TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LOGO BERBASIS WEB

YUDHA TRIWASANA	**17.0502.0003**
FEBBY FITRIANI	**17.0502.0021**
AAN AHMAD SAIFUDIN	**17.0502.0024**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI D3

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

AGUSTUS 2020

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LOGO BERBASIS WEB

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Ahli Madya Komputer (A. Md)
Program Studi Teknik Informatika Jenjang Diploma Tiga (D-III)
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Magelang

YUDHA TRIWASANA	**17.0502.0003**
FEBBY FITRIANI	**17.0502.0021**
AAN AHMAD SAIFUDIN	**17.0502.0024**

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI D3
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
AGUSTUS 2020

HALAMAN PENEGASAN

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Yudha Triwasana
NPM : 17.0502.0003

Nama : Febby Fitriani
NPM : 17.0502.0021

Nama : Aan Ahmad Saifudin
NPM : 17.0502.0024

Magelang, 18 Agustus 2020
Yang Menyatakan,

Yudha Triwasana	Febby Fitriani	Aan Ahmad Saifudin
17.0502.0003	17.0502.0021	17.0502.0024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Yudha Triwasana	NPM. 17.0502.0003
Febby Fitriani	NPM. 17.0502.0021
Aan Ahmad Saifudin	NPM. 17.0502.0024

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang berjudul "PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LOGO BERBASIS WEB" beserta seluruh isinya adalah karya sendiri dan bukan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun selurunya, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah disebutkan sumbernya. Demikian surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya. Apabila kemudian ada klaim dari pihak lain terhadap karya ini maka kami siap menanggung segala risiko atau sanksi yang berlaku.

Magelang,18 Agustus 2020

Yang menyatakan,

Yudha Triwasana	Febby Fitriani	Aan Ahmad Saifudin
17.0502.0003	17.0502.0021	17.0502.0024

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LOGO BERBASIS WEB

dipersiapkan dan disusun oleh:

YUDHA TRIWASANA	17.0502.0003
FEBBY FITRIANI	17.0502.0021
AAN AHMAD SAIFUDIN	17.0502.0024

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 19 Agustus 2020

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I	Pembimbing II
Andi Widiyanto, M.Kom	**Bambang Pujiarto, M.Kom**
NIDN. 0623087901	**NIDN. 0623107802**

Penguji I	Penguji II
Mukhtar Hanafi, S.T., M.Cs	**Endah Ratna Arumi, M.Cs**
NIDN. 0602047502	**NIDN. 0601129001**

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 19 Agustus 2020
Dekan

Yun Arifatul Fatimah, ST.,MT.,Ph.D
NIK.987408139

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : 1. Yudha Triwasana 2. Febby Fitriani 3. Aan Ahmad Saifudin

NPM : 1. 17.0502.0003 2. 17.0502.0021 3. 17.0502.0024

Fakultas/ Jurusan : Fakultas Teknik/ Teknologi Informasi D3

E-mail address : 1.triwasanayudha@gmail.com 2.febbyfitriani641@gmail.com 3.aanahmad464@gmail.com

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UM Magelang, Hak Bebas *Royalty Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)* atas karya ilmiah

☐ LKP/ KP ☒ TA/ SKRIPSI ☐ TESIS ☐ Artikel Jurnal *)

yang berjudul :

"**PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LOGO BERBASIS WEB**"

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas *Royalty Non-Eksklusif (Non-Exclusive Royalty-Free Right)* ini Perpustakaan UMMagelang berhak menyimpan, mengalih-media/ format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/ mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/ pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMMagelang, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Magelang
Pada tanggal : 29 Agustus 2020

Penulis,

Yudha Triwasana
17.0502.0003

Febby Fitriani
17.0502.0021

Aan Ahmad Saifudin
17.0502.0024

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Andi Widiyanto, M.Kom
NIDN. 0623087901

*) : *pilih salah Satu*

KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur kehadirat Allah Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan lancar. Adapun judul tugas akhir ini yaitu " Perancangan Aplikasi Pemesanan Logo Berbasis Web". Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Ahli Madya Komputer. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya kepada kami.
2. Ketua Program Studi Teknologi Informasi D3 Bapak R. Arri Widyanto, S.Kom., MT.
3. Dosen pembimbing utama Bapak Andi Widiyanto, S.Kom., M.Kom. yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini.
4. Dosen pembimbing pendamping Bapak Bambang Pujiarto, M.Kom. yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dukungan dalam penyusunan tugas akhir ini.
5. Orang tua yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi dan doa yang selalu dipanjatkan untuk kami.
6. Teman-teman Teknologi Informasi D3 angkatan 2017 dan asisten laboratorium Teknologi Informasi D3 yang telah memberikan dukungan.
7. Dan semua pihak yang telah membantu kelancaran pelaksanaan tugas akhir ini dan tidak sempat disebut namanya. Semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu, semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi semua pihak.

Magelang, 18 Agustus 2020

Yudha Triwasana	Febby Fitriani	Aan Ahmad Saifudin
17.0502.0003	17.0502.0021	17.0502.0024

DAFTAR ISI

HALAMAN KULIT MUKA..... i
HALAMAN JUDUL..... i
HALAMAN PENEGASAN..... ii
PERNYATAAN KEASLIAN..... iii
HALAMAN PENGESAHAN..... iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS..... v
KATA PENGANTAR..... vi
DAFTAR ISI..... vii
DAFTAR TABEL..... ix
DAFTAR GAMBAR..... x
ABSTRAK..... xi
ABSTRACT..... xii
BAB I..... 1
PENDAHULUAN..... 1
A. Latar Belakang Permasalahan..... 1
B. Rumusan Masalah..... 2
C. Tujuan Penelitian..... 2
D. Manfaat Penelitian..... 2
BAB II..... 3
TINJAUAN PUSTAKA..... 3
A. Penelitian Yang Relevan..... 3
B. Penjelasan Secara Teoritis Masing-Masing Variabel Penelitian..... 4
1. Aplikasi..... 4
2. Pemesanan Logo..... 5
a. Pemesanan..... 5
b. Logo..... 5
3. Berbasis Web..... 5
C. Landasan Teori..... 6
1. *Database*..... 6
2. PHP..... 6
3. *Website*..... 6
4. UML (*Unified Modelling Language*)..... 7
5. *Wordpress*..... 7
6. *Interface*..... 7
BAB III..... 8
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM..... 8
A. Perancangan Sistem..... 8
1. Metodologi Penelitian..... 8
2. Sistem Yang Diajukan..... 9
3. Rancangan UML..... 10
4. Wordpress..... 13
5. Rancangan Interface..... 13
BAB IV..... 15

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM..... 15
A. Implementasi Sistem..... 15
B. Implementasi Interface..... 15
1. Implementasi Interface Admin.....15
2. Implementasi Interface User..... 15
C. Pengujian..... 17
1. Pengujian Sistem Website Menggunakan *Black Box*.....24
2. Pengujian Website Createlogo dengan Website Lain.....26
3. Pengujian Terhadap User/Pengguna..... 33
BAB V.....37
HASIL DAN PEMBAHASAN.....37
A. HASIL..... 37
1. Mempermudah User Mencari Logo..... 37
2. Memasukan Data Akun Saya..... 39
3. Contoh Pemesanan Logo Melalui Live Chat.....40
4. Laporan Data Konfirmasi Pembayaran..... 42
B. PEMBAHASAN.....43
BAB VI..... 45
PENUTUP.....45
A. Kesimpulan.....45
B. Saran..... 45
DAFTAR PUSTAKA..... 46

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Pengujian *black box*..... 24
Tabel 4.2. Form kuesioner..... 33
Tabel 4.3. Tabel identitas responden.....34
Tabel 4.4. Hasil kuesioner.....35
Tabel 4.5. Kritik dan masukan responden.....36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Diagram alir....8
Gambar 3.2. Aplikasi yang diajukan....9
Gambar 3.3. *Use case* diagram admin.... 10
Gambar 3.4. *Use case* diagram *user*....10
Gambar 3.5. *Activity* diagram admin....11
Gambar 3.6. *Activity* diagram *user*....12
Gambar 3.7. *Activity* diagram transaksi.... 12
Gambar 3.8. Rancangan *interface dasboard* admin....14
Gambar 3.9. Rancangan *interface* website....14
Gambar 4.1. Halaman *login* admin.... 15
Gambar 4.2. Halaman *dasboard* admin.... 16
Gambar 4.3. Halaman *elementor*.... 16
Gambar 4.4. Halaman *dasboard live chat* admin....17
Gambar 4.5. Halaman akun saya....17
Gambar 4.6. Halaman beranda....18
Gambar 4.7. Halaman kategori.... 19
Gambar 4.8. Halaman portofolio.... 20
Gambar 4.9. Halaman konfirmasi pembayaran....21
Gambar 4.10. Halaman hubungi kami.... 22
Gambar 4.11. Halaman *live chat*....23
Gambar 4.12. Halaman *live chat*....23
Gambar 4.13. Tampilan pemesanan createlogo.... 26
Gambar 4.14. Tampilan pemesanan brand crowd logo maker....27
Gambar 4.15. Tampilan pemesanan logo ground.... 27
Gambar 4.16. Tampilan persetujuan *website* createlogo.... 28
Gambar 4.17. Tampilan persetujuan *website* brand crowd logo maker....28
Gambar 4.18. Tampilan persetujuan *website* logo ground....29
Gambar 4.19. Tampilan cara pembayaran *website* createlogo....30
Gambar 4.20. Tampilan cara pembayaran *website* brand crowd logo maker..... 30
Gambar 4.21. Tampilan cara pembayaran logo ground....31
Gambar 4.22. Tampilan konfirmasi pembayaran createlogo....31
Gambar 4.23. Tampilan konfirmasi pembayaran brand crowd logo maker.....32
Gambar 4.24. Tampilan konfirmasi pembayaran logo ground.... 32
Gambar 5.1. Tampilan logo.... 38
Gambar 5.2. Detail logo....38
Gambar 5.3. *Login*....39
Gambar 5.4. Halaman daftar.... 39
Gambar 5.5. Contoh pemesanan melalui *live chat*....40
Gambar 5.6. Halaman *live chat* admin....41
Gambar 5.7. Halaman *live chat* admin....41
Gambar 5.8. Halaman *live chat* admin....42
Gambar 5.9. Laporan data konfirmasi pembayaran....43

ABSTRAK

PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN LOGO BERBASIS WEB

Oleh :

Yudha Triwasana	17.0502.0003
Febby Fitriani	17.0502.0021
Aan Ahmad Saifudin	17.0502.0024

Pembimbing : 1. Andi Widiyanto, M.Kom
2. Bambang Pujiarto, M.Kom

Tidak ada alasan lagi untuk tidak memperhatikan logo perusahaan anda saat ini. Logo berperan penting dalam mempresentasikan citra perusahaan. Createlogo studio merupakan sebuah website penyedia layanan untuk pemesanan logo. Pada website ini terdapat berbagai macam logo dengan bermacam-macam kategori yaitu teknologi, fashion, food and drink, dan lain-lain. Desain logo yang terdapat pada website ini memiliki berbagai macam warna bentuk yang dapat di pesan. Konsumen dapat memesan setelah memilih logo yang terdapat pada website ini kemudian memberikan nama untuk logo yang telah di pesan sesuai keinginan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan waterfall model yang terdiri dari analisis, alur, implementasi, pengujian. Hasil penelitian berupa aplikasi pemesanan berbasis web. Aplikasi ini dibangun menggunakan teknologi yang dinamakan content management system. Dengan adanya aplikasi ini dibuat dengan tujuan memberi kemudahan pengguna untuk memilih logonya sendiri sesuai keinginannya.

Kata Kunci : Aplikasi, Pemesanan Logo, Berbasis Web

ABSTRACT

WEB BASED LOGO ORDER APPLICATION DESIGN

By :

Yudha Triwasana	17.0502.0003
Febby Fitriani	17.0502.0021
Aan Ahmad Saifudin	17.0502.0024

Supervisors : 1. Andi Widiyanto, M.Kom
2. Bambang Pujiarto, M.Kom

There is no reason not to pay attention to your company logo at this time. Logo plays an important role in presenting the company's image. Createlogo studio is a service provider website for ordering logos. On this website there are various logos with various categories, namely technology, fashion, food and drink, and others. The logo design found on this website has a variety of colors and shapes that can be ordered. Costumers can order after choosing the logo on this website and then give a name for the logo that has been ordered as desired. The method used in this study uses a waterfall model consisting of analysis, flowchart, implementation, testing. The research result is in the form of a web-based ordering application. This application was built using a technology called the content management system. It aims to easy the users to choose their own logo as they wish.

Keywords *: Application, Logo Order, Web-Based*

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Tidak ada alasan lagi untuk tidak memperhatikan logo perusahaan anda, karena hal ini penting bagi kelangsungan hidup bisnis anda bahkan mungkin lebih penting dari produk yang akan anda jual. Saat ini pembuatan logo banyak memilih yang mudah diingat, berkesan dan unik. Logo juga dapat memberi gambaran ciri atau identitas perusahaan, sehingga logo bisa dikatakan sebuah lambang ataupun ciri untuk memudahkan pengenalan sebuah perusahaan. Meski terlihat sederhana namun logo sangat berperan penting karena logo harus dapat mempresentasikan citra perusahaan, organisasi, individu tersebut. Maka tidak heran jika dalam rancangannya logo dibuat sedemikian rupa dengan harapan citra yang positif.

Menurut KBBI logo adalah huruf atau lambang yang mengandung makna. Menurut Kusrianto (2009) logo merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi. Menurut Abdulloh (2018) website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat semua orang diseluruh dunia.

Dalam membuat logo untuk perusahaan harus disesuaikan dengan gagasan dan memiliki suatu makna tersendiri yang menunjukan identitas perusahaan. Masalah yang sering muncul untuk menentukan desain yaitu bentuk dan warna untuk logo yang akan di buat. Selain membangun sebuah *website* untuk menentukan desain logo yang sesuai dengan keinginan *user* secara daring sehingga memudahkan dalam komunikasi. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penelitian ini dapat membantu dalam pemilihan logo yang sesuai dengan keinginan *user* dan memudahkan perusahaan dalam

menentukan waktu yang di perlukan untuk berkomunikasi secara daring untuk menentukan gagasan yang sesuai dengan logo yang terdapat dalam sebuah *website*.

Createlogo studio merupakan sebuah *website* penyedia layanan untuk pemesanan logo. Pada *website* ini terdapat berbagai macam logo dengan bermacam-macam kategori yaitu teknologi, *fashion*, *food and drink, real estate* dan *vintage*. Desain logo yang terdapat pada *website* ini memiliki berbagai macam warna bentuk yang dapat di pesan. *User* dapat memesan setelah memilih logo yang terdapat pada *website* ini kemudian memberikan nama untuk logo yang telah di pesan sesuai keinginan. Dengan adanya aplikasi ini dibuat dengan tujuan memberi kemudahan pengguna untuk memilih logonya sendiri sesuai keinginannya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka masalah yang dirumuskan adalah bagaimana merancangan aplikasi pemesanan logo berbasis web?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah dapat membantu dalam pemilihan logo yang sesuai dengan keinginan *user.*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah memaksimalkan dan mengoptimalkan teknologi informasi dan desainer logo dalam menentukan waktu yang diperlukan untuk berkomunikasi secara daring.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Cahya Yunita (2018) yang berjudul " Rancangan Bangun *Website E-Commerce* Kustomisasi Pemesanan Produk Handicraft (Studi Kasus : UMKM Nena Nemo) " menyatakan bahwa, melihat kondisi terkini proses bisnis UMKM Nena Namo dan pesatnya perkembangan teknologi informasi, mendorong penulis untuk merancang *website e-commerce* yang dapat membantu menyederhanakan proses bisnis dan membuatnya lebih cepat dan efisisen. Mengingat keunikan atau ciri khas dari produk handicraft UMKM Nena Namo adalah terletak pada desain lukisnya, maka *website e-commerce* ini akan dilengkapi dengan fitur kustomisasi untuk membuat desain. Pada fitur tersebut nantinya akan disediakan satu halaman khusus untuk mendesain produk sesuai keinginan*customer*. Pembuatan *website e-commerce* menggunakan bahasa pemrograman php dan *framework CodeIgniter* (CI). Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan sebagai acuan kerja adalah metode *Waterfall.*
2. Penelitian Penelitian yang dilakukan oleh Priza Rahmawan Prakasa (2020) yang berjudul " Rancang Bangun Sistem Pemesanan Dan Kustomisasi *Souvenir* Secara *Online* Berbasis *Website "* menyatakan bahwa, sistem yang dibangun dapat melakukan proses transaksi pemesanan dan kustomisasi barang secara *online* sehingga pelanggan dapat melakukan pemesanan barang kapanpun dan dimana pun dengan cepat dan lebih mudah. Sistem ini dibangun dengan fitur yang lebih mudah untuk melakukan proses pemesanan barang dan kustomisasi barang serta perhitungan ongkos kirimnya dengan menggunakan teknologi API dari raja ongkir.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ivan Pramono dan Eric Sugiharto (2019) yang berjudul "Website Pemesanan Karangan Bunga Dekoratif dengan Fasilitas Kustomisasi Rangkaian" menyatakan bahwa, berbelanja tanpa harus pergi ke toko dan menghabiskan waktu yang banyak untuk mengantri, maka toko di bidang *online* seperti *website* mulai bermunculan saat ini. Inilah salah satu tujuan pembuatan *website* toko bunga ini. Selain memberikan kenyamanan bagi pelanggan, juga memberi keuntungan pada pemilik toko untuk dapat mengatur toko nya menjadi lebih berkembang. Selain menjual bunga, *website* ini juga memiliki fitur khusus yaitu kustomisasi rangkaian bunga. Tidak seperti *website* lain, pelanggan dapat melakukan kustomisasi rangakaian bunga secara *online* sesuai keinginannya. *Website* ini juga memiliki fitur dari sisi pemilik toko untuk mengatur jalannya usaha.

Kesimpulan dari ketiga penelitian yang relevan di atas adalah masing-masing memiliki manfaat yang sama yaitu untuk memudahkan pengguna untuk memilih sesuatu yang diinginkanya dengan mudah. Perbedaan dengan sistem ini adalah bisa memilih logonya sendiri sesuai kategori. Pembelian logo ini langsung tanpa perantara orang lain

B. Penjelasan Secara Teoritis Masing-Masing Variabel Penelitian

1. Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *aplication* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Menurut Asropudin (2013) aplikasi adalah perangkat lunak yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu. Menurut Jogiyanto (1999), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses *input* menjadi *output.*

2. Pemesanan Logo

a. Pemesanan

Pemesanan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah proses, pembuatan cara memesan (tempat, barang dsb) kepada orang lain. Menurut Edwindan Chris (1999) pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya.

b. Logo

Logo berasal dari berasal dari bahasa yunani yaitu *logos* yang artinya kata, pikiran, pembicaraan, akal budi. Pada awalnya yang lebih populer adalah *logotype*. Pertama kali istilah *logotype* muncul tahun 1810-1840. Logo penyingkatan dari *logotype*. Istilah logo baru muncul tahun 1937 dan kini istilah logo lebih populer daripada *logotype*. Logo bisa menggunakan elemen apa saja, berupa tulisan, logogram, gambar, ilustrasi, dan lain-lain. Menurut Kusrianto (2009) logo merupakan identitas yang dipergunakan untuk menggambarkan citra dan karakter suatu lembaga atau perusahaan maupun organisasi.

3. Berbasis Web

Menurut Erinawati (2012) web atau biasa disebut dengan *Word Wide Web* (WWW) merupakan sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen dengan format *hypertext*. Dalam halaman web dapat berisi berbagai konten baik berupa tulisan, gambar, suara, maupun video.

Untuk dapat mengakses sebuah halaman web diperlukan sebuah perangkat lunak yang disebut web browser.

C. Landasan Teori

1. *Database*

Database adalah sistem penyimpanan data dimana data yang sudah banyak di input disimpan dalam satu sistem penyimpanan. Menurut Fathansyah (2012) basis data terdiri atas 2 kata yaitu basis dan data. Basis dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data adalah adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, barang, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasi.

2. PHP

PHP (*Personal Homepage*, namun lebih populer sebagai *Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa *scripting* yang bersifat *sever side* yang artikan bahwa kode PHP akan dieksekusi oleh web server dan hasil eksekusi tersebut akan dikirim dalam bentuk HTML ke browser *client*. HTML merupakan file umum yang dijalankan oleh browser. Dengan demikian, *client* tidak dapat melihat kode PHP yang dibuat oleh developer *website*, tetapi hanya bisa melihat kode HTML yang merupakan hasil olahan dari *engine* PHP agar web server dapat mengolah file PHP ini, maka diperlukan aplikasi PHP yang kita sebut sebagai *engine* PHP untuk ditanamkan bersama aplikasi web server tersebut (Ginting,2013).

3. *Website*

Menurut Fathansyah (2012), *Word Wide Web* (WWW) merupakan sistem informasi terdistribusi yang berbasis *hypertext*. Dokumen yang dikelola dalam web bisa beraneka jenis (Pengolah kata, lembar kerja, tabel basis data, presentasi, *hypertext* dan lain-lain). Jenis dokumen yang paling umum adalah dokumen *hypertext* yang dibentuk berdasarkan format HTML (*hypertext markup language*). Link ke dokumen yang (baik baik lokal maupun jarak jauh atau remote) dapat diletakan sebagai

teks. Begitu juga dengan objek gambar yang dapat pula di acu dan ditampilkan melalui perintah format yang khusus untuk itu. Nantinya, pemakai sistem web akan teks yang telah terformat bersama objek-objek gambar, dan bukannya teks awal beserta perintah-perintah formatnya. Dokumen yang ditampilkan merupakan dokumen *hypertext* yang dengan program peramban (browser) dokumen *hypertext* seorang pemakai dapat memilih (meng-*klik*) suatu area teks yang memiliki *link* ke dokumen lain dan begitu pemilihan dilakukan dokumen yang ditunjuk pun segera ditampilakan.

4. UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut Pratama (2014) UML (*Unified Modelling Language*) adalah standarisasi internasional untuk notasi dalam bentuk grafik yang menjelaskan tentang analisis dan desain perangkat lunak yang dikembangkan dengan pemrograman berorientasi objek.

5. *Wordpress*

Menurut Risdanto (2014) *wordpress* adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (*open source*) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog. *Wordpress* dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (*database*) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (*open source software*). Selain sebagai blog, *wordpress* juga mulai digunakan sebagai sebuah CMS (*Content Management System*) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya.

6. *Interface*

Interface merupakan serangkai tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya.

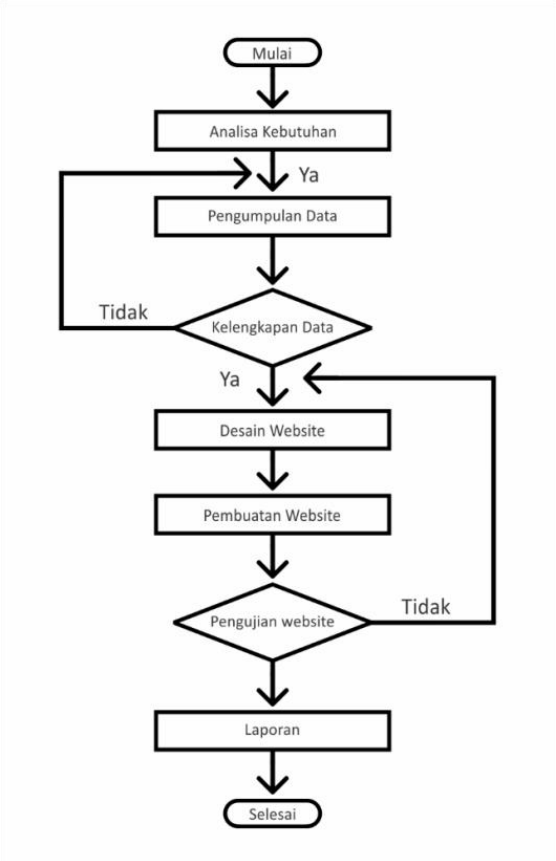
BAB III
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

A. Perancangan Sistem

1. Metodologi Penelitian

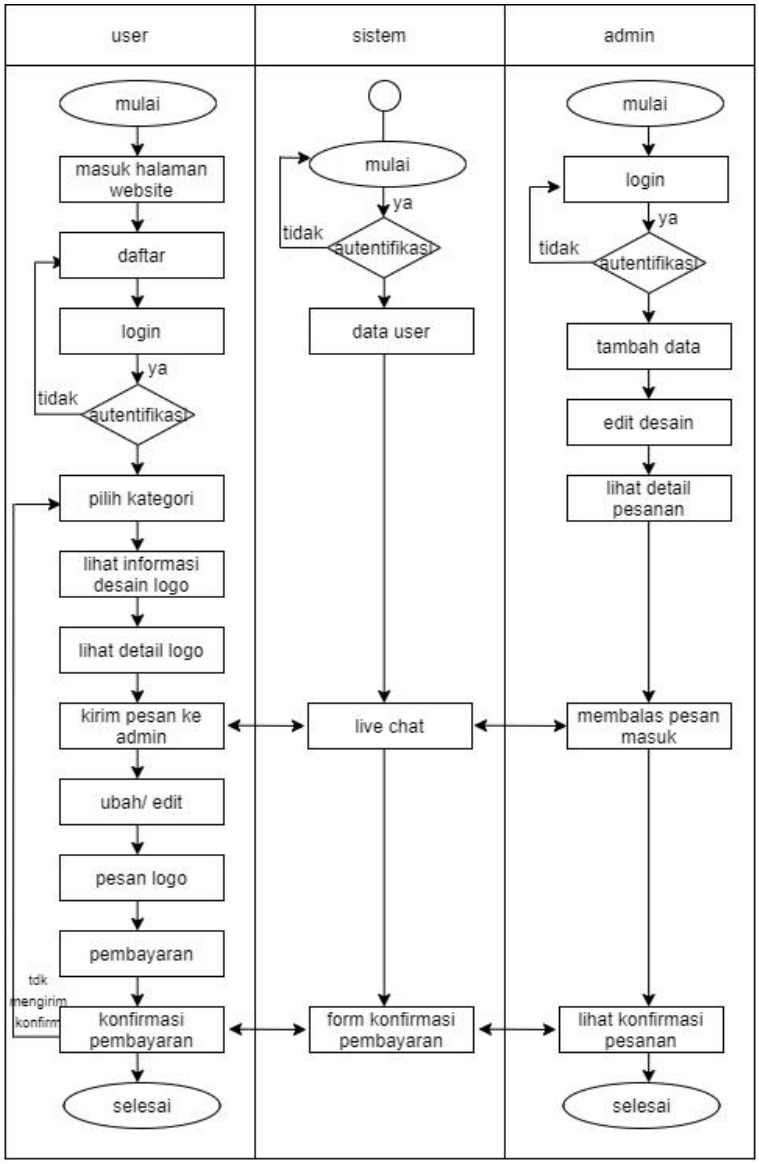
Website ini dilakukan dengan metode *waterfall* yang memiliki beberapa tahapan yaitu analisa, desain, implementasi, *testing* dan *maintenance*. Hasil sistem diperoleh dengan berdasarkan pengumpulan data. Gambaran tentang tahapan *waterfall*.

Berikut merupakan diagram alir aplikasi pemesanan logo dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1. Diagram alir

2. Sistem Yang Diajukan



Gambar 3.2. Aplikasi yang diajukan

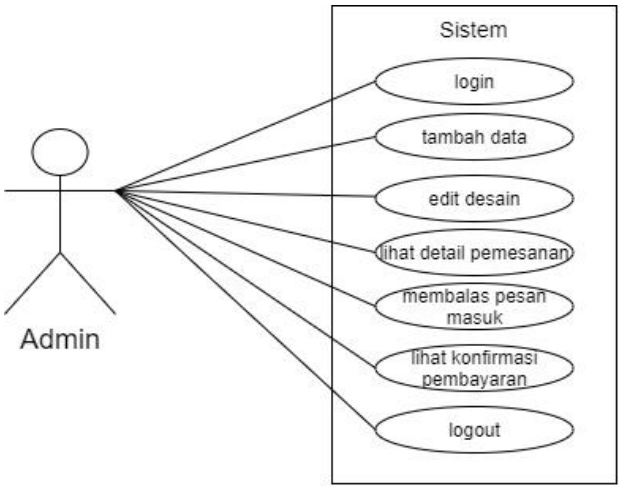
Penjelasan gambar 3.2 *user* masuk ke halaman *website*. Lalu *user* daftar atau login dahulu. Sistem akan mengidentifikasi jika benar maka *user* bisa langsung mengklik menu kategori. *User* bisa melihat informasi desain logo, *user* mengirimkan pesan ke admin untuk informasi mengubah atau mengedit. *User* bisa memesan logo, lalu melakukan pembayaran dan *user* harus konfirmasi pembayaran jika sudah maka user akan dikirimkan logonya langsung melalui email. Kelebihan dari sistem yang diajukan ini adalah memilih logo sesuai dengan kategori, pemesanannya langsung tanpa perantara orang lain.

3. Rancangan UML

a. *Use Case* Diagram

1) *Use case* diagram admin

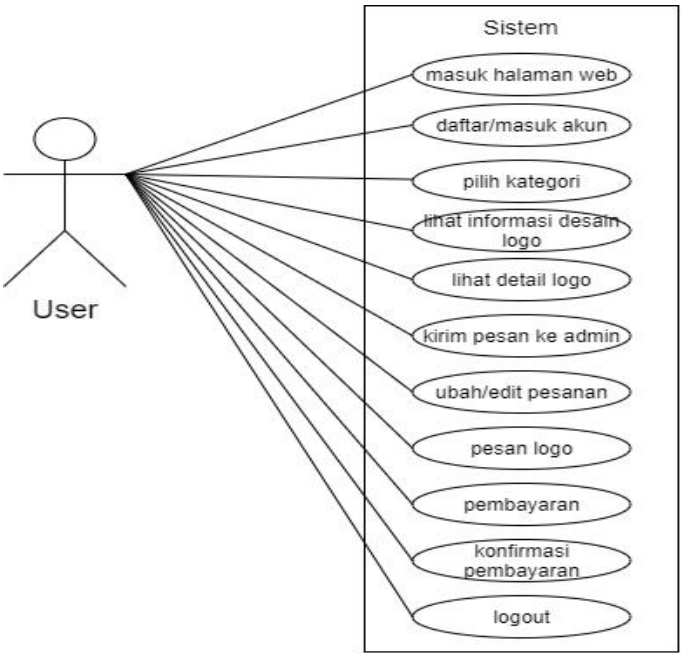
Berikut merupakan gambaran *use case* diagram admin website pemesanan logo dapat dilihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3. *Use case* diagram admin

2) *Use case* diagram *user*

Berikut merupakan gambaran *use case* diagram *user* pemesanan logo dapat dilihat pada gambar 3.4.



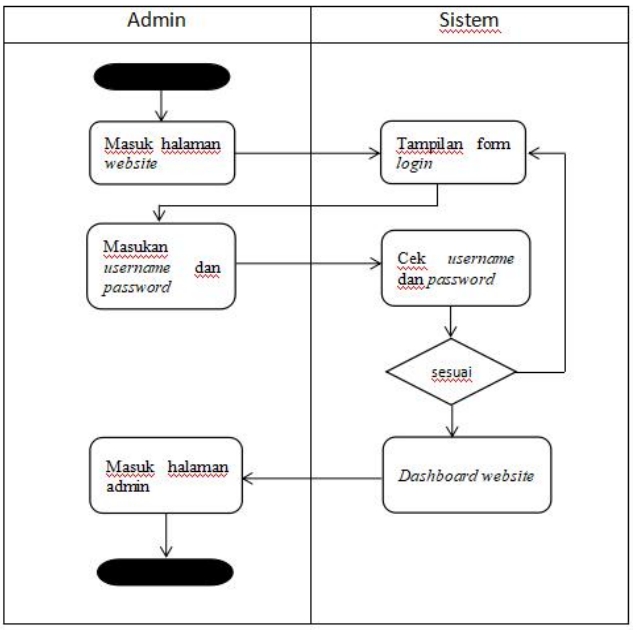
Gambar 3.4. *Use case* diagram *user*

b. *Activity* Diagram

Activity diagram merupakan gambaran/alur dari urutan kerja sistem yang ditunjukkan dengan tindakan dan aktivitas. Diagram aktivitas menggambarkan urutan kegiatan yang sedang dirancang/dilakukan, bagaimana memulai, keputusan yang mungkin muncul/terjadi, dan bagaimana hasil akhirnya.

1) *Activity* diagram admin

Activity diagram admin *website* pemesanan logo dapat dilihat pada gambar 3.5.

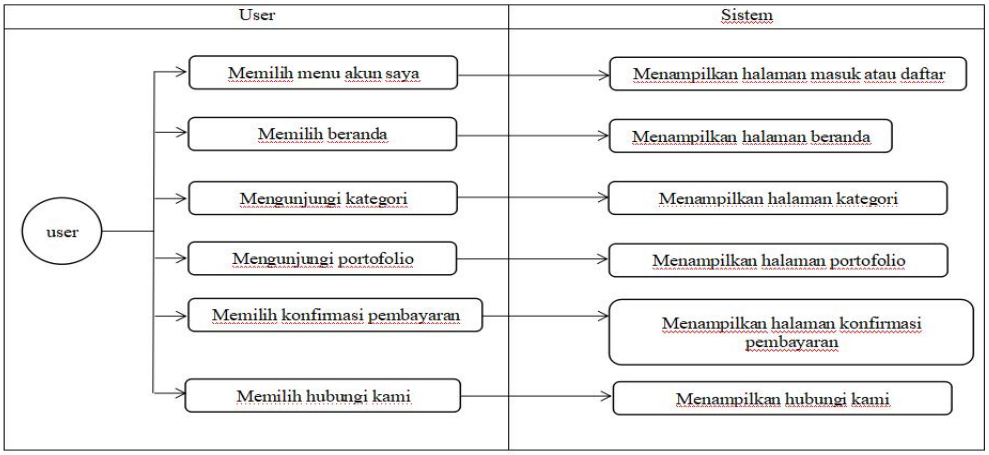


Gambar 3.5. *Activity* diagram admin

Pada gambar diatas menjelaskan bahwa untuk masuk *website* ke sebagai admin, maka admin harus *login* dengan cara memasukkan *username* dan *password* pada form *login*, kemudian sistem akan melakukan pengecekan apakah *username* dan *password* yang di masukkan tadi sudah sesuai belum. Jika belum maka akan kembali ke halaman form *login*. Dan jika *username* dan *password* sudah benar maka akan muncul tampilan halaman *dashboard.*

2) *Activity* diagram *user*

Activity diagram *user website* pemesanan logo dapat dilihat pada gambar 3.6.

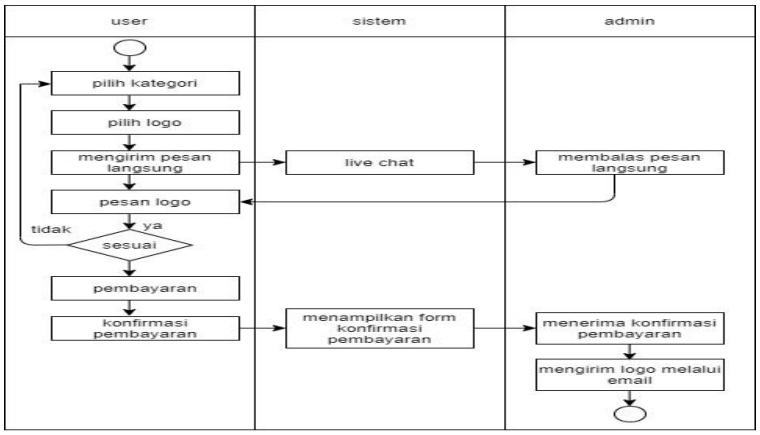


Gambar 3.6. *Activity* diagram *user*

Pada gambar diatas menjelaskan *user* memilih menu akun saya untuk masuk ke *website* maka akan tampil halaman untuk masuk atau daftar. *User* memilih beranda akan tampil halaman beranda. *User* mengunjungi kategori akan tampil halam kategori. *User* mengunjungi portofolio maka yampil halaman portofolio. *User* memilih menu konfirmasi pembayaran maka tampil halaman konfirmasi pembayaran. *User* memilih menu hubungi kami maka tampil halaman hubungi kami.

3) *Activity* diagram transaksi

Activity diagram transaksi *website* pemesanan logo dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7. *Activity* diagram transaksi

Pada gambar 3.7 diatas kita dapat melihat bahwa jika *user* ingin melakukan transaksi *user* memilih kategori setelah itu *user* mengirim pesan langsung ke admin dan pesan logo sesuai kenginan setelah *deal user* melakukan pembayaran dan wajib mengkonfirmasi pembayaran dan admin akan menerima konfirmasi pembayaran jika sudah siap logo akan segera dikirim melalui email.

4. Wordpress

Plugin wordpress yang digunakan dalam *website* pemesanan logo

a. *Elementor*

Dengan menambahkan *plugin* ini ke web bisa mengubah dan mendesain ulang atau mengedit halaman tampilan web. *Elementor* dapat mengubah tampilan dengan sistem bernama *drag and drop*. Terdapat sejumlah tombol elemen web semacam teks, video, galeri, spacer, yang bisa diklik, ditaruh, dan disusun sesuai keinginan. *Elementor* dapat mengubah setiap halaman di *website*. Mulai dari *post, custom post types*, sampai dengan *pages* bisa didesain ulang. *Plugin* ini bekerja di *front-end website*. Artinya, ketika mengustomisasi *website* akan jadi tampilan yang dilihat oleh *user.*

b. *Visual From Builder*

Plugin ini dapat membangun dan mengelola semua jenis formulir untuk situs web atau mengumpulkan *feedback user.*

c. *Tawk to Live Chat*

Plugin ini melakukan *chat* langsung dengan *user*/pelanggan di *website* dengan mudah.

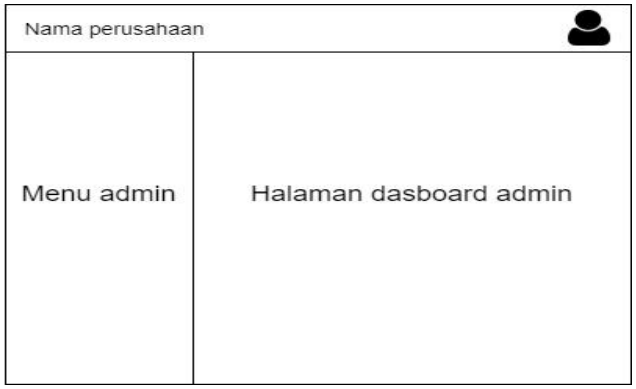
d. *Ultimate Member*

Plugin ultimate member ini membuat formulir pendaftaran *user* dan formulir *login*

5. Rancangan Interface

a. Rancangan *Interface Dasboard* Admin

Rancangan *interface dasboard* admin dapat dilihat pada gambar 3.8.

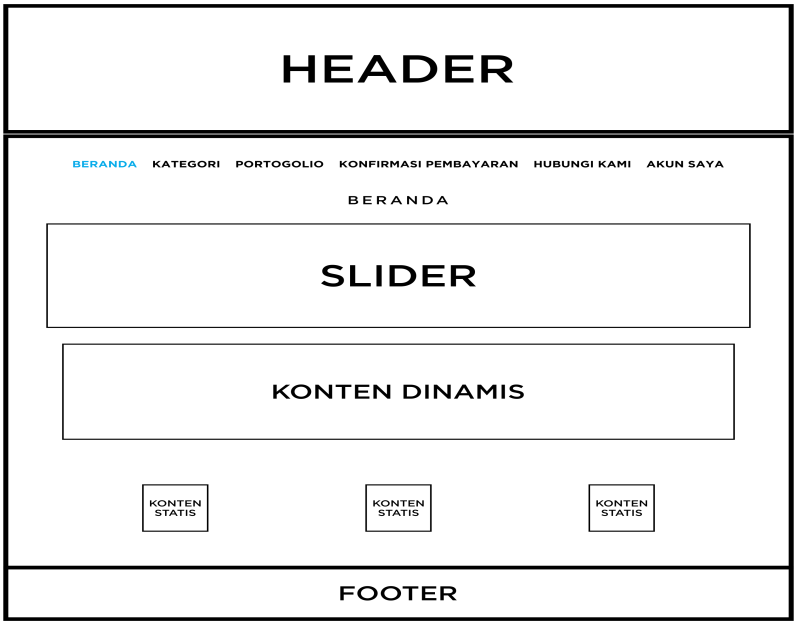


Gambar 3.8. Rancangan *interface dasboard* admin

Pada gambar diatas menampilkan halaman *dashboard*. Halaman ini merupakan tampilan *dashboard* untuk admin, dimana admin bisa melakukan beberapa tindakan, seperti menambahkan logo, mengedit tampilan website, menambahkan informasi.

b. Rancangan *Interface Website* Pemesanan Logo

Rancangan *interface website* pemesanan logo dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9. Rancangan *interface website*

Pada gambar diatas menampilkan halaman dari *website*. Halaman ini merupakan tampilan awal untuk *user*, dimana *user* bisa melakukan beberapa tindakan seperti mengetahui beranda, kategori, portofolio, konfirmasi pembayaran, hubungi kami dan masuk akun *user*.

BAB VI
PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Sistem yang dibangun dapat memberikan kemudahan terhadap *user* dalam memilih logo dengan adanya kategori.
2. Sistem yang dibangun ini dapat memaksimalkan dan mengoptimalkan teknologi informasi dan desainer logo dalam menentukan waktu yang diperlukan untuk berkomunikasi secara daring.
3. Sistem yang dibangun dapat menyimpan semua riwayat chat dan dapat mengirimnya melalui email ke *user.*
4. Sistem yang dibangun dapat membantu *user* dalam memberi gambaran logo dengan menggungah file pada *live chat*.

B. Saran

Adapun saran yang diberikan dari penelitian ini yaitu :

1. Diperlukan fitur tambahan untuk pembayaran secara online seperti ovo, gopay, dana, debit dan lain-lain.
2. Menambahkan deskripsi pada setiap logo.

DAFTAR PUSTAKA

Akbar, L. S., Ardyanti, A. A., & Nermala, B. P. (2019). Implementasi sistem informasi layanan pariwisata tripto untuk meningkatkan pelayanan pariwisata di Pulau Lombok. *Jurnal Teknologi dan ilmu Komputer Prima (JUTIKOMP)*, 13-22.

Islamiati, S. (2019). Aplikasi Mahasiswa Berprestasi di Politeknik Negeri Sriwijaya Berbasis Website . *Doctoral dissertation, POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA*.

Janah, R., & Syafitri, Y. (2019). Membangun Aplikasi Pemesanan Barang Berbasis Web dengan Menggunakan Framework Ajax pada Penamart Bandar Lampung. *Jurnal JUSINTA*, 3(2) 11-15.

Mulyani , S. (2017). Pengaruh Logo Unilever Terhadap Keputusan Pembelian Menurut Ekonomi Islam (Studi Kasus pada Konsumen Produk Kosmetik Ponds di Giant Metropolitan Panam). *Doctoral disesertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)*.

Prakasa, P. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN DAN KUSTOMISASI SOUVENIR SECARA ONLINE BERBASIS WEBSITE. *Doctoral dissertation University of Technology Yogyakarta*.

Pramono, I., & Honggara, E. S. (2019). Website Pemesanan Karangan Bunga Dekoratif dengan Fasilitas Kustomisasi Rangkaian. *Journal of Information System, Graphics, Hospitality and Technology*, 1.01 1-5.

Putra, Y. A., Sumijan, S., & Mardison, M. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP DAN DATABASE MYSQL (STUDI KASUS PAUD TERPADU BISSMILLAH KOTA BUKITTINGGI). *Jurnal Teknologi*, 9(1) 26-40.

Said, A. A. (2017). Mendesain Logo. *Fakultas Seni dan Desain UNM Makassar*. Sari, R. P. (2016). Analisis Makna Logo PT. Telkom. *Doctoral dissertation, fakultas Ilmu Komunikasi (UNISBA)*.

Sibarani, D. (2019). SISTEM INFORMASI MAKANAN MENGGUNAKAN CMS WORDPRESS. *Doctoral dissretation STIMIK AKAKOM YOGYAKARTA*.

Simanjuntak, M., Tioria, P., & Semiati, R. (2019). Implementasi Algoritma Merkle Hellman untuk Keamanan Database. *Media Informasi Analisis dan Sistem*, (1) 46-50.

Suhimarita, J., & Susianti, D. (2019). Aplikasi Akutansi Persediaan Obat Pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung. *Jurnal JUSINTA*, 2(1) 24-33.

Waskita, I. (2019). Perancangan Aplikasi Validasi Pemesanan Makanan Studi Kasus JFOODCOURT Mall JAMTOS. *Doctoral dissertation STIKOM Dinamika Bangsa Jambi*.

Yunita, C. (2018). Rancang Bangun website E-Commerce Kustomisasi Pemesanan Produk Handicraft (Studi Kasus: UMKM Nena Namo). *Doctoral dissertation Institut Teknologi Sepuluh Nopember*.