(2025), 3 (4): 430–440 **Scientica** 3021-8209
Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi

Pengembangan Media Promosi dan Galeri Portofolio Jasa Ilustrasi Berbasis Web Pada Ilus.trash

Wildan Ibra Alamsyah [1], Ina Sholihah Widiati [2]
Program Studi Informatika, STMIK Amikom Surakarta
[1]wildanibraalamsyah@gmail.com, [2]inasholihahw@gmail.com

Abstract
This study discusses the development and implementation of a web platform as a promotional medium and portfolio gallery for dark art illustration services. The platform is designed to enhance the exposure of artworks, facilitate interactions with potential clients, and expand the market reach for custom illustration services, including designs for bands, clothing brands, and tattoo art. The development process includes user needs analysis, responsive interface design, integration of an illustration service ordering system, and platform functionality testing. User evaluations indicate that the platform effectively increases artwork visibility and facilitates online transactions for illustration services. The findings suggest that leveraging web technology can be an effective strategy for building a personal brand as an illustrator, expanding client networks, and enhancing competitiveness in the creative industry. This study also provides a foundation for developing additional features and digital marketing strategies to support the growth of web-based illustration businesses in the future.

Article History
Submitted: 21 Februari 2025
Accepted: 26 Februari 2025
Published: 27 Februari 2025

Key Words
Digital illustration; Dark art; Promotion; Website; Illustration services.

Abstrak
Penelitian ini membahas pengembangan dan implementasi platform web sebagai media promosi dan galeri portofolio untuk jasa ilustrasi dark art. Web ini dirancang untuk meningkatkan eksposur karya seni, memudahkan interaksi dengan calon klien, serta memperluas jangkauan pasar untuk layanan ilustrasi custom, termasuk desain untuk band, brand clothing, dan tattoo design. Metode pengembangan mencakup analisis kebutuhan pengguna, perancangan antarmuka responsif, integrasi sistem pemesanan jasa ilustrasi, serta pengujian fungsionalitas platform. Evaluasi pengguna menunjukkan bahwa platform ini efektif dalam meningkatkan visibilitas karya serta memfasilitasi transaksi jasa ilustrasi secara online. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan teknologi web dapat menjadi strategi yang efektif dalam membangun brand personal bagi ilustrator, memperluas jaringan klien, serta meningkatkan daya saing dalam industri kreatif. Studi ini juga memberikan dasar bagi pengembangan fitur tambahan dan strategi pemasaran digital untuk mendukung pertumbuhan bisnis ilustrasi berbasis web di masa depan.

Sejarah Artikel
Submitted: 21 Februari 2025
Accepted: 26 Februari 2025
Published: 27 Februari 2025

Kata Kunci
Ilustrasi digital; Dark art; Promosi; Website; Jasa ilustrasi.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang seni dan desain. Salah satu dampak positifnya adalah kemudahan bagi para seniman untuk mempromosikan karya mereka melalui media digital. Website menjadi salah satu platform yang efektif untuk menampilkan portofolio dan menjangkau audiens yang lebih luas. Sebagai contoh, penelitian mengembangkan platform web untuk studio fotografi "Difotoin" yang bertujuan meningkatkan eksposur dan aksesibilitas karya fotografi serta memfasilitasi interaksi antara fotografer dan klien secara online [1].

Dalam konteks jasa ilustrasi digital, memiliki media promosi dan galeri portofolio berbasis web menjadi krusial. Hal ini tidak hanya meningkatkan profesionalisme, tetapi juga memudahkan calon klien untuk menilai kualitas dan gaya ilustrasi yang ditawarkan. Sebuah website yang dirancang dengan baik dapat menampilkan karya secara optimal dan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh calon klien. Sebagaimana disampaikan dalam penelitian bahwa website membantu calon pelanggan mengenal jasa atau informasi tentang pelaku usaha dengan lebih efektif [2].

Rumusan masalah yang muncul dalam konteks ini adalah bagaimana merancang dan membangun sebuah website yang efektif sebagai media promosi dan galeri portofolio untuk jasa ilustrasi digital pada "ilus.trash". Selain itu, fitur apa saja yang diperlukan agar website tersebut dapat menampilkan portofolio secara optimal dan mempermudah interaksi dengan calon klien. Aspek lain yang perlu diperhatikan adalah bagaimana meningkatkan daya tarik visual dan kemudahan penggunaan (user experience) dalam desain website agar dapat menarik lebih banyak pengguna. Dalam penelitian lain disebutkan bahwa perancangan website berbasis UI/UX yang baik mampu meningkatkan engagement dan retensi pengguna terhadap platform digital [3].

Selain itu, integrasi elemen desain grafis yang mendukung estetika visual dan branding juga menjadi faktor penting dalam perancangan website. Penelitian menekankan pentingnya penerapan prinsip-prinsip UI/UX dalam pengembangan website untuk menampilkan portofolio visual dengan cara yang menarik dan fungsional [4]. Dengan demikian, website tidak hanya berfungsi sebagai galeri portofolio, tetapi juga sebagai media promosi yang efektif. Studi lain menyoroti bahwa pemilihan palet warna, tata letak, dan interaktivitas dalam desain website dapat meningkatkan daya tarik visual serta kredibilitas profesional suatu platform digital [5].

Dalam upaya meningkatkan daya saing di era digital, pemanfaatan teknologi web untuk membangun hubungan yang lebih erat dengan klien dan memperluas pangsa pasar menjadi strategi yang efektif. Disebutkan bahwa platform web yang dikembangkan memberikan pengalaman yang memuaskan dan efektif dalam mempromosikan serta memperluas jangkauan pasar untuk layanan fotografi studio. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan teknologi web dapat meningkatkan daya saing bisnis jasa kreatif. Sementara itu, penelitian lain mengungkapkan bahwa penggunaan strategi SEO dan integrasi media sosial dalam website portofolio berkontribusi dalam meningkatkan jumlah kunjungan dan keterlibatan pengguna [6].

Oleh karena itu, pengembangan media promosi serta galeri portofolio jasa ilustrasi digital berbasis web pada "ilus.trash" diharapkan dapat meningkatkan eksposur karya, memudahkan interaksi dengan klien potensial, dan memperluas jangkauan pasar. Dengan memanfaatkan teknologi web secara optimal, "ilus.trash" dapat membangun citra profesional dan meningkatkan daya saing di industri ilustrasi digital.

Metode Penelitian

Beberapa metode penelitian yang dipakai untuk melakukan analisis dan mengambil keputusan dalam pengembangan sistem adalah sebagai berikut.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam merancang sistem ini penulis menggunakan beberapa metode, antara lain sebagai berikut:

2.1.1. Wawancara

Pada tanggal 5 Januari 2025 dilakukan pengumpulan data objek melalui wawancara dengan pemilik jasa ilustrasi untuk memahami kebutuhan dan preferensi fitur yang diinginkan dalam

website "ilus.trash". Data hasil wawancara dijadikan sebagai acuan kebutuhan data dan sistem yang diusulkan, seperti fitur, alur sistem.

2.1.2. Observasi (Pengamatan)

Penulis melakukan observasi langsung terhadap proses bisnis yang berjalan saat ini untuk memahami alur kerja serta kendala yang dihadapi. Hasil pengamatan ini dianalisis guna merancang solusi yang lebih efektif dan meningkatkan efisiensi sistem yang akan dikembangkan.

2.1.3. Studi Literatur

Penelitian ini juga mengacu pada berbagai sumber literatur, seperti jurnal ilmiah, buku, serta penelitian terdahulu yang relevan. Studi literatur ini dilakukan dengan menelaah dan mengolah berbagai referensi guna mendapatkan wawasan mengenai konsep perancangan sistem yang sesuai dengan permasalahan yang sedang dikaji. Dengan membandingkan sistem yang telah dikembangkan sebelumnya, diharapkan penelitian ini dapat menghasilkan solusi yang lebih optimal dan aplikatif.

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian yang akan dilakukan, metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah metode RAD (*Rapid Application Development*). Metode ini dipilih karena tahapan-tahapannya lebih terstruktur dan memerlukan waktu yang lebih singkat dibandingkan dengan metode lama atau tradisional. Selain itu, RAD memungkinkan pengembangan yang cepat, akurat, dan mudah diimplementasikan. Metode RAD dalam penelitian yang akan dilakukan mencakup beberapa tahap, dimulai dari perencanaan, kemudian desain sistem, dilanjutkan dengan pengembangan sistem, dan diakhiri dengan pengujian sistem.

Rapid Application Development (RAD) adalah metode pengembangan sistem yang proses pengembangan terbagi menjadi beberapa fase yang lebih pendek dan terstruktur, yaitu perencanaan kebutuhan, desain, pengembangan, dan pengujian sistem. Setiap fase memungkinkan pengguna memberikan umpan balik dengan cepat, sehingga pengembang dapat segera melakukan penyesuaian dan perbaikan pada sistem sesuai dengan kebutuhan yang ada [7].

Tahapan RAD (Rapid Application Development) yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan

Tahap awal dalam pengembangan sistem melibatkan identifikasi masalah dan pengumpulan data dari para pemangku kepentingan untuk menetapkan tujuan sistem dan kebutuhan informasinya. Partisipasi kedua belah pihak sangat penting dalam menentukan kebutuhan sistem dengan tepat.

b. Desain Sistem

Dalam tahap desain sistem, keaktifan pengguna sangat dibutuhkan. Desain dan revisi akan terus dilakukan berulang kali jika desain masih belum sesuai dengan kebutuhan pengguna yang sudah diidentifikasi sebelumnya.

c. Pengembangan Sistem

Setelah desain selesai programmer mengembangkan dan mengintegrasikan komponen sambil mempertimbangkan masukan pengguna. Jika proses berjalan lancar, lanjut ke tahap berikutnya, jika tidak, kembali ke tahap desain.

d. Pengujian Sistem

Pengujian dapat dilakukan menggunakan berbagai metode. Contohnya pengujian *Black Box* dan *White Box*, uji kegunaan, uji integritas, performa, hingga uji nilai penerimaan sistem oleh pengguna

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis kebutuhan serta metode pengembangan yang diterapkan, dihasilkan rancangan sistem untuk website "ilus.trash" yang berfungsi sebagai media promosi dan galeri portofolio digital yang efektif.

3.1. Analisis Sistem Berjalan

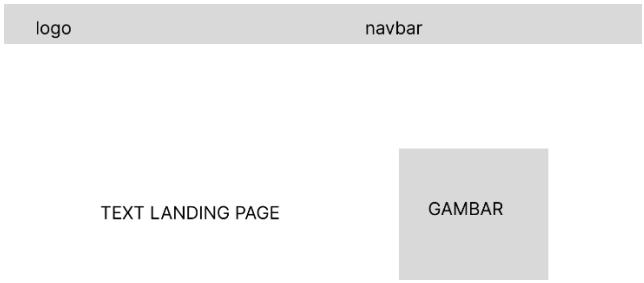
Saat ini, promosi jasa ilustrasi masih dilakukan secara manual melalui media sosial dan pesan pribadi. Pelanggan harus menghubungi pemilik jasa secara langsung untuk melihat portofolio, yang kurang efisien dalam menjangkau calon klien baru. Selain itu, karya ilustrasi yang telah dibuat tidak terdokumentasi dalam satu platform terpusat, sehingga kurang optimal dalam membangun branding dan daya tarik visual bagi pelanggan potensial.

3.2. Rancangan Sistem Usulan

Berdasarkan hasil analisis sistem berjalan, dirancang sistem baru yang lebih terstruktur dengan fitur utama yang mendukung promosi karya ilustrasi secara digital dan profesional. Sistem ini akan dikembangkan dalam bentuk website yang memungkinkan pengguna untuk melihat portofolio, melakukan pemesanan jasa ilustrasi, serta menghubungi pemilik jasa dengan lebih mudah.

3.2.1 Wireframe Rancangan Website

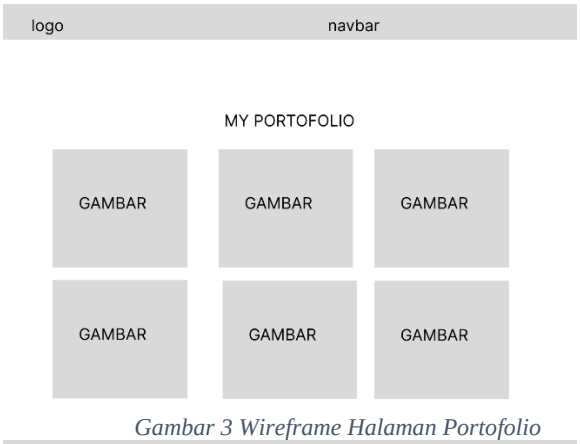
Untuk memberikan gambaran awal mengenai tampilan dan struktur website yang akan dikembangkan, dibuat sebuah wireframe yang merepresentasikan tata letak utama halaman website, sebagai berikut:



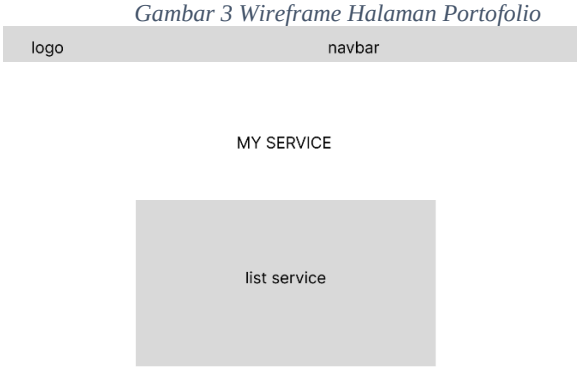
Gambar 1 Wireframe Halaman Landing Page

(2025), 3 (4): 430–440 **Scientica** 3021-8209
Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi

Gambar 2 Wireframe Halaman About Us

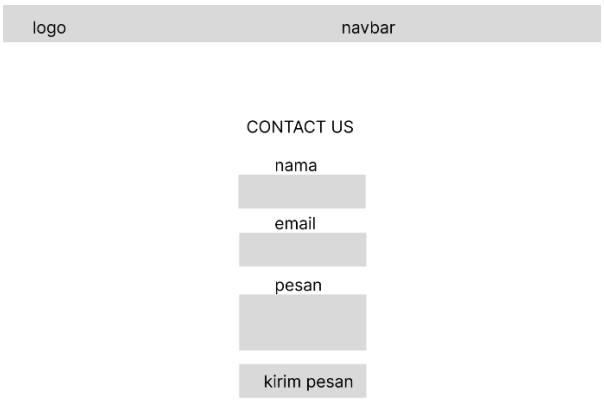


Gambar 3 Wireframe Halaman Portofolio



Gambar 4 Wireframe Halaman Service

(2025), 3 (4): 430–440 **Scientica** 3021-8209
Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi



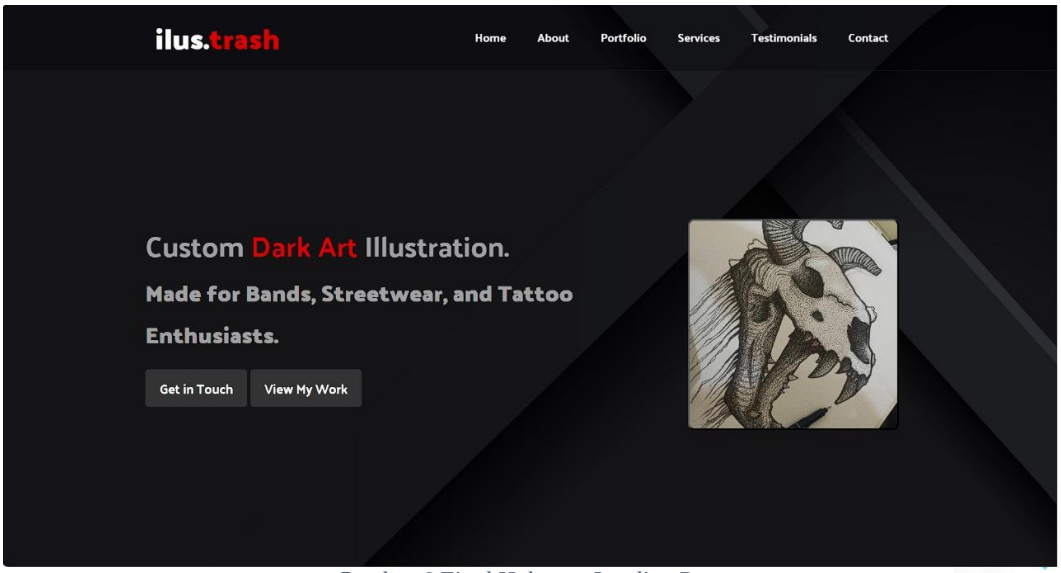
Gambar 5 Wireframe Halaman Order Form

Wireframe ini menunjukkan susunan elemen utama dalam website, seperti navigasi, galeri portofolio, serta bagian kontak untuk mempermudah calon pelanggan dalam mengakses informasi dan layanan yang ditawarkan.

3.3. Rancangan Tampilan Antarmuka

Tampilan antarmuka sistem dirancang berdasarkan wireframe yang sudah dirancang sebelumnya untuk memberikan pengalaman pengguna yang menarik dan mudah diakses. Beberapa tampilan utama yang dikembangkan meliputi:

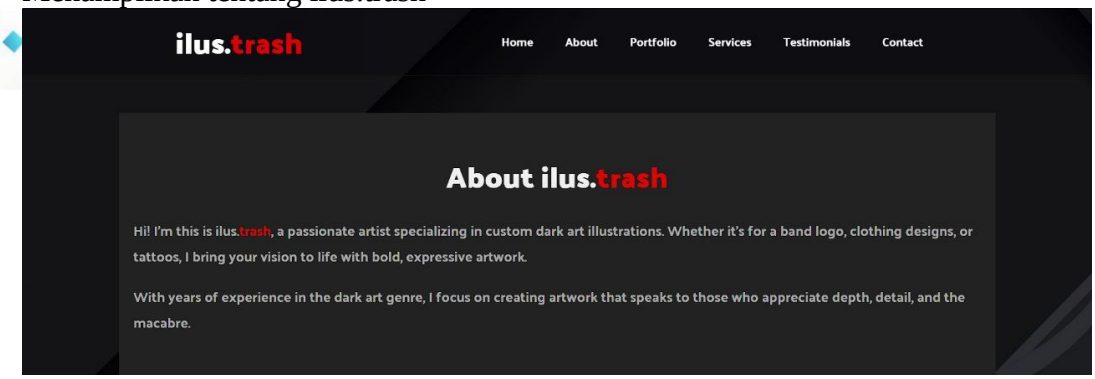
1. Halaman Beranda (Landing Page)
   Menampilkan preview karya ilustrasi terbaik, dan memiliki tombol navigasi menuju halaman portofolio dan kontak illustrator.



Gambar 6 Final Halaman Landing Page

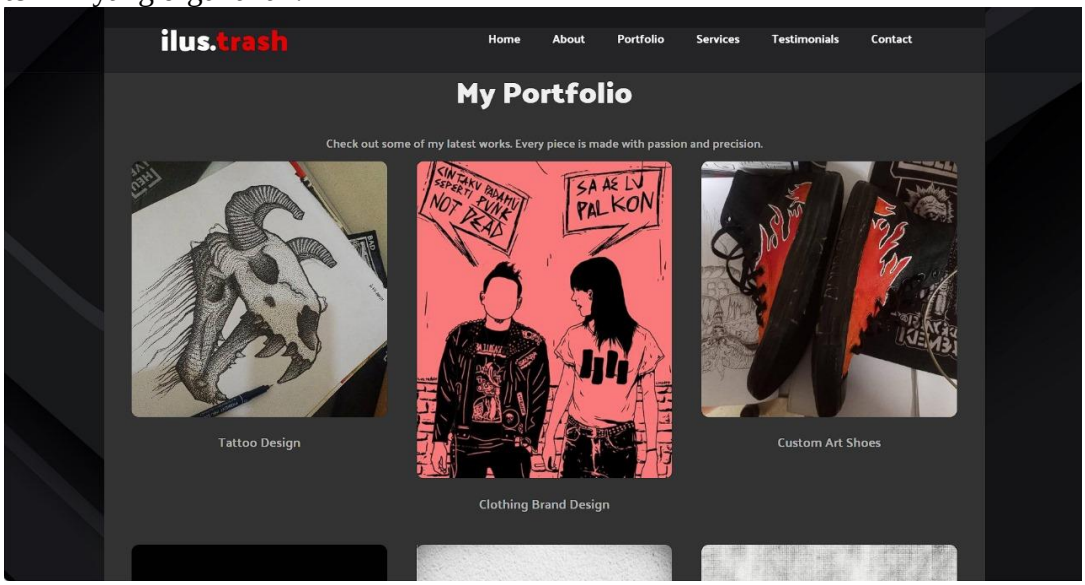
(2025), 3 (4): 430–440 **Scientica** 3021-8209
Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi

2. Halaman About Us
Menampilkan tentang ilus.trash



Gambar 7 Final Halaman About Us

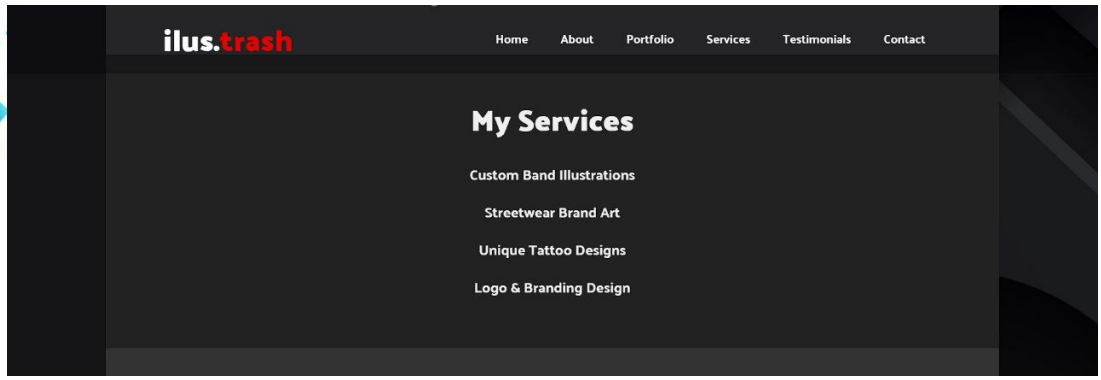
3. Halaman Portofolio
Berisi galeri ilustrasi, setiap ilustrasi memiliki deskripsi singkat mengenai konsep dan teknik yang digunakan.



Gambar 8 Final Halaman Portofolio

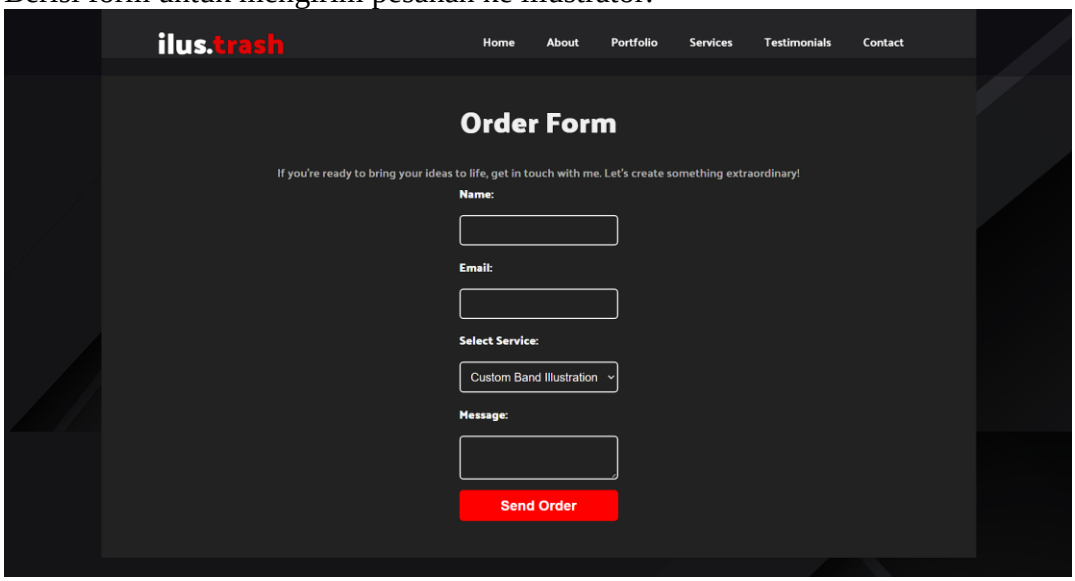
4. Halaman Service
Berisi daftar jasa ilustrasi yang ada di ilus.trash.

(2025), 3 (4): 430–440 **Scientica** 3021-8209
Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi



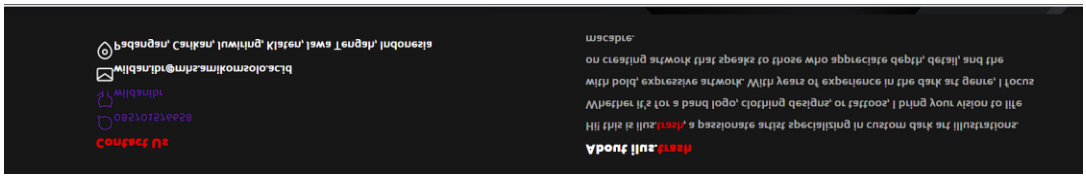
Gambar 9 Final Halaman Service

5. Halaman Order Form
   Berisi form untuk mengirim pesanan ke illustrator.



Gambar 10 Final Halaman Order Form

6. Tampilan Footer
   Berisi media sosial ilus.trash.



Gambar 11 Final Tampilan Footer

(2025), 3 (4): 430–440 **Scientica** 3021-8209
Jurnal Ilmiah Sain dan Teknologi

3.4 Pengujian Black Box

Black Box Testing dilakukan dengan menguji fitur utama tanpa melihat kode sumber. Pengujian ini menggunakan skenario uji yang mencakup input dan output dari sistem.

Tabel 1. Hasil Pengujian Black Box

No	Fitur yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Navigasi Menu	Pengguna mengklik menu untuk berpindah halaman	Halaman yang sesuai ditampilkan	Berhasil
2	Halaman Portofolio	Pengguna mengakses halaman portofolio dan melihat daftar ilustrasi	Semua ilustrasi ditampilkan dengan baik	Berhasil
3	Formulir Kontak	Pengguna mengisi dan mengirim formulir kontak	Pesan berhasil dikirim dan konfirmasi ditampilkan	Berhasil
4	Responsivitas	Membuka website di berbagai perangkat (desktop, tablet, mobile)	Website menyesuaikan tampilan dengan baik	Berhasil
5	Pemesanan Jasa	Pengguna mengisi form pemesanan dan mengirim data	Data pemesanan berhasil dikirim	Berhasil

Dari hasil pengujian Black Box, semua fitur berjalan sesuai dengan yang diharapkan tanpa error atau bug yang mengganggu. Website berfungsi dengan baik dalam memenuhi kebutuhan pengguna.

4.2. Pengujian Usability

Pengujian usability dilakukan dengan meminta 5 responden untuk menggunakan website dan memberikan feedback terkait pengalaman pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan metode Think Aloud, di mana pengguna diminta untuk menyampaikan kesan mereka saat menggunakan sistem.

Tabel 2. Hasil Pengujian Usability

No	Aspek yang Diuji	Pertanyaan	Hasil Evaluasi
1	Kemudahan Navigasi	Apakah menu navigasi mudah digunakan?	4 dari 5 pengguna mengatakan navigasi sangat intuitif
2	Desain dan Tampilan	Apakah tampilan website menarik dan mudah dipahami?	5 dari 5 pengguna menyukai desain sederhana dan profesional
3	Kecepatan Akses	Apakah website cepat dalam menampilkan konten?	4 dari 5 pengguna mengatakan website berjalan dengan lancar
4	Keterbacaan	Apakah teks dan informasi mudah dibaca?	5 dari 5 pengguna merasa teks mudah dibaca
5	Proses Pemesanan	Apakah proses pemesanan jasa mudah dilakukan?	4 dari 5 pengguna merasa prosesnya mudah dilakukan.

Berdasarkan hasil pengujian usability, website "ilus.trash" mendapatkan respon positif dari pengguna. Aspek navigasi, tampilan, dan keterbacaan dinilai sangat baik, dengan beberapa saran untuk meningkatkan kecepatan akses halaman portofolio.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis kebutuhan dan metode pengembangan yang diterapkan, website "ilus.trash" berhasil dirancang dan dikembangkan sebagai platform digital yang efektif untuk mempromosikan jasa ilustrasi. Sistem ini mampu mengatasi keterbatasan metode promosi sebelumnya yang masih dilakukan secara manual melalui media sosial dan pesan pribadi.

Hasil rancang bangun sistem menunjukkan bahwa website ini memiliki fitur utama seperti galeri portofolio, formulir pemesanan jasa, serta informasi kontak yang memudahkan interaksi dengan calon pelanggan. Implementasi tampilan antarmuka yang menarik dan intuitif juga mendukung kemudahan navigasi bagi pengguna.

Dari hasil pengujian Black Box, seluruh fitur utama website berfungsi dengan baik sesuai harapan tanpa error atau bug yang mengganggu. Sedangkan hasil pengujian usability menunjukkan bahwa website mendapatkan respon positif dari pengguna, terutama dalam aspek kemudahan navigasi, tampilan yang profesional, serta kecepatan akses.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan pengujian lebih lanjut dengan jumlah responden yang lebih banyak untuk mendapatkan hasil evaluasi yang lebih representatif. Selain itu, pengembangan fitur tambahan seperti sistem rating dan ulasan pelanggan dapat menjadi pertimbangan untuk meningkatkan interaksi pengguna dan daya tarik website sebagai media promosi ilustrasi digital.

Referensi

Pratama, M. Y., Anzani, D., Duha, T. A., & Ramadhan, A. Y. (2024). Rancang Bangun Media Promosi dan Galeri Portofolio Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Difotoin Studio. Jurnal Komputer Teknologi Informasi dan Sistem Informasi (JUKTISI), 3(1), 698–705. https://doi.org/10.62712/juktisi.v3i1.222

Bolung, B. G. E., Fairliantina, E., & Sugiyanto, L. (2024). Perancangan Website Sebagai Media Informasi Bisnis Fotografi dan Desain Grafis Billy Geraldo Graphics. Inovasi Pembangunan – Jurnal Kelitbangan, 12(2), 1–10.

Setiawan, R., Aditya, P., & Rahayu, S. (2023). Desain UI/UX dalam Pengembangan Website Portofolio Digital. Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer, 7(3), 312–325.

Mailani, E. P., Arum, A. P., & Atmanto, D. (2024). Pengembangan Website Katalog Sebagai Media Promosi Sanggar Lyn. Jurnal Aplikasi Manajemen, 2(5), 814–831.

Nugroho, F. T., Wahyudi, R., & Mustofa, H. (2023). Pengaruh Desain Website terhadap Keterlibatan Pengguna. Jurnal Desain dan Teknologi, 9(2), 556–570.

Lestari, A., & Fajar, N. (2024). Optimalisasi SEO dan Media Sosial dalam Website Portofolio. Jurnal Digital Marketing, 5(1), 45–58.

Wijayanto, S., Putra, R. A., Darmansah, D., Aranski, A. W., Astiti, S., Efitra, E., & Uzma, I. (2024). *Buku Ajar Analisa perancangan sistem Informasi*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=enL8EAAAQBAJ