

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN *WEBSITE* D-BOOTH UNTUK
MEMFASILITASI VISUAL *ARTIST* DAN PELAKU BISNIS
PERCETAKAN DALAM PEMASARAN PRODUK KREATIF

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

RIO ARIEF PRADIRA

NIM : 2290343098

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

LAPORAN TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN *WEBSITE* D-BOOTH UNTUK
MEMFASILITASI VISUAL *ARTIST* DAN PELAKU BISNIS
PERCETAKAN DALAM PEMASARAN PRODUK KREATIF

PROYEK AKHIR

Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Terapan



Disusun Oleh:

RIO ARIEF PRADIRA

NIM : 2290343098

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA
JURUSAN DESAIN
POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF
JAKARTA
2026

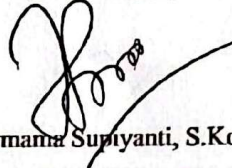
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir : Pengembangan *Website* D-Booth Untuk Memfasilitasi
Visual *Artist* dan Pelaku Bisnis Percetakan dalam
Pemasaran Produk Kreatif
Penulis : Rio Arief Pradira
NIM : 2290343098
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah dipertanggungjawabkan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir
di kampus Politeknik Negeri Media Kreatif pada hari Kamis, tanggal 9 Juli 2026.

Disahkan Oleh:

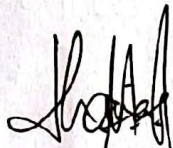
Ketua Penguji,



Tri Fajar Yurmama Supriyanti, S.Kom., M.T.

NIP. 198011122010122003

Anggota 1



Hawa Asma Ul Husna S.Pd. M.Hum.

NIP. 199110242019032027

Anggota 2

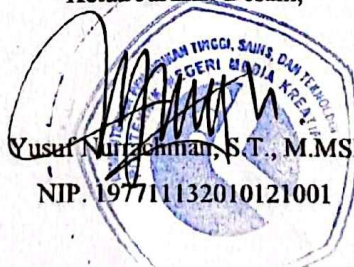


Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom.

NIP. 198612282010122005

Mengetahui:

Ketua Jurusan Desain,


Yusuf Nurrahman, S.T., M.MSI

NIP. 197711132010121001

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Judul Tugas Akhir. : Pengembangan Website D-Booth untuk Memfasilitasi
Visual Artist dan Pelaku Bisnis Percetakan dalam
Pemasaran Produk Kreatif
Penulis : Rio Arief Pradira
NIM : 2290343098
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui untuk disidangkan.
Ditandatangani di JAKARTA, 4 JUNI 2026

Pembimbing I



Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom.
NIP. 198612282010122005

Pembimbing II



Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198405092019031011

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Teknologi Rekayasa Multimedia



Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom.
NIP 198803012019031011

**PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR
DAN BEBAS PLAGIARISME**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Rio Arief Pradira
NIM	: 2290343098
Program Studi	: Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan	: Desain
Tahun Akademik	: 2025/2026

dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir saya dengan judul: **PENGEMBANGAN WEBSITE D-BOOTH UNTUK MEMFASILITASI VISUAL ARTIST DAN PELAKU BISNIS PERCETAKAN DALAM PEMASARAN PRODUK KREATIF** adalah **original, belum pernah dibuat oleh pihak lain, dan bebas dari plagiarisme.**

Bilamana pada kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 15 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rio Arief Pradira
NIM: 2290343098

PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Sebagai civitas academica Politeknik Negeri Media Kreatif, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rio Arief Pradira
NIM : 2290343098
Program Studi : Teknologi Rekayasa Multimedia
Jurusan : Desain
Tahun Akademik : 2025/2026

demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Politeknik Negeri Media Kreatif **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“Pengembangan Website D-Booth untuk Memfasilitasi Visual Artist dan Pelaku Bisnis Percetakan dalam Pemasaran Produk Kreatif” beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Politeknik Negeri Media Kreatif berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, 15 Juni 2026

Yang menyatakan,



Rio Arief Pradira
NIM: 2290343098

ABSTRAK

Collaboration between visual artists and printing businesses in Indonesia faces barriers in communication and conventional transaction processes that cause miscommunication, suboptimal order management, and low visibility of artworks in the market. This research develops the D-Booth e-commerce platform that integrates digital artist portfolios with printing service catalogs within a unified ecosystem. The research approach employs Research and Development (R&D) using the Waterfall model comprising five phases: (1) Requirements, identifying needs through in-depth interviews with artists, printing entrepreneurs, and general users; (2) Design, creating prototypes and system diagrams (Use Case, Activity, Class); (3) Implementation, building the platform using Laravel, PHP, MySQL, and Tailwind CSS with features including artwork management, printing catalogs, transaction systems, chat, and reviews; (4) Testing, conducting Black Box testing on 22 scenarios and System Usability Scale (SUS) testing involving 34 respondents; (5) Maintenance, deployment and hosting through Hostinger. Black Box testing results demonstrated 100% success rate, while SUS testing achieved an average score of 80.88 (Grade A). D-Booth effectively improves merchandise production efficiency, expands market reach, and creates a professional creative business ecosystem.

Keywords: *E-commerce, Laravel, Merchandise, Printing, Visual Artist, Website.*

Kolaborasi antara visual *artist* dan percetakan di Indonesia menghadapi hambatan dalam komunikasi dan transaksi konvensional yang menyebabkan miskomunikasi, pengelolaan pesanan kurang optimal, dan rendahnya visibilitas karya di pasar. Penelitian ini mengembangkan platform *e-commerce* D-Booth yang mengintegrasikan portfolio digital *artist* dengan katalog percetakan dalam satu ekosistem. Pendekatan penelitian menggunakan *Research and Development* (R&D) dengan model *Waterfall* mencakup lima fase: (1) *Requirements*, mengidentifikasi kebutuhan melalui wawancara mendalam dengan *artist*, pengusaha percetakan, dan pengguna umum; (2) *Design*, membuat *prototype* dan diagram sistem (*Use Case, Activity, Class*); (3) *Implementation*, membangun platform menggunakan Laravel, PHP, MySQL, dan Tailwind CSS dengan fitur manajemen karya, katalog percetakan, sistem transaksi, *chat*, dan *review*; (4) *Testing*, melakukan pengujian *Black Box* pada 22 skenario dan pengujian *System Usability Scale* (SUS) terhadap 34 responden; (5) *Maintenance, deployment* dan *hosting* melalui Hostinger. Hasil pengujian *Black Box* menunjukkan keberhasilan 100%, sedangkan SUS memperoleh skor rata-rata 80,88 (*Grade A*). D-Booth efektif meningkatkan efisiensi produksi *merchandise*, memperluas jangkauan pasar, dan menciptakan ekosistem bisnis kreatif yang profesional.

Kata Kunci: *E-commerce, Laravel, Merchandise, Percetakan, Visual Artist, Website.*

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Website* D-Booth untuk Memfasilitasi Visual *Artist* dan Pelaku Bisnis Percetakan dalam Pemasaran Produk Kreatif” ini dapat diselesaikan dengan baik. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan sektor kreatif berbasis teknologi.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dwi Riyono, S.T., M.Ak., Ph.D., selaku Direktur Politeknik Negeri Media Kreatif.
2. Bapak Mawan Nugraha, S.Si., M.Acc., Ph.D., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kerja Sama (Wadir 1).
3. Bapak Yusuf Nurrachman, S.Kom., M.T., selaku Ketua Jurusan Desain.
4. Bapak Dr. Yudha Pradana, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Jurusan Desain.
5. Bapak Deni Kuswoyo, S.Kom., M.Kom., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
6. Ibu Sari Setyaning Tyas, S.Kom., M.TI., selaku Sekretaris Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia.
7. Ibu Yuyun Khairunisa, S.Si., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I penyusunan Tugas Akhir ini yang memberi banyak arahan kepada penulis selama pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.
8. Bapak Nur Rahmansyah, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II penyusunan Tugas Akhir ini yang memberi banyak arahan kepada penulis selama pengerjaan laporan Tugas Akhir ini.
9. Para dosen dan tenaga kependidikan Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah melayani mahasiswa selama penulis menempuh pendidikan di sini.
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu, yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis juga berharap bahwa laporan ini dapat bermanfaat baik bagi pembaca maupun pihak yang lainnya.

Jakarta, 16 Juli 2026

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rio', with a long, sweeping horizontal stroke extending to the right.

Rio Arief Pradira

2290343098

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	iv
PERNYATAAN ORIGINALITAS TUGAS AKHIR DAN BEBAS PLAGIARISME	v
PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	vi
PRAKATA.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	16
A. Latar Belakang	16
B. Identifikasi Masalah	19
C. Batasan Masalah.....	19
D. Rumusan Masalah	20
E. Tujuan Penelitian.....	20
F. Manfaat Penelitian.....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	22
A. Kajian Teori.....	22
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	34
BAB III METODE KAJIAN.....	38
A. Jenis Penelitian.....	38
B. Subjek Kajian	38
C. Teknik Pengumpulan Data	40
D. Metode Pengembangan Sistem	44
E. Teknik Analisis Data	47
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Pengembangan Sistem	50
B. Hasil Pengujian	107
C. Pembahasan	111
BAB V PENUTUP.....	116
A. Simpulan.....	116
B. Implikasi.....	117

C. Saran.....	119
DAFTAR PUSTAKA.....	120
LAMPIRAN.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Maskot Komunitas Pejuang Gambar.....	39
Gambar 2 Model <i>Waterfall</i>	44
Gambar 3 <i>Workspace</i> VScode	46
Gambar 4 <i>Black Box</i> Testing	48
Gambar 5 <i>Use Case</i> D-Booth.....	51
Gambar 6 <i>Activity</i> Diagram Registrasi Akun <i>User</i> Pengunjung.....	53
Gambar 7 <i>Activity</i> Diagram Registrasi Akun <i>User Artist & Percetakan</i>	54
Gambar 8 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Akun <i>User</i>	55
Gambar 9 <i>Activity</i> Diagram <i>Login</i> Akun <i>User Admin</i>	55
Gambar 10 <i>Activity</i> Diagram <i>Logout</i> Akun <i>User</i>	56
Gambar 11 <i>Activity</i> Diagram <i>Kelola Akun User</i>	57
Gambar 12 <i>Activity</i> Diagram Unggah Portofolio <i>User Artist</i>	58
Gambar 13 <i>Activity</i> Diagram Unggah Katalog <i>User Percetakan</i>	59
Gambar 14 <i>Activity</i> Diagram <i>Chat User</i>	60
Gambar 15 <i>Activity</i> Diagram Cetak <i>User Pengunjung & Artist</i>	61
Gambar 16 <i>Activity</i> Diagram Cetak <i>User Percetakan</i>	62
Gambar 17 <i>Activity</i> Diagram Beri Ulasan <i>User Artist & Pengunjung</i>	63
Gambar 18 <i>Activity</i> Diagram Beli Karya <i>User Artist & Pengunjung</i>	64
Gambar 19 <i>Class</i> Diagram Sistem D-Booth	66
Gambar 20 <i>Low Fidelity</i> Registrasi.....	68
Gambar 21 <i>Low Fidelity</i> <i>Login</i>	68
Gambar 22 <i>Low Fidelity</i> Beranda	69
Gambar 23 <i>Low Fidelity</i> Marketplace Karya.....	70
Gambar 24 <i>Low Fidelity</i> Detail Karya	71
Gambar 25 <i>Low Fidelity</i> Detail katalog	71
Gambar 26 <i>Low Fidelity</i> Katalog	72
Gambar 27 <i>Low Fidelity</i> Keranjang	73
Gambar 28 <i>Low Fidelity</i> Detail Pesanan Cetak	73
Gambar 29 <i>Low Fidelity</i> Pesanan Karya.....	74
Gambar 30 <i>Low Fidelity</i> Riwayat Pesanan	75

Gambar 31 <i>Low Fidelity</i> Profil User.....	75
Gambar 32 <i>Low Fidelity</i> Pengaturan.....	76
Gambar 33 <i>Low Fidelity</i> Dashboard Admin	77
Gambar 34 <i>Low Fidelity</i> Unggah Karya & Katalog	78
Gambar 35 <i>Low Fidelity</i> Pencairan Dana	79
Gambar 36 <i>Low Fidelity</i> Notifikasi.....	80
Gambar 37 <i>Low Fidelity</i> Dashboard User.....	81
Gambar 38 <i>Low Fidelity</i> List Chat.....	82
Gambar 39 <i>Low Fidelity</i> Chat.....	82
Gambar 40 <i>High Fidelity</i> Login	83
Gambar 41 <i>High Fidelity</i> Registrasi Akun.....	83
Gambar 42 <i>High Fidelity</i> Beranda	84
Gambar 43 <i>High Fidelity</i> Marketplace Karya	85
Gambar 44 <i>High Fidelity</i> Detail Karya.....	85
Gambar 45 <i>High Fidelity</i> Detail Katalog	86
Gambar 46 <i>High Fidelity</i> Katalog.....	86
Gambar 47 <i>High Fidelity</i> Keranjang.....	87
Gambar 48 <i>High Fidelity</i> Pesanan Karya.....	88
Gambar 49 <i>High Fidelity</i> Pesanan Cetak	88
Gambar 50 <i>High Fidelity</i> Riwayat Pesanan	89
Gambar 51 <i>High Fidelity</i> Profil User.....	90
Gambar 52 <i>High Fidelity</i> Pengaturan	90
Gambar 53 <i>High Fidelity</i> Dashboard Admin	91
Gambar 54 <i>High Fidelity</i> Unggah Karya.....	92
Gambar 55 <i>High Fidelity</i> Unggah Katalog	92
Gambar 56 <i>High Fidelity</i> Dashboard User.....	93
Gambar 57 <i>High Fidelity</i> Pencairan Dana	94
Gambar 58 <i>High Fidelity</i> Notifikasi	95
Gambar 59 <i>High Fidelity</i> List Chat.....	96
Gambar 60 <i>High Fidelity</i> Detail Chat.....	96
Gambar 61 Kode Autentikasi User	98

Gambar 62 Kode <i>Helper</i> Peran & Perhitungan Saldo	99
Gambar 63 Kode Pembuatan Pesanan (<i>Checkout</i>)	101
Gambar 64 Kode Verifikasi Pembayaran	102
Gambar 65 Kode Persetujuan Akun.....	103
Gambar 66 Kode Pembaruan Status Pesanan	104
Gambar 67 Spesifikasi Paket <i>Hosting</i>	106
Gambar 68 Domain Web D-Booth	106
Gambar 69 Total Responden.....	108
Gambar 70 <i>Dashboard</i> Admin.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	36
Tabel 2 Pertanyaan Wawancara <i>Artist</i>	41
Tabel 3 Pertanyaan Wawancara Percetakan	41
Tabel 4 Pertanyaan Kuesioner SUS	42
Tabel 5 Skala <i>Likert</i>	49
Tabel 6 Kategori Kelayakan Skala <i>Likert</i>	49
Tabel 7 Hasil Uji <i>Black Box</i>	105
Tabel 8 Hasil Uji Kompabilitas.....	107
Tabel 9 Hasil Uji SUS.....	109
Tabel 10 Referensi Skala Interpretasi Skor SUS	110