

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

Risky Amanda¹, Alfannisa Annurrullah Fajrin²

¹Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam ²Dosen Program Studi Teknik Informatika, Universitas Putera Batam *email:* pb180210055@upbatam.ac.id

ABSTRACT

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

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

PENDAHULUAN

Industri kreatif telah mempertahankan posisi yang semakin penting dalam perekonomian global.. Fenomena ini tidak hanya dipicu oleh kemajuan teknologi dan globalisasi, tetapi juga oleh perubahan pola konsumsi dan preferensi masyarakat. Perkembangan teknologi digital, misalnya, telah membuka pintu bagi berbagai bentuk ekspresi kreatif baru, dari konten digital hingga desain permainan (Poerwanto & Shambodo, 2020).

Swift Impact Studio adalah creative agency yang bergerak di bidang industry kreatif yang menawarkan service digital dan produk digital seperti social media management, website development dan lainnya.

Di tengah persaingan yang semakin ketat dan permintaan yang terus meningkat, penjelasan atas service yang di tawarkan menjadi kunci untuk menjaga kualitas,

efisiensi dan kepercayaan client dan calon client untuk agency creative, namun masih banyak creative agency masih menampilkan servicenya dengan hal yang rumit dan rancu seperti apa saja yang ditawarkan mereka ke klient dan ada fitur custom apa saja yang ada di creative agency (Testiono, 2018).

Di Swift Impact Studio banyak juga menawarkan promo dan harga yang berbeda beda sehingga membuat calon klient sangat bingung atas harga yang ditawarkan dan membuat calon klient mengurungkan niat untuk melakukan ordering digital service dan semakin berkurangnya efisiensi dari creative agency tersebut

Memanfaatkan teknologi Android pada smartphone memiliki kelebihan seperti aksesibilitas yang mudah dan biaya yang minimal untuk pengembangan sistem (Laia, 2023).

KAJIAN TEORI

2.1 Aplikasi

Aplikasi merupakan fitur lunak apa juga, ataupun program yang dirancang buat melakukan tugas tertentu untuk pengguna ataupun aplikasi lain. Tidak hanya itu, aplikasi bisa dimaksud selaku pelaksanaan ataupun implementasi sesuatu konsep yang berperan selaku pedoman pendidikan ataupun selaku fitur lunak pc yang dirancang buat menolong manusia dalam melakukan tugas tertentu (Fajar, 2018).

2.2 Creative Digital Agency

Creative digital agency adalah mitra penting bagi perusahaan dalam menjembatani kesenjangan antara visi merek dan realitas digital. Dengan fokus pada inovasi, kreativitas, dan kolaborasi, mereka membantu perusahaan untuk mempertahankan kompetitivitas mereka dalam lingkungan bisnis yang semakin digital dan berubah dengan cepat (Poerwanto & Shambodo, 2020).

2.3 Metode SDLC

Aplikasi Development Life Cycle, pula diketahui selaku siklus hidup pengembangan sistem, merupakan proses pengembangan ataupun penyempurnaan sistem fitur lunak tipe lebih dahulu memakai model serta metodologi yang kerap digunakan orang buat menciptakan sistem fitur lunak tipe lebih dahulu (Fatoni & Dwi, 2016).



Gambar 1. Sumber : (Fatoni & Dwi, 2016)

2.4 UML (Unified Modelling Language)

Unified Modeling language yaitu bahasa pemodelan visual yang terancang secara khusus bagi perkembangan dan penganalisisan sistem berorientasikan desain dan objek. Yang terbagi atas (Suendri, 2018).

2.5 Android

Satu sistem sumber terbuka yang dikembangkan oleh Google sebagai bagian dari proyek Sumber dilisensikan di bawah Apache; Android memiliki aplikasi tertentu

yang dapat diunduh secara gratis. (Suendri, 2018).

2.6 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah editor kode gratis yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi untuk berbagai jenis sistem pembedahan. (Iatsyshyn et angkatan laut(AL), 2020).

2.7 Figma

Menurut (Trisnadoli, 2021) Figma adalah sebuah platform desain kolaboratif yang memungkinkan tim untuk bekerja sama secara real-time dalam proses desain. Ini mencakup berbagai fitur yang memungkinkan Desain harus membuat prototipe, menggunakan antarmuka pengguna (UI) serta pengalaman pengguna (UX) dengan lebih efektif.

2.8 Blackbox Testing

Pengujian black box adalah suatu teknik yang kurang efektif dalam memerlukan banyak informasi yang tersedia dengan banyak informasi lapangan yang tidak lengkap dari mata pelajaran yang harus diisi, atau bahkan informasi dari subjek yang harus diverifikasi dan hubungan antara dasar dan informasi yang dikumpulkan. Ari et al., Laut (Algeria), 2022).

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian



Gambar 2. Desain Penelitian
(Sumber : Data Penelitian)

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data didasarkan pada penelitian akademis seperti buku-buku yang membahas tentang layanan digital, kreativitas industri, Android, dan perangkat lunak seluler lainnya. Jurnal akademik memiliki ISSN atau EISSN yang berasal dari SINTA, DOAJ, dan Google Scholar.

3.3 Perancangan Sistem

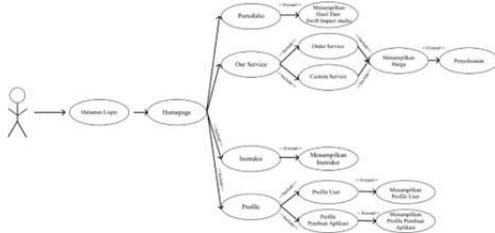
Analisis sistem menggunakan UML, SDLC, Design User Interface, dan System Maintenance.

3.3.1 Software Development Life Cycle

Buat riset ini, pendekatan System Development Life Cycle(SDLC) yang memakai paradigma waterfall.

3.3.2 Metode UML

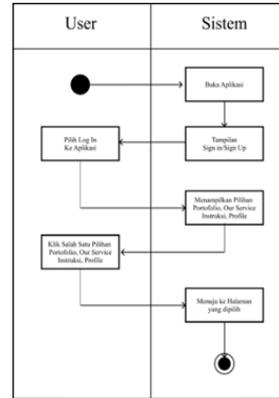
1. Use Case Diagram



Gambar 3. Use Case Diagram
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Aplikasi ini memiliki empat fitur utama: Halaman Portofolio menampilkan hasil karya dan portofolio layanan Swift Impact Studio; Halaman Our Service menawarkan berbagai layanan yang dapat disesuaikan; Halaman Instruksi menyediakan panduan penggunaan aplikasi; dan Halaman Profile mencakup profil pengguna serta profil pembuat aplikasi.

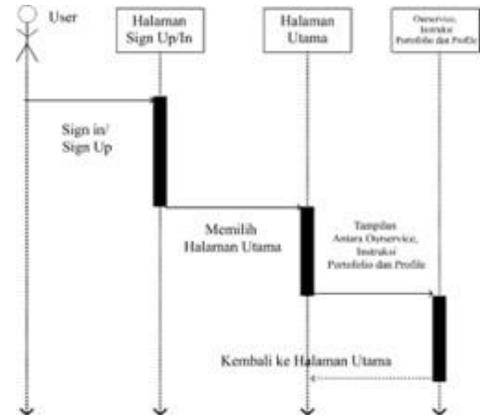
2. Activity Diagram



Gambar 4. Activity Diagram
(Sumber : Data Penelitian, 2024)

Diagram Aktivitas yang menggambarkan perjalanan pengguna saat meluncurkan sistem Swift Impact Studio.

3. Sequence Diagram



Gambar 5. Sequence Diagram
(Sumber : Data Penelitian, 2022)

4. Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Bagaimana struktur dan objek sistem berinteraksi ditunjukkan dalam class diagram.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 implementasi Interface

1. Tampilan Onboarding



Gambar 7. Tampilan Onboarding
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Tutorial orientasi ini adalah pertama kalinya pengguna membuat aplikasi, dan merupakan tutorial pemuatan yang muncul segera setelah pengguna membuat aplikasi.

2. Tampilan Login



Gambar 8. Tampilan Login
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Menu Login ini adalah tampilan awal yang muncul di saat user membuka aplikasi yang mengharuskan user membuat akun atau setelah mempunyai akun langsung masuk ke aplikasi.

3. Tampilan Halaman Utama



Gambar 9. Menu Halaman Utama
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Setelah user berhasil login ke aplikasi maka menu homescreen akan muncul, pada menu homescreen akan memunculkan info best service dan promo yang di sediakan oleh creative agency dan juga akan muncul beberapa button komponen seperti Portofolio, Ourservices, Instruksi dan Profile.

4. Tampilan Order Service



Gambar 10. Oder Service
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Setelah user membaca instruksi penggunaan aplikasi, user memilih menu Ourservices untuk memilih service yang dibutuhkan oleh user, dan akan muncul 2 pilihan antara order service dan custome service.

5. Tampilan Pilihan Custome Service



Gambar 11. Custome Service
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Saat pengguna memilih menu custome order, banyak paket menu dari Swift Impact Studio akan ditampilkan untuk dipilih..

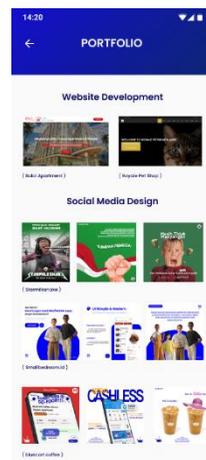
6. Order Service



Gambar 12. Order Service
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Ketika pengguna memilih layanan pemesanan, mereka akan melihat layanan yang tersedia beserta harga yang telah ditentukan oleh creative digital agency.

7. Tampilan Portofolio



Gambar 13. Portofolio
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Setelah user berhasil login ke aplikasi maka menu homescreen akan muncul dan menu pertama sebelah homescreen adalah portfolio yang dimana berisi beberapa hasil karya dari swift impact studio sendiri.

8. Tampilan Pembuat Aplikasi



Gambar 14. Pembuat Aplikasi
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Ketika pengguna memiliki akses terhadap informasi aplikasi, maka akan muncul data terkait agensi digital kreatif.

9. Tampilan Instruksi



Gambar 15. Instruksi
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Sebelum memasuki seluruh tampilan aplikasi user pilih menu instruksi terlebih

dahulu meninjau instruksi dari aplikasi. Pada menu ini terdapat fitur scrolling yang dapat digunakan untuk menggulir ke bagian selanjutnya, dan juga terdapat tombol kembali di bagian bawah untuk kembali ke menu sebelumnya..

10. Tampilan Profile



Gambar 16. Profile
(Sumber : Data Penelitian 2024)

Ketika pengguna memilih opsi "Info Profil", mereka akan melihat informasi pribadi dan pilihannya, mirip dengan informasi untuk membuat aplikasi dan menu untuk keluar dari aplikasi Swift Impact Studio.

4.2 Pengujian

Proses pengembangan aplikasi ini menggunakan black box untuk mempercepat proses eksekusi aplikasi.

Dihadapkan beberapa kendala, antara lain pemahaman terhadap kebutuhan pengguna yang terbatas karena tester hanya fokus ke fungsionalitas yang bisa menyebabkan coverage pengujian yang terbatas dan kesulitan dalam mengidentifikasi akar masalah dari bug yang ditemukan. Selain itu, keterbatasan waktu dan sumber daya, variasi dalam lingkungan pengujian, kurangnya dokumentasi yang memadai, serta kompleksitas aplikasi juga menjadi tantangan yang signifikan.

Tabel 1. Pengujian Blackbox

No.	Pengujian	Keterangan
1	Memunculkan Login	Sukses
2	Memunculkan Home Screen	Sukses
3	Memunculkan Instruksi	Sukses
4	Memunculkan Ourservices	Sukses
5	Memunculkan Order Service	Sukses
6	Memunculkan Custome Order	Sukses
7	Memunculkan Profile	Sukses
7	Memunculkan Profile Pembuat aplikasi	Sukses

Sumber : Data Penelitian 2024

SIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah selesai, aspek-aspek berikut dapat dibahas:

Berdasarkan penelitian ini, telah diciptakan aplikasi digital service untuk menampilkan service dan custome service dalam upaya mempermudah customer dan calon customer swift impact stuio yang menampilkan pilihan order service dan custome service di smartphone Android

Aplikasi ini dirancang dengan Software Visual Studio Code, Flutter, Figma dan pengujian Blackbox.

Aplikasi Digital Service ini di randan dan dibangun dapat digunakan oleh semua customer dan calon customer swift impact studio

Aplikasi ini sudah lewat sebagian sesi pengujian semacam: pengujian manu tampilan, device android, serta black box. Serta aplikasi ini sudah diuji kepada sebagian customer di swift impact studio

DAFTAR PUSTAKA

Fajar, M. (2018). *Rancang Bangun Aplikasi Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Al-Qur'an dan As-Sunnah Berbasis Android*.
 Fatoni, A., & Dwi, D. (2016). *Rancang Bangun Sistem Extreme*

Programming Sebagai Metodologi Pengembangan Sistem. *Prosisko*, 3(1), 1–4. <http://ejournal.lppmunsera.org/index.php/ROSISKO/article/view/116>
 latsyshyn, A. V., Kovach, V. O., Romanenko, Y. O., Deinega, I. I., latsyshyn, A. V., Popov, O. O., Kutsan, Y. G., Artemchuk, V. O., Burov, O. Y., & Lytvynova, S. H. (2020). Application of augmented reality technologies for preparation of specialists of new technological era. *CEUR Workshop Proceedings*, 2547, 181–200.
 Laia, F. (2023). Perancangan Aplikasi Android untuk Mengoptimalkan Proses Pesanan pada Restoran dengan Metode Prototype. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(3), 1482–1490. <http://doi.org/10.33395/remik.v7i3.12761>
 Poerwanto, P., & Shambodo, Y. (2020). Revolusi Industri 4.0: Googelisasi Industri Pariwisata dan Industri Kreatif. *Journal of Tourism and Creativity*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.19184/jtc.v4i1.16956>
 Suendri. (2018). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem

Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: UIN Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
<http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/algoritma/article/download/3148/1871>

Testiono, Y. E. (2018). Pembuatan Aplikasi Creative Advertisement Pesantren Ibnunafis menggunakan Virtual Reality Berbasis Android. *Universitas Gunadarma. Depok, 15109904*.
<https://www.academia.edu/download/37383267/Jurnal.pdf>

Trisnadoli, A. (2021). *Implementasi Extreme Programming (XP) Agile Software Development pada Pengembangan Sistem Informasi KELUARGAKU*. 6(2), 305–311.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/informatika305>

	<p>Biodata Penulis pertama, Risky Amanda merupakan mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Putera Batam</p>
	<p>Biodata Penulis kedua, Alfannisa Annurrullah Fajrin merupakan dosen program studi Teknik informatika, universitas putera batam, penulis banyak berkecimpung di bidang teknik informatika.</p>