adapun kebutuhan setelahnya merupakan kebutuhan non-fungsional yang di mana kebutuhan ini memprioritaskan kepada aset perilaku yang terdapat pada tangan sistem. Pada kebutuhan ini memerhatikan kemudahan penggunaan sistem (usability) , kemudahan pengaksesan sistem (portability), kehandalan sistem (reliability) ,

dan 15 dukungan dalam penggunaan perangkat lunak/sistem ( supportability) . Untuk itu, dibuat pembagian hak akses dengan posisi level yang menyesuaikan pada perusahaan seperti berikut : Tabel 3.1 Persyaratan Kebutuhan Pengguna No. Pengguna (User) Kebutuhan 1. Pengguna level project manager Akses permintaan pembuatan desain Penentuan revisi Persetujuan hasil proyek Akses Riwayat hasil desain 2. Pengguna level designer Akses permintaan pembuatan desain Menjalankan revisi Akses Riwayat hasil desain (Sumber : Dokumentasi Penulis) BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN 4.1. Analisis Perancangan Sistem Analisis untuk rancang bangun pada sistem ini adalah suatu jalan berfikir dalam mendeskripsikan sebuah sistem untuk dibagi pada beberapa data dan komponen yang berfungsi untuk mengenali dengan keadaan. Sehingga, keluaran pada hasil tahap ini dapat mempelajari sistem yang tepat pada proses perancangan aplikasi. Metode waterfall dipilih dalam fase perancangan sistem aplikasi ini, agar kesalahan desain sistem dapat diantisipasi guna meminimalisir risiko kesalahan pada fase implementasi. Selain itu, proses kerja yang struktur dapat mendukung perancangan desain proyek, sehingga diharapkan dapat membuahkan hasil yang sesuai dengan detail berdasarkan hasil dari proses pengumpulan data. Melalui beragam hasil analisa, peneliti menemukan solusi tindak lanjut untuk membantu meningkatkan layanan dan administrasi data yang menunjang dengan baik untuk dokumentasi pengerjaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media. Diusulkan suatu sistem baru yang dapat dikembangkan dengan bantuan teknologi informasi guna mempermudah pengolahan, pemantauan, dan dokumentasi data pada pelaksanaan desain grafis. Tujuan dari pada rancangan sistem baru ini, ialah untuk membangun sistem yang lebih baik dengan bantuan teknologi, dan menutupi beberapa kelemahan pada sistem dan prosedur yang berjalan. Adapun aplikasi administrasi tersebut dirancang sebagai aplikasi berbasis situs web ( website ), sehingga dapat diakses oleh pengguna yang berkepentingan. Aplikasi administrasi repositori juga mendukung Manajemen Proyek, yang merupakan suatu proses dan kegiatan untuk merencanakan, mengorganisasi, juga mengendalikan sumber



daya demi mencapai suatu tujuan. Proyek merupakan suatu usaha sementara untuk menghasilkan suatu produk, layanan atau capaian, dalam waktu pengerjaan yang sudah ditetapkan. Adapun peran dari pengelolaan proyek adalah untuk mencapai hasil atau target dari proyek yang sedang dijalankan, dengan dokumentasi yang tercatat pada sistem database . Dengan dilakukannya pengembangan sistem aplikasi administrasi repositori, maka alur proses desain grafis di PT. Aira Mitra Media akan mendapatkan peningkatan layanan dengan pengawasan proyek desain yang lebih terkontrol serta data yang diperlukan dapat diperoleh secara real-time kepada para pemangku kepentingan perusahaan (dalam hal ini seorang project manager ). Pemilihan perancangan dari aplikasi administrasi repositori pada alur pengerjaan proses desain pada perusahaan ini dinilai tepat sararan, khususnya untuk membantu dalam memaksimalkan sumber daya manusia di perusahaan, membantu dan menjaga kualitas desain yang baik, serta menciptakan proses yang urut dan runut sehingga pengerjaan proyek menjadi lebih lancar dengan segala administrasi dokumentasi yang terekam. Dari uraian tersebut, maka digambarkan melalui penjelasan flowchart perancangan sistem yang untuk menunjang proses alur desain grafis di PT. Aira Mitra Media seperti yang tertera pada gambar berikut : 17 Gambar 4.1 Flowchart Perancangan Sistem (Sumber : Dokumentasi Penulis) Berikut di bawah ini merupakan gambar Rich Picture pada PT. Aira Mitra Media dalam rancangan sistem aplikasi administrasi repositori untuk pelaksanaan proses desain grafis yang dijelaskan melalui gambar berikut: Gambar 4.2 Rich Picture Aplikasi Administrasi Repositori (Sumber : Dokumentasi Penulis) 4.2. Perancangan Diagram Sistem Usulan Perancangan sistem usulan, adalah suatu fase terkait rancangan sistem yang diusulkan kepada objek atau instalasi pada penelitian ini. 11 Perancangan ini memakai pendekatan Object Oriented Analysis and Design (OOAD), dan dipaparkan dengan metode Unified Modelling Language (UML) yang mencakup; 19 use case diagram , spesifikasi use case , activity diagram , sequence diagram , dan juga class diagram .

4.2 18 1. Use Case Diagram Use case adalah deskripsi dari interaksi

antara pengguna sistem beserta sistem itu sendiri. Use case memvisualisasikan apa saja yang dapat dilakukan pengguna dengan sistem, serta bagaimana respon sistem terhadap tindakan pengguna tersebut. Diagram ini berfungsi untuk memahami segala kebutuhan fungsional dari sebuah sistem. Berikut merupakan use case diagram untuk aplikasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media. Project Manager Desainer 1. Form Permintaan dan 2 3. Permintaan 4. Revisi 5 1 9 Gambar 4.3 Use Case Aplikasi Administrasi Repositori (Sumber : Dokumentasi Penulis) Pada gambar diagram use case di atas, menunjukkan aktor untuk project manager perusahaan, di mana nantinya aktor tersebut dapat permintaan desain yang nantinya dapat diakses oleh desainer. Lalu, desainer dapat melakukan unggah hasil desain sesuai dengan permintaan project manager . Permintaan revisi dapat dilakukan oleh project manager sesuai dengan kebutuhannya, sehingga desainer akan dapat melakukan perbaikan hingga project manager menyetujui hasil akhir desain. Sebagai dokumentasi hasil pekerjaan desain, akses Riwayat juga dapat dilakukan oleh para aktor, sehingga memudahkan untuk mengkilas balik historu pekerjaan. 4.2.2. Spesifikasi Use Case Diagram Detail dari pada spesifikasi untuk use case diagram ialah alat yang berfungsi guna menjabarkan dan mendeskripsikan langkah-langkah sistem dari fungsi yang berada pada suatu use case diagram . Di bawah ini dijabarkan perihal spesifikasi use case diagram pada aplikasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media. Tabel 4.1 Spesifikasi Use Case

Permintaan Desain untuk Project Manager Nama Use Case Permintaan Desain Actors Project Manager Trigger Melakukan permintaan desain Preconditions Aktor memasuki halaman dashboard Postcondition Aktor menginput permintaan desain Main Success Scenario Actor System 1. Project Manager mengakses dashboard aplikasi Menampilkan akses dashboard 2. Klik permintaan desain baru ) pada tombol New Request Menampilkan formulir permintaan desain 3. Project Manager menginput formulir permintaan desain Data formulir permintaan desain berhasil ditambah Alternative Flows (Sumber : Dokumentasi

Penulis) Tabel 4.2 Spesifikasi Use Case Permintaan Desain untuk Desainer Nama Use Case Permintaan Desain Actors Designer Trigger Mengirim desain dari permintaan desain Preconditions Aktor memasuki halaman dashboard Postcondition Berhasil mengirimkan desain Main Success Scenario 1. Designer mengakses dashboard aplikasi Menampilkan akses dashboard 2. Pilih data yang menjadi tujuan unggah desain Menampilkan data permintaan desain (design request) 3. Klik execute untuk mengunggah hasil desain Menampilkan formulir unggah hasil desain 4. Menginput data hasil desain pada formulir unggah hasil desain Data formulir unggah hasil desain berhasil ditambah Alternative Flows (Sumber : Dokumentasi Penulis) Tabel 4.3 Spesifikasi Use Case Revisi Desain untuk Project Manager Nama Use Case Revisi Desain Actors Project Manager Trigger Melakukan permintaan revisi desain Preconditions Aktor memasuki halaman dashboard Postcondition Permintaan revisi desain berhasil ditambah 21 Main Success Scenario Actor System 1. Project Manager mengakses dashboard aplikasi Menampilkan akses dashboard 2. Klik tombol Revision pada daftar hasil desain Menampilkan formulir revisi desain 3. Project Manager menginput formulir revisi desain Data formulir revisi desain berhasil ditambah Alternative Flows (Sumber : Dokumentasi Penulis) Tabel 4.4 Spesifikasi Use Case Revisi Desain untuk Desainer Nama Use Case Revisi Desain Actors Desainer Trigger Melakukan unggah hasil revisi desain Preconditions Designer memasuki halaman dashboard Postcondition Unggah hasil desain berhasil Main Success Scenario Actor System 1. Designer mengakses dashboard aplikasi Menampilkan akses dashboard 2. Pilih data yang menjadi tujuan revisi desain Menampilkan data revisi desain 3. Klik execute untuk mengunggah hasil desain revisi Menampilkan formulir unggah hasil desain revisi 4. Menginput data hasil desain pada formulir unggah hasil desain revisi Data formulir unggah hasil desain revisi berhasil ditambah Alternative Flows (Sumber : Dokumentasi Penulis) Tabel 4.5 Spesifikasi Use Case Persetujuan Desain Nama Use Case Persetujuan Desain Actors Project Manager Trigger Melakukan persetujuan terhadap hasil desain Preconditions

Project Manager memasuki halaman dashboard Postcondition Persetujuan hasil desain diterima Main Success Scenario v Actor System 1. Project Manager mengakses dashboard aplikasi Menampilkan akses dashboard 2. Pilih data yang menjadi tujuan persetujuan desain Menampilkan data permintaan desain (design request) 3. Klik tombol accept untuk menyetujui hasil desain Menampilkan formulir revisi hasil desain Alternative Flows (Sumber : Dokumentasi Penulis) Tabel 4.6 Spesifikasi Use Case Akses Riwayat Nama Use Case Akses Riwayat Actors All Users (Project Manager & Desainer) Trigger Melihat riwayat (history) hasil desain Preconditions Pengguna memasuki dashboard Postcondition Pengguna melihat riwayat (history) hasil desain Main Success Scenario Actor System 1. All Users mengakses dashboard aplikasi Menampilkan akses dashboard 2. Pilih halaman history Menampilkan data riwayat pelaksanaan desain Alternative Flows (Sumber : Dokumentasi Penulis) 4.2.3. Activity Diagram Bentuk visual dari Activity Diagram menampilkan alir yang merupakan tahapan aktivitas dengan fokusnya pada pengolahan sistem berdasarkan diagram use case yang telah disusun dengan perencanaannya. Setiap activity diagram dapat menjawab pertanyaan dari langkah apa saja yang terlibat dalam suatu proses. Komponen pada diagram ini mencakup aktivitas (kegiatan) , keputusan (branching) , aliran (flow) , dan segala jalur untuk aktor atau subsistem. 23

Berikut adalah activity diagram pada aplikasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media, yang dapat diamati pada gambar 4.5 sampai dengan gambar 4.10 berikut ini. Gambar 4.4 Activity diagram Permintaan Desain Aktor Project Manager (Sumber : Dokumentasi Penulis) Gambar 4.5 Activity diagram Permintaan Desain Aktor Desainer (Sumber : Dokumentasi Penulis) 25 Gambar 4.6 Activity diagram Revisi Desain Aktor Project Manager (Sumber : Dokumentasi Penulis) Gambar 4.7 Activity diagram Revisi Desain Aktor Desainer (Sumber : Dokumentasi Penulis) 27 Gambar 4.8 Activity diagram Persetujuan Desain (Sumber : Dokumentasi Penulis) Gambar 4.9 Activity diagram Riwayat Desain (Sumber : Dokumentasi Penulis) 4.2.4. Sequence Diagram Sequence diagram atau yang

juga diketahui sebagai diagram urutan merupakan suatu diagram yang dipakai dalam memperlihatkan interaksi yang terperinci dari objek dengan objek lainnya di dalam sebuah sistem. Fungsi dari sequence diagram dapat dimanfaatkan sebagai gambaran tahap demi tahap yang dilaksanakan sebagai jawaban atas sebuah peristiwa guna membuahkan suatu luaran. Adapun sequence diagram yang dirancang pada penelitian ini, dijelaskan pada diagram-diagram berikut ini: Gambar 4.10 Sequence Diagram Permintaan Desain Project Manager (Sumber : Dokumentasi Penulis) Sequence diagram di atas menunjukkan terkait proses permintaan desain dari Project Manager untuk dapat tersimpan datanya agar nantinya Desainer dapat melihat permintaan desain tersebut saat pengaksesan aplikasi. Adapun di bawah ini adalah sequence diagram untuk desainer saat proses permintaan desain di aplikasi administrasi repositori ini. Gambar 4.11 Sequence Diagram Permintaan Desain untuk Desainer 29 (Sumber : Dokumentasi Penulis) Gambar 4.12 Sequence Diagram Revisi Desain Project Manager (Sumber : Dokumentasi Penulis) Gambar 4.13 Sequence Diagram Revisi Desain untuk Desainer (Sumber : Dokumentasi Penulis) Gambar 4.14 Sequence Diagram Persetujuan Desain (Sumber : Dokumentasi Penulis) Gambar 4.15 Sequence Diagram Akses Riwayat (Sumber : Dokumentasi Penulis) 31 4.2.5. Class Diagram Rancangan class diagram ialah bentuk visualisasi yang bermula pada struktur program sistem informasi yang akan dibangun. **20** Class diagram merupakan penjelasan dari alur proses database yang terdapat pada program aplikasi. Penjelasan struktur sistem untuk menemukan kelas tercantum pada class diagram . Berikut merupakan tampilan class diagram pada aplikasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media, dipaparkan dengan gambar di berikut ini : Gambar 4.16 Class diagram Aplikasi Administrasi Repositori (Sumber : Dokumentasi Penulis) 4.3. Perancangan Konsep Antar Muka Demonstrasi gambaran pada Perancangan Konsep Antar Muka, diperlukan untuk melihat hasil visualisasi aplikasi. Mockup merupakan bentuk gambar dari perancangan konsep antar muka yang diperuntukkan untuk mempresentasikan bentuk grafis pada luaran (output) aplikasi berbasis

website pada penelitian ini. Desain konsep antar muka pada aplikasi dibuat sederhana, bertujuan untuk memudahkan pemahaman penggunaan aplikasi pada setiap pengguna. Berikut merupakan gambaran mockup pada aplikasi administrasi repositori dalam penelitian ini. A. Mockup tampilan antar muka halaman utama Gambar 4.17 Mockup aplikasi (halaman utama) (Sumber : Dokumentasi Penulis) B. Mockup tampilan permintaan desain Gambar 4.18 Mockup aplikasi Permintaan Desain (Sumber : Dokumentasi Penulis) C. Mockup tampilan antar muka formulir unggah hasil desain 33 Gambar 4.19 Mockup aplikasi (unggah hasil desain) (Sumber : Dokumentasi Penulis) D. Mockup tampilan antar muka daftar revisi Gambar 4.20 Mockup aplikasi (daftar revisi desain) (Sumber : Dokumentasi Penulis) E. Mockup tampilan antar muka History (daftar Riwayat) Gambar 4.21 Mockup aplikasi (daftar riwayat desain) (Sumber : Dokumentasi Penulis) F. Mockup tampilan antar muka Register (daftar akun) Gambar 4.22 Mockup aplikasi (daftar akun pengguna) (Sumber : Dokumentasi Penulis) G. Mockup tampilan antar muka Login (masuk akun) 35 Gambar 4.23 Mockup aplikasi (login) (Sumber : Dokumentasi Penulis) H. Mockup tampilan antar muka Logout (keluar akun) Gambar 4.24 Mockup aplikasi (logout) (Sumber : Dokumentasi Penulis) 4.4. Perancangan Implementasi Aplikasi Dalam memastikan sistem dapat diterapkan dengan baik, perancangan implementasi perlu dilakukan pada penelitian ini. Pada tahapan ini juga sistem aplikasi dicegah akan timbulnya kesalahan seperti bug maupun error yang terjadi. Dengan demikian, maka permasalahan yang timbul dapat teridentifikasi lebih awal sehingga dapat segera diperbaiki sebelum nantinya sistem aplikasi ditetapkan. Berikut ialah rancangan implementasi pada aplikasi administrasi repositori yang dilakukan oleh peneliti melalui tabel yang tertera berikut ini: Tabel 4.7 Tabel Perancangan Implementasi o. Pengguna Judul Pengetesan Langkah Pengetesan Hasil Project Manager Menampilkan dashboard - Mengakses aplikasi berbasis website -Menampilkan dashboard Akses aplikasi dan menampilkan dashboard berhasil. Project Manager Membuat permintaan desain - Input data melalui formulir design request Membuat

permintaan desain melalui formulir design request ner Desig Menam pil  
kan dashboard - Mengakses aplikasi berbasis website -Menampilkan dashboard  
Akses aplikasi dan menampilkan dashboard berhasil. ner Desig Melih at  
daftar desain - Mengakses daftar desain yang telah dibuat Menampil ka  
n daftar desain ner Desig Mengu ng gah hasil desain - Input data  
melalui unggah hasil desain Mengung ga h hasil desain Proj e ct  
Manager Merevis i hasil desain - Input data melalui formulir revisi  
desain Membu at revisi desain Proj e ct Manager Menyet uj ui hasil  
desain - Melakukan persetujuan hasil desain Persetuju an hasil desain  
tersimpan ner Desig Melih at daftar riwayat - Mengakses daftar riwayat  
yang telah dibuat Menampil ka n daftar riwayat Proj e ct Manager  
Melih at daftar riwayat - Mengakses daftar riwayat yang telah dibuat  
Menampil ka n daftar riwayat (Sumber : Dokumentasi Penulis) 37 BAB V  
PENUT UP 5.1 Kesimpulan PT. Aira Mitra Media merupakan perusahaan yang  
bergerak pada bidang Penyelenggara Pameran Profesional. Perusahaan ini  
menyelenggarakan pameran, event marketing, business matching dan Pengembangan  
UKM. Dengan pengalaman yang selama 13 tahun ini, PT. Aira Mitra Media  
telah melakukan penyelenggaraan di industry MICE. Tidak pula menutup  
kemungkinan untuk perusahaan ini akan dapat melakukan inovasi demi  
perkembangannya yang semakin luas. Dalam pelaksana kerja profesi pada PT.  
Aira Mitra Media, desain grafis merupakan hal yang penting dalam  
mengkomunikasikan suatu informasi melalui karya visual. Dengan demikian,  
desain dapat membantu pelaksanaan proses bisnis pada perusahaan tersebut.  
Perkembangan teknologi yang semakin pesat perlu kita manfaatkan dengan  
sebaik-baiknya. Untuk itu, penulis selaku peneliti menemukan solusi dengan  
berbagai analisa, dengan merancang suatu aplikasi yang dapat mendorong  
kinerja kerja dalam proses desain. Rancangan tersebut adalah rancangan  
aplikasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT.  
Aira Mitra Media, dilakukan dengan metode model waterfall . Harapannya,  
proyek perancangan aplikasi ini dapat memudahkan perusahaan untuk  
peningkatan layanan proses pembuatan desain grafis, antara Project Manager

dengan seorang desainer grafis. Sehingga apa yang dikerjakan semakin lebih teratur, mudah dimonitoring, hingga dokumentasi yang lengkap pada database . 5.2 Saran dan Tindak Lanjut Aplikasi Administrasi Repositori untuk Pelaksanaan Desain Grafis di PT. Aira Mitra Media yang dikembangkan oleh penulis, masih perlu dikembangkan kembali agar mendapatkan capaian yang maksimal, sehingga penyempurnaan rancangan aplikasi dapat dilakukan kembali seperti penyempurnaan desain antar muka dan penamambahan fitur aplikasi untuk melengkapi pelaksanaan desain grafis. Berikut adalah saran dari penulis terkait aplikasi ini: 1. Adanya pengembangan terhadap aplikasi meliputi fitur-fitur terbaru yang turut menunjang aktivitas pelaksanaan desain grafis, seperti waktu tenggat pada formulir permintaan desain, dan fitur pra-tinjau atau lihat hasil desain melalui aplikasi. 2. Optimalisasi aplikasi, berupa peningkatan layanan aplikasi bebas hambatan dan antar muka yang lebih menarik. 3. Ekspansi penggunaan aplikasi pada bagian-bagian lain di perusahaan, sehingga berbagai bagian pada perusahaan dapat memanfaatkan aplikasi berbasis web.





REPORT #22030921

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 1.              | <b>1.55%</b> papyrusuim.id<br><a href="https://papyrusuim.id/index.php/jp/article/view/13">https://papyrusuim.id/index.php/jp/article/view/13</a>   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 2.              | <b>1.48%</b> papyrusuim.id<br><a href="https://papyrusuim.id/index.php/jp/article/download/13/13/70">https://papyrusuim.id/index.php/jp/article/download/13/13/70</a>   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 3.              | <b>1.39%</b> jurnal.polsri.ac.id<br><a href="https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/download/3753/1663/7553">https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/download/3753/1663/7553</a>           | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 4.              | <b>0.65%</b> www.gramedia.com<br><a href="https://www.gramedia.com/literasi/sistem-informasi/">https://www.gramedia.com/literasi/sistem-informasi/</a>  | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 5.              | <b>0.56%</b> repository.penerbiteureka.com<br><a href="https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/407175-perancanga...">https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/407175-perancanga...</a> | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 6.              | <b>0.5%</b> airamitramedia.com<br><a href="https://airamitramedia.com/about">https://airamitramedia.com/about</a>   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 7.              | <b>0.5%</b> repository.ipb.ac.id<br><a href="https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/95379">https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/95379</a>   | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 8.              | <b>0.45%</b> repository.pancabudi.ac.id<br><a href="https://repository.pancabudi.ac.id/perpustakaan/lokalkonten/1414370236_239...">https://repository.pancabudi.ac.id/perpustakaan/lokalkonten/1414370236_239...</a>    | ● |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 9.              | <b>0.44%</b> ejournal.unkhair.ac.id<br><a href="https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/protk/article/download/1242/pdf">https://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/protk/article/download/1242/pdf</a>                  | ● |



REPORT #22030921

|                 |   |   |
|-----------------|---|---|
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 10.             | 0.31% <a href="http://www.academia.edu">www.academia.edu</a>  | ● |
|                 | <a href="https://www.academia.edu/97906981/Sistem_Informasi_Administrasi_Penjuala...">https://www.academia.edu/97906981/Sistem_Informasi_Administrasi_Penjuala...</a>             |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 11.             | 0.3% <a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a>   | ● |
|                 | <a href="https://repository.uin-suska.ac.id/17977/7/7.%20BAB%20II.pdf">https://repository.uin-suska.ac.id/17977/7/7.%20BAB%20II.pdf</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 12.             | 0.29% <a href="http://repository.bsi.ac.id">repository.bsi.ac.id</a>  | ● |
|                 | <a href="https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/295906/395-805-1-PB.pdf">https://repository.bsi.ac.id/index.php/unduh/item/295906/395-805-1-PB.pdf</a>                 |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 13.             | 0.28% <a href="http://corisindo.stikom-bali.ac.id">corisindo.stikom-bali.ac.id</a>  | ● |
|                 | <a href="https://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/downlo...">https://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/downlo...</a> |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 14.             | 0.26% <a href="http://ejournal.itn.ac.id">ejournal.itn.ac.id</a>  | ● |
|                 | <a href="https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/download/8822/5138/">https://ejournal.itn.ac.id/index.php/jati/article/download/8822/5138/</a>                         |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 15.             | 0.25% <a href="http://repository.uinsaizu.ac.id">repository.uinsaizu.ac.id</a>  | ● |
|                 | <a href="https://repository.uinsaizu.ac.id/17379/1/SKRIPSI%20SOFINA_PIAUD%20B%20%..">https://repository.uinsaizu.ac.id/17379/1/SKRIPSI%20SOFINA_PIAUD%20B%20%..</a>               |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 16.             | 0.22% <a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a>  | ● |
|                 | <a href="http://repository.upi.edu/48084/6/S_SMS_1401693_Chapter3.pdf">http://repository.upi.edu/48084/6/S_SMS_1401693_Chapter3.pdf</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 17.             | 0.21% <a href="http://repository.stiesia.ac.id">repository.stiesia.ac.id</a>  | ● |
|                 | <a href="https://repository.stiesia.ac.id/id/eprint/3370/1/BAB%201.pdf">https://repository.stiesia.ac.id/id/eprint/3370/1/BAB%201.pdf</a>   |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 18.             | 0.2% <a href="http://repositori.uin-alauddin.ac.id">repositori.uin-alauddin.ac.id</a>   | ● |
|                 | <a href="https://repositori.uin-alauddin.ac.id/7081/1/Vimila%20Muntihana.pdf">https://repositori.uin-alauddin.ac.id/7081/1/Vimila%20Muntihana.pdf</a>                             |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 19.             | 0.19% <a href="http://www.unisbank.ac.id">www.unisbank.ac.id</a>  | ● |
|                 | <a href="https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/5993/1860">https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/5993/1860</a>                         |   |
| INTERNET SOURCE |   |   |
| 20.             | 0.18% <a href="http://peachybubble.wordpress.com">peachybubble.wordpress.com</a>  | ● |
|                 | <a href="https://peachybubble.wordpress.com/2021/05/05/class-diagram/">https://peachybubble.wordpress.com/2021/05/05/class-diagram/</a>   |   |



REPORT #22030921

INTERNET SOURCE

21. **0.13%** an-nur.ac.id

<https://an-nur.ac.id/struktur-dan-query-database/>



INTERNET SOURCE

22. **0.08%** repository.uir.ac.id

<https://repository.uir.ac.id/11010/1/143510170.pdf>



● QUOTES

INTERNET SOURCE

1. **0.22%** corisindo.stikom-bali.ac.id

<https://corisindo.stikom-bali.ac.id/penelitian/index.php/semnas/article/download...>

INTERNET SOURCE

2. **0.16%** papyrusuim.id

<https://papyrusuim.id/index.php/jp/article/view/13>