

MEMBANGUN SISTEM INFORMASI FREELANCER (SIF) PADA PRODUSEN LOGO CREATIVE STUDIO HBN

Rudi, Abdul Halim, Salman Assalam, Nisa Adilah, Muhammad Fajar Maulana Jaya Saputra

Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Informatika Sony Sugema

Jalan Raya Lemahmulya, Gokgik, Desa Lemahmulya, Kec. Majalaya, Kab. Karawang, Jawa Barat - Indonesia

rudi62572@gmail.com

ABSTRAK

Studio produsen logo Creative Studio HBNTM telah menjadi salah satu pemain utama dalam industri desain grafis, khususnya dalam pembuatan logo yang kreatif dan inovatif. Dengan meningkatnya permintaan terhadap layanan desain logo yang berkualitas tinggi, studio ini sering menghadapi tantangan dalam mengelola alur kerja yang melibatkan banyak freelancer. Selama ini, Creative Studio HBNTM menggunakan metode konvensional dalam mengelola penelitian dan kolaborasi dengan freelancer. Metode ini meliputi komunikasi melalui email, aplikasi pesan singkat, dan penggunaan spreadsheet untuk mencatat kemajuan penelitian serta informasi pembayaran. Dengan permasalahan tersebut, Creative Studio HBNTM saat ini membangun sistem informasi yang berfungsi untuk mendukung kolaborasi yang lebih efektif, meningkatkan efisiensi operasional, serta memberikan visibilitas yang lebih baik terhadap setiap penelitian dan kinerja freelancer. Dengan menggunakan metode observasi, wawancara dan perancangan alat dalam pembuatan sistem informasi. Dengan adanya sistem informasi yang terintegrasi, Creative Studio HBNTM diharapkan dapat mengoptimalkan manajemen penelitiannya, memperbaiki koordinasi dengan freelancer, serta meningkatkan kualitas dan ketepatan waktu penyelesaian penelitian. Implementasi sistem ini juga diharapkan dapat membantu, sehingga mereka dapat bekerja dengan lebih efisien dan produktif.

Kata Kunci : Sistem Informasi SIF, Logo Creative Studio HBN, Sistem Freelancer Studio HBN

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya digitalisasi informasi yang mempengaruhi aspek kehidupan, termasuk cara masyarakat mengakses dan memanfaatkan layanan. Semakin banyak orang yang terbiasa menggunakan internet untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, mulai dari belanja daring hingga mencari layanan desain untuk kebutuhan pribadi maupun bisnis. Dalam konteks ini, perusahaan desain dituntut untuk beradaptasi dan menyediakan layanan yang lebih mudah diakses dan responsif terhadap permintaan pelanggan yang semakin dinamis. [1]

Studio produsen logo Creative Studio HBNTM merupakan salah satu industri desain grafis yang beradaptasi dalam perkembangan teknologi, khususnya dalam pembuatan logo yang kreatif dan inovatif. Dengan meningkatnya permintaan terhadap layanan desain logo yang berkualitas tinggi, studio ini sering menghadapi tantangan dalam mengelola alur kerja yang melibatkan banyak freelancer. Selama ini, Creative Studio HBNTM menggunakan metode konvensional dalam kolaborasi dengan freelancer. Metode ini meliputi komunikasi melalui email, aplikasi pesan singkat, dan penggunaan spreadsheet untuk mencatat kemajuan penelitian serta informasi pembayaran.

Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut, dibutuhkan sistem informasi yang mampu mengintegrasikan seluruh aspek manajemen penelitian dalam satu platform. Sistem ini harus dirancang untuk mendukung kolaborasi yang lebih efektif, meningkatkan efisiensi operasional, serta memberikan

visibilitas yang lebih baik terhadap setiap penelitian dan kinerja freelancer. [2]

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penulisan penelitian ini ada beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan, tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan media promosi berbasis digital untuk kalangan Freelancer, yaitu sebagai berikut :

Penelitian yang dilakukan oleh Z. Alamsyah, Alun Sujjada, dan Mohamad Salman Farizi [3] yang berjudul "Sistem Informasi Penyimpanan Data untuk Pengelolaan Arsip berbasis Website" membahas masalah kurangnya sistem keamanan yang memadai dalam pengelolaan arsip secara manual, yang membuat data menjadi rentan terhadap akses yang tidak sah. Dalam penelitian tersebut, disarankan penggunaan autentikasi pengguna dan enkripsi data dalam sistem berbasis website. Implementasi solusi ini terbukti meningkatkan tingkat keamanan dan mencegah terjadinya akses yang tidak sah terhadap arsip yang disimpan dalam sistem.

Penelitian yang dilakukan oleh Suparto Darudianto [4] yang berjudul "Model Sistem Informasi Perekrutan, Mutasi, dan Promosi Studi Kasus: Human Capital UM" mengidentifikasi masalah proses seleksi yang dilakukan secara manual cenderung subjektif, yang meningkatkan risiko keputusan perekrutan yang kurang objektif. Dalam penelitian ini, disarankan penerapan sistem informasi untuk mendukung proses seleksi karyawan. Sistem ini memungkinkan perusahaan untuk menerapkan standar dan kriteria

perekutan yang jelas serta mendukung penilaian yang lebih objektif dan berbasis data.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdul Gofur dan M. Akbar [5] yang berjudul “Prototipe Chatbot pada Aplikasi E-Commerce Berbasis Web (Studi Kasus: Toko Seni Gypsum)” mengamati bahwa pelanggan sering kesulitan dalam mendapatkan informasi produk dan status pesanan secara cepat dan mudah. Peneliti mengembangkan chatbot yang terintegrasi dalam aplikasi e-commerce berbasis web untuk memberikan informasi produk dan status pesanan secara real-time. Dengan adanya chatbot, pelanggan dapat memperoleh informasi dengan lebih cepat, membuat mereka merasa lebih nyaman dan membantu dalam pengambilan keputusan pembelian.

Penelitian yang dilakukan oleh N. Daffa Arrosid [6] yang berjudul “Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web pada Percetakan Daffa Printer” membahas masalah kesulitan dalam mencatat dan mengelola pesanan dalam jumlah besar dengan metode manual, yang menyebabkan risiko kesalahan pencatatan data. Dalam penelitian ini, peneliti merancang sistem berbasis web yang dapat mengotomatisasi proses pencatatan pesanan dan memudahkan pengelolaan data transaksi. Sistem ini berhasil mengurangi risiko kesalahan dan meningkatkan akurasi data penjualan.

Penelitian yang dilakukan oleh Yoga Tedirama Putra [7] yang berjudul “Rancang Bangun E-Order pada Cafe Riverside Berbasis Web” mengidentifikasi masalah pelanggan yang tidak dapat melihat atau memilih variasi layanan desain yang ditawarkan, yang menyebabkan ketidakjelasan dalam proses pemesanan. Dalam penelitian ini, peneliti merancang sistem berbasis web yang menyediakan katalog layanan desain lengkap, sehingga membantu pelanggan dalam memilih layanan sesuai dengan kebutuhan mereka. Sistem ini juga mendukung integrasi pembayaran digital, memungkinkan pelanggan untuk melakukan pembayaran dengan lebih cepat dan nyaman.

Berdasarkan beberapa penelitian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penerapan Sistem Informasi Freelancer pada Produsen Logo Creative Studio HBN desain[8]. Pertama, sistem ini meningkatkan efisiensi proses dengan mengotomatisasi alur pemesanan, pengelolaan data, dan komunikasi antara pelanggan serta tim desain. Otomatisasi ini tidak hanya mempercepat konfirmasi pesanan tetapi juga memungkinkan tim desain merespons pelanggan dengan lebih cepat, yang pada akhirnya meningkatkan kepuasan pelanggan. Kedua, [9]. Selain itu, dengan fitur-fitur seperti katalog layanan yang terstruktur dan integrasi pembayaran digital, sistem ini mampu memperluas jangkauan pasar Studio HBN Creative dan memberikan pengalaman yang lebih praktis bagi pelanggan.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengumpulan data yang menggunakan kuantifikasi atau pengukuran berdasarkan observasi, wawancara dan penelitian literatur dalam industri desain grafis, dan metode pengembangan sistematis yang disebut waterfall.

3.1. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang jumlah peminat dan pengguna logo Creative Studio HBN

b. Wawancara

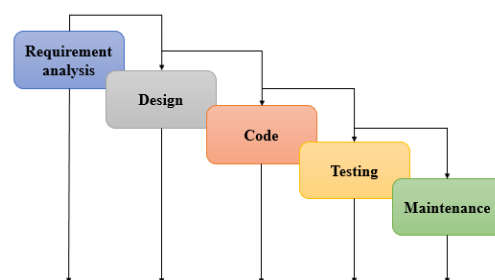
Penulis melakukan wawancara untuk mengumpulkan informasi yang lebih spesifik dengan mengajukan beberapa pertanyaan tentang logo HBN Creative Studio dan seberapa menarik dan berpengaruhnya logo tersebut bagi dunia digital.

Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan kepada yang diwawancarai (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

3.2. Perancangan Alat

Menganalisis, mengevaluasi, memperbaiki dan menyusun dengan tujuan untuk memudahkan proses media informasi yang berpusat pada logo kreatif HBN guna menyelesaikan penelitian ini.

Hasil survei literatur, analisis, dan perancangan yang telah dilakukan selama ini menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan Sistem Informasi Freelancer (SIF). Metodologi pengembangan sistem yang diadopsi oleh penulis adalah metode waterfall. Metodologi air terjun adalah proses pengembangan perangkat lunak berurutan yang melibatkan tahapan analisis.



Gambar 1. Metode waterfall

a. Requirements Analysis

Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada analisis kebutuhan sistem. Untuk mengetahui seberapa banyak peminat serta penggunaan Logo Creative Studio HBN.

b. Design

Proses yang dilakukan untuk mengubah kebutuhan yang telah ditetapkan menjadi gambaran atau blueprint perangkat lunak sebelum tahap

pengkodean dimulai. Desain yang dibuat harus dapat memenuhi semua persyaratan yang sudah dijelaskan pada tahap sebelumnya.

c. Coding

Agar desain dapat dipahami oleh mesin, desain tersebut harus diterjemahkan ke dalam bahasa yang dapat diproses oleh komputer, yaitu melalui pengkodean menggunakan bahasa pemrograman. Tahap ini merupakan implementasi teknis dari desain yang akan dilakukan oleh programmer.

d. Testing

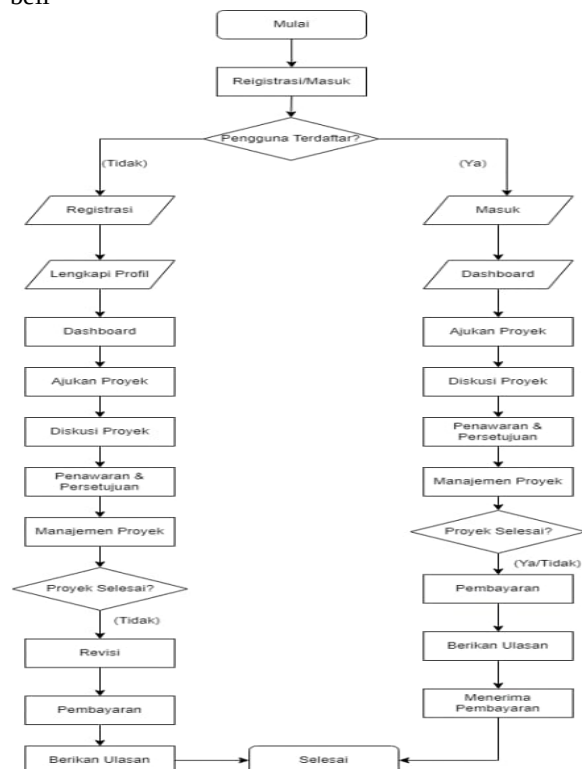
Setiap sistem yang dikembangkan harus diuji coba. Begitu juga dengan sistem informasi freelancer yang telah dibuat, semua fungsionalitas sistem perlu diuji untuk memastikan tidak ada kesalahan dan bahwa hasilnya sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan sebelumnya.

e. Maintenance

Pemeliharaan perangkat lunak sangat dibutuhkan, termasuk pengembangannya, karena perangkat lunak yang sudah selesai dibuat mungkin masih memiliki bug kecil yang belum terdeteksi atau memerlukan tambahan fitur yang belum ada pada sistem informasi freelancer.

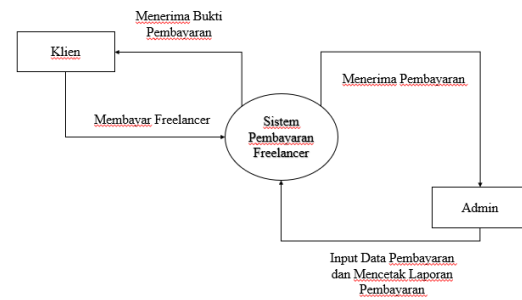
3.3. Perancangan Sistem

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan, disarankan untuk mengembangkan sebuah sistem yang menggunakan aplikasi Informas Freelancer SIF Pada Prodesen Logo Creative Studio HBN mengelola sesuai kebutuhan sebagai media dan sarana informasi jual beli



Gambar 1. Flowchart Produsen Logo Creative Studio HBN

Pada Gambar 1. sistem menunjukkan registrasi masuk pertama kali *login*, melengkapi persyaratan fropil serta mengisi perlengkapan lainnya dibagian Dashboard lalu mengajukan penelitian yang diminati,serta mendiskusikan penelitian,kemudian setelah selesai barulah melakukan penawaran dan persetujuan antara dua belah pihak,setelah deal barulah mengatur manajemen penelitian,setelah semuanya sepekat pembayaran secara



Gambar 2. Diagram Konteks

Pada gambar diagram konteks diatas klien melakukan pembayaran pada admin lalu admin melakukan input dan dilakukan validasi untuk mencetak nota pembayaran.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

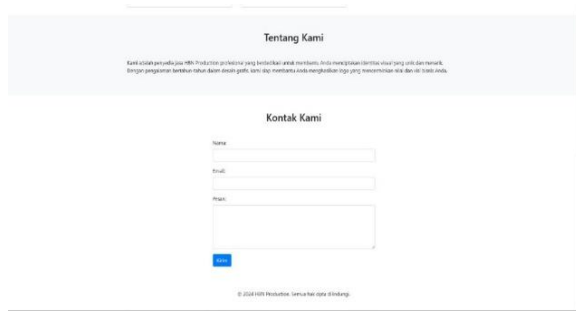
4.1. Hasil Kegiatan Riset

Berdasarkan hasil penelitian penulis, hasil implementasi adalah perancangan sistem Informasi Freelancer SIF pada produsen logo studio HBN,berbasis web serta memenuhi kebutuhan sistem berbasis digital, sehingga pengguna dapat dengan mudah mengakses platfrom aplikasi tersebut. aplikasi yang telah dirancang pada Perancangan sistem Informasi Freelancer SIF pada produsen logo studio HBN sebagai berikut

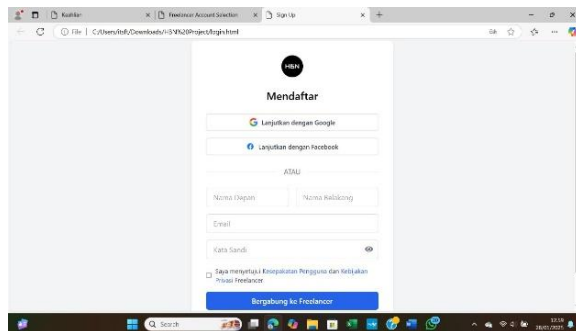


Gambar 3. Halaman Login

Tampilan halaman *login*, untuk *login* ke dalam sistemnya maka masukan email dan password lalu klik tombol *login*.

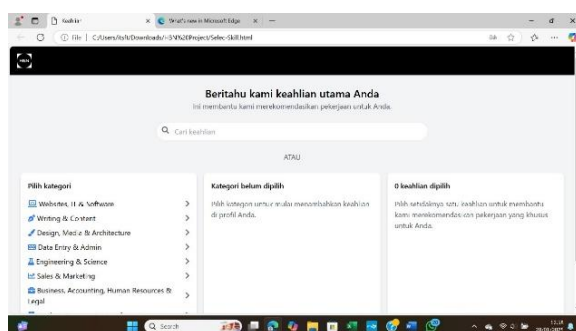


Gambar 4. Halaman Saran & Kritik



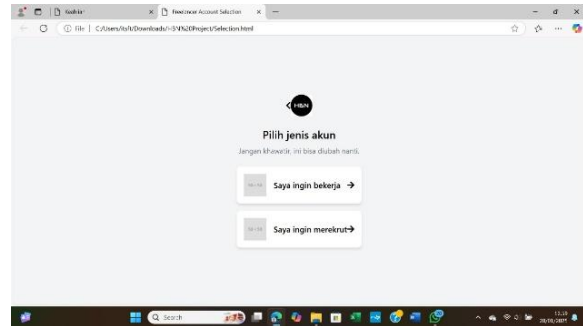
Gambar 5. Halaman Mendaftar

Pada gambar 5. Halaman ini menyediakan opsi untuk mendaftar menggunakan akun Google atau Facebook, serta metode pendaftaran manual dengan mengisi formulir yang mencakup nama depan, nama belakang, email, dan kata sandi. Pengguna juga harus menyetujui kesepakatan pengguna dan kebijakan privasi sebelum menekan tombol “Bergabung dengan Freelancer.” Tampilan ini diakses melalui file lokal di komputer pengguna, seperti terlihat pada bilah alamat browser.



Gambar 6. Halaman pemilihan jenis akun pada platform “HBN”

Pengguna dapat memilih bekerja sebagai freelancer atau merekrut pekerja. Terdapat dua tombol pilihan, yaitu “Saya ingin bekerja” dan “Saya ingin merekrut,” serta catatan bahwa pilihan ini dapat diubah nanti. Halaman ini menunjukkan langkah lanjutan setelah pendaftaran akun.



Gambar 7. Pemilihan Keahlian Utama Pengguna dalam Platform “HBN”

Digunakan untuk merekomendasikan pekerjaan yang sesuai. Pengguna dapat mencari keahlian secara manual atau memilih dari kategori yang tersedia, seperti IT, penulisan, desain, administrasi, teknik, pemasaran, dan lainnya. Tampilan ini menunjukkan bahwa belum ada kategori atau keahlian yang dipilih, sehingga pengguna perlu menambahkannya untuk mendapatkan rekomendasi pekerjaan yang lebih relevan.

4.2. Pengujian Sistem

Pengujian yang dilakukan pada sistem informasi Freelancer SIF pada produsen logo creative studio HBN ini diuji dengan menggunakan metode black box. Pengujian melibatkan penerapan seluruh fungsi dan fitur pada sistem yang dibuat dan kemudian memeriksa apakah hasil dari fungsi-fungsi tersebut memenuhi harapan [10]. Di bawah ini adalah hasil pengujian sistem yang dirancang, yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Pengujian Sistem

Test Case	Prosedur yang di jalankan	Hasil yang di harapkan	Hasil
Login	Input username dan password, klik button login	User berhasil login	Berhasil
Membuat list pilihan konsumen	Memilih dibagian menu pilihan	Data pilihan menu konsumen	Berhasil
Memesan desain sesuai pilihan	Pilih menu data klik button update	Data berhasil update	Berhasil
Pesanan dibuatkan	Klik button penyimpanan	Data berhasil di simpan	Berhasil
Melakukan pembayaran	Klik button ok	Data berhasil di cetak	Berhasil

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: dapat disimpulkan bahwa tujuan utama penelitian ini adalah untuk memperkenalkan dan mempromosikan brand logo berbasis produsen logo creative studio dengan penggunaan aplikasi yang dibuat. Dengan demikian, aplikasi pembuatan logo brand berbasis Produsen ini dapat memberikan pengalaman pengguna yang baik, meningkatkan kepercayaan konsumen, dan memperluas peminatnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahadi, Panji Firman, And Agus Triyadi. "Peranan E-Marketplace Desain Sebagai Penunjang Utama Pada Ekosistem Desain Grafis Online." *Atrat: Jurnal* 7.3:215-227, 2019.
- [2] Phoeja, M. Amin, and A. Syafnur, "Application of the Customer Relationship Management (Crm) Model in the Marketing and Sales Process of Australian Cattle At Pt. Eldira Fauna Asahan," *J. Tek. Inform.*, vol. 3, no. 3, pp. 639–648, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.20884/1.jutif.2022.3.3.257>
- [3] Z. Alamsyah, Alun Sujjada, and Mohamad Salman Farizi, "Sistem Informasi Penyimpanan Data untuk Pengelolaan Arsip Berbasis Website", *Restikom*, vol. 4, no. 1, pp. 14-27, Feb. 2023.
- [4] S. Darudiato, "Model Sistem Informasi Perekrutan, Mutasi dan Promosi Studi Kasus: human Capital UM," *J. Restikom Ris. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 2, no. 3, pp. 119–126, 2020, [Online]. Available: <https://restikom.nusaputra.ac.id>
- [5] B. Web, S. Kasus, T. Seni, M. Abdul, and M. Akbar, "PROTOTIPE CHATBOT PADA APLIKASI E-COMMERCE," vol. 6, no. 2, pp. 240–250, 2024.
- [6] N. daffa Arrosid, "Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Percetakan Daffa Printer," *J. RESTIKOM Ris. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 311–319, 2024, doi: 10.52005/restikom.v6i2.275.
- [7] Y. T. Putra, "Rancang Bangun E-Order Pada Cafe Riverside Berbasis Web," *J. Restikom Ris. Tek. Inform. dan Komput.*, vol. 6, no. 2, pp. 329–337, 2024.
- [8] S. Kosasi, "Pro s id in g SNATIF Ke-1 Ta hun 2 01 4," *Pembuatan Sist. Inf. Penjualan Berbas. Web Untuk Memperluas Pangsapasar*, pp. 225–232, 2014.
- [9] M. A. S. Syahbana, M. M. Makruf, and B. A. U. Akramul Umam, "Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Layanan Jasa Cetak di Bintang Printama Pamekasan," *J. SISKOM-KB (Sistem Komput. dan Kecerdasan Buatan)*, vol. 7, no. 3, pp. 234–242, 2024, doi: 10.47970/siskom-kb.v7i3.680.
- [10] N. L. G. P. Suwirmayanti, I. K. A. A. Aryanto, I. G. A. N. W. Putra, N. K. Sukerti, and R. Hadi, "Penerapan Helpdesk System dengan Pengujian Blackbox Testing," *J. Ilm. Intech Inf. Technol. J. UMUS*, vol. 2, no. 02, 2020, doi: 10.46772/intech.v2i02.290.