

**APLIKASI SOFTWARE DESIGN CONCEPT LOGO PERUSAHAAN  
BERBASIS WEB**

Skripsi



oleh  
**IVAN RENATA SAPUTRA**  
**72110006**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2015

**APLIKASI SOFTWARE DESIGN CONCEPT LOGO PERUSAHAAN  
BERBASIS WEB**

Skripsi



Diajukan kepada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana  
Sebagai Salah Satu Syarat dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer

Disusun oleh

**IVAN RENATA SAPUTRA**  
**72110006**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI  
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA  
TAHUN 2015

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi dengan judul:

### **APLIKASI SOFTWARE DESIGN CONCEPT LOGO PERUSAHAAN BERBASIS WEB**

yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada pendidikan Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Duta Wacana, bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari skripsi keserjanaan di lingkungan Universitas Kristen Duta Wacana maupun di Perguruan Tinggi atau instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika dikemudian hari didapati bahwa hasil skripsi ini adalah hasil plagiasi atau tiruan dari skripsi lain, saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar keserjanaan saya.

Yogyakarta, 17 Desember 2015



IVAN RENATA SAPUTRA

72110006

## HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : APLIKASI SOFTWARE DESIGN CONCEPT LOGO  
PERUSAHAAN BERBASIS WEB  
Nama Mahasiswa : IVAN RENATA SAPUTRA  
N I M : 72110006  
Matakuliah : Skripsi  
Kode : SI4046  
Semester : Gasal  
Tahun Akademik : 2015/2016

Telah diperiksa dan disetujui di Yogyakarta,  
Pada tanggal 17 Desember 2015

Dosen Pembimbing I



YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.

Dosen Pembimbing II



Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.

## HALAMAN PENGESAHAN

### APLIKASI SOFTWARE DESIGN CONCEPT LOGO PERUSAHAAN BERBASIS WEB

Oleh: IVAN RENATA SAPUTRA / 72110006

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Kristen Duta Wacana - Yogyakarta  
Dan dinyatakan diterima untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer  
pada tanggal  
11 Januari 2016

Yogyakarta, 15 Januari 2016  
Mengesahkan,

Dewan Penguji:

1. Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.
2. YETLI OSLAN, S.Kom., M.T.
3. KATON WIJANA, S.Kom., M.T.
4. ERICK KURNIAWAN, S.Kom., M.Kom.

  
Dekan  
  
(BUDI SUSANTO, S.Kom., M.T.)

Ketua Program Studi  
  
(Drs. JONG JEK SIANG, M.Sc.)

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala penyertaan yang telah diberikan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan baik dan tepat waktu. Tugas Akhir ini berjudul Aplikasi Software Design Concept Logo Perusahaan Berbasis Web. Penulisan Tugas Akhir ini bertujuan sebagai pemenuhan dari salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Program Studi Sistem Informasi Universitas Kristen Duta Wacana. Selain itu juga bertujuan sebagai sarana pembelajaran bagi penulis maupun pembaca.

Dalam proses pembuatan Tugas Akhir ini tidak semata-mata terselesaikan oleh kerja penulis sendiri. Banyak pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dapat melewati setiap proses pembuatan Tugas Akhir hingga terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada beberapa pihak :

1. Bu Yetli Oslan, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing I yang dengan sabar selalu membimbing, memberi masukan dan memberi dukungan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir
2. Bapak Jong Jek Siang, Drs, M.Sc., selaku Dosen Pembimbing II yang membimbing penulis dan memberikan pengetahuan serta masukan yang bermanfaat bagi penulis
3. Ayah, Ibu, dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan doa, semangat, kasih sayang kepada penulis dan menjadi motivasi utama penulis untuk terus berusaha menyelesaikan Tugas Akhir
4. Felicia Renada Bintoro, Nixon Maynard Wahyudin, Alvy Yuki Nurwansyah, Ruth Jovita Amelinda, serta sahabat-sahabat penulis yang selalu memberikan dukungan doa dan kasih sayang kepada penulis serta terus memberikan motivasi agar penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dan memberikan banyak bantuan kepada penulis

5. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulis secara langsung atau tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidaklah sempurna, masih banyak kekurangan yang terjadi akibat keterbatasan penulis. Oleh karena itu, penulis terbuka terhadap setiap kritik dan saran yang membangun mengenai laporan Tugas Akhir ini. Dengan demikian, penulis dapat memberikan karya yang lebih baik dan berguna bagi pembaca di masa datang.

Penulis memohon maaf apabila terdapat kesalahan selama proses penyusunan laporan dan pembuatan sistem. Penulis berharap pengetahuan yang didapatkan dari Tugas Akhir ini juga dapat bermanfaat bagi beberapa pihak dan pembaca. Akhir kata, semoga karya ini dapat berguna bagi setiap pembaca maupun pihak lain.

Yogyakarta, 17 Desember 2015



Ivan Renata Saputra

## ABSTRAK

### Aplikasi Software Design Concept Logo Perusahaan Berbasis Web

Logo perusahaan terdiri dari 4 jenis, yakni *combination mark*, *wordmark*, *lettermark* dan *pictorial*. Dimana *combination mark* berarti gabungan antara teks dan gambar, *wordmark* berarti tulisan nama perusahaan bersangkutan, *lettermark* adalah inisial nama perusahaan bersangkutan dan *pictorial* adalah gambar tanpa teks yang tidak bisa dibaca oleh pasar yang menggambarkan nama perusahaan atau nilai yang dijunjung oleh perusahaan tersebut.

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan membantu pemilik usaha baru dalam membuat logo sederhana untuk menciptakan visualisasi identitas perusahaan. Aplikasi akan mampu menghasilkan logo ataupun sekedar konsep logo perusahaan, serta mampu menyimpan data perusahaan kedalam database untuk dapat dilihat oleh pengguna aplikasi lainnya sebagai referensi, dengan dampak positif perusahaan yang dijadikan referensi menjadi semakin terkenal.

Hasil akhir berupa sebuah aplikasi berbasis web untuk membuat logo. Hasil angket kepada 13 responden menunjukkan nilai program pada faktor:

1. Kejelasan, dengan nilai 65,38.
2. Performa, dengan nilai 80,77.
3. Kelengkapan, dengan nilai 88,46.
4. Bukti kemampuan program, dengan nilai 77,56

Didapatkan nilai rata-rata program dimata responden sebanyak 77,99.

Kata kunci : Aplikasi, proses pembuatan logo, basis web, internet

## Daftar Isi

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	vi
BAB 1 .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	1
1.3. Batasan Masalah .....	1
1.4. Tujuan Penelitian .....	2
1.5. Spesifikasi Sistem.....	2
1.6. Metodologi Penelitian.....	3
1.7. Sistematika Penulisan.....	3
1.8. Metode Pengumpulan data.....	4
BAB 2 .....	5
LANDASAN TEORI.....	5
2.1. Logo Perusahaan.....	5
2.2. Jenis Logo .....	5
2.3. Sifat Warna .....	6
2.4. Kekuatan Logo.....	8
2.5. Mendesain Logo .....	8
BAB 3 .....	11
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....	11
3.1. Data Flow Diagram (DFD) .....	11
3.2. Kamus Data.....	12
3.2.1. Tabel usertable .....	12
3.2.2. Tabel proyektable .....	13
3.2.3. Tabel gambartable .....	13
3.2.4. Tabel usahatable .....	14

3.3.	Proses Kerja Sistem .....	15
3.4.	Rancangan Antar muka Aplikasi Desain Konsep Logo Perusahaan	17
3.4.1.	Form SignUp .....	17
3.4.2.	Form Login.....	18
3.4.3.	Form Awal.....	19
3.4.4.	Form Editing.....	20
3.4.5.	Form InputUsaha.....	21
BAB 4 .....		24
IMPLEMENTASI DAN ANALISIS SISTEM .....		24
4.1.	Implementasi Sistem Awal .....	24
4.1.1.	Implementasi Basis Data .....	24
4.1.2.	Implementasi Koneksi .....	25
4.2.	Implementasi Sistem Proses .....	25
4.2.1.	Proses Pendaftaran .....	25
4.2.2.	Proses Autentifikasi.....	27
4.2.3.	Proses membaca data proyek dan perusahaan.....	29
4.2.4.	Proses memilih data target pasar perusahaan .....	31
4.2.5.	Proses pengeditan gambar logo .....	35
4.3.	Analisis dan Uji Coba Aplikasi. ....	43
4.3.1.	Uji Percobaan Mandiri .....	44
a.	Uji Percobaan Logo Windows.....	45
b.	Uji Percobaan Logo LG.....	47
4.3.2.	Uji Percobaan dengan Kuisisioner .....	50
a.	Penjelasan Kuisisioner .....	50
b.	Hasil dan Analisis Data Kuisisioner.....	51
4.4.	Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi .....	54
4.4.1.	Kelebihan Aplikasi .....	54
4.4.2.	Kekurangan Aplikasi .....	55
BAB 5 .....		56
Kesimpulan dan Saran.....		56
5.1.	Kesimpulan .....	56
5.2.	Saran .....	56

Daftar Pustaka.....57

©UKDW

## Daftar Gambar

Gambar 3.1 Data Flow Diagram (DFD) .....	11
Gambar 3.2 Flow Chart.....	16
Gambar 3.3 Form SignUp.....	17
Gambar 3.4 Form Login.....	18
Gambar 3.5 Form Awal.....	19
Gambar 3.6 Form Editing .....	20
Gambar 3.7 Form InputUsaha.....	21
Gambar 4.1 Rancangan Basis Data.....	24
Gambar 4.2 form Sign Up.....	26
Gambar 4.3 Form Login.....	28
Gambar 4.4 Form Login setelah proses Autentifikasi .....	31
Gambar 4.5 Form Awal.....	32
Gambar 4.6 <i>textbox</i> nama proyek.....	35
Gambar 4.7 Form Editing ketika diakses melalui tombol <i>start blank project</i> .....	35
Gambar 4.8 Bagian kanan form Editing terlihat ketika sebuah objek di <i>select</i> .....	37
Gambar 4.9 Bagian kanan form Editing terlihat ketika sebuah teks di <i>select</i> .....	37
Gambar 4.10 Form Editing ketika diakses melalui tombol <i>use template Combination Mark</i> .....	38
Gambar 4.11 Form Editing ketika diakses melalui tombol <i>use template Wordmark</i> .....	39
Gambar 4.12 Form Editing ketika diakses melalui tombol <i>use template Lettermark</i> .....	40
Gambar 4.13 Form Editing ketika diakses melalui tombol <i>use template Pictorial</i> .....	41
Gambar 4.14 Form InputUsaha.....	42
Gambar 4.15 Logo Windows untuk referensi jenis pictorial .....	43
Gambar 4.16 Logo LG untuk referensi jenis lettermark. ....	44
Gambar 4.17 Hasil Pendaftaran penulis.....	45
Gambar 4.18 Hasil uji coba pembuatan logo windows.....	46
Gambar 4.19 Hasil uji coba pemasukan data perusahaan windows.....	46
Gambar 4.20 Hasil Load data Penulis pada Form Login.....	47
Gambar 4.21 Hasil uji coba pembuatan logo LG.....	48

Gambar 4.22 Hasil uji coba pemasukan data perusahaan LG.....48  
Gambar 4.23 tabel usahatable setelah pemasukan data perusahaan .....49  
Gambar 4.24 tabel proyektabel setelah pemasukan data perusahaan .....49

©UKDW

## Daftar Tabel

Tabel 3.1 Kamus Data Tabel usertable .....	12
Tabel 3.2 Kamus Data Tabel proyektable.....	13
Tabel 3.3 Kamus Data Tabel gambartable.....	13
Tabel 3.4 Kamus Data Tabel usahatable.....	14
Tabel 4.1 Hasil kuisioner .....	51
Tabel 4.2 Hasil faktor kejelasan program .....	52
Tabel 4.3 Hasil faktor performa program .....	52
Tabel 4.4 Hasil faktor kelengkapan program.....	53
Tabel 4.5 Hasil faktor bukti bagus atau tidaknya program.....	53
Tabel 4.6 Ringkasan Hasil Program.....	54

©UKDW

## ABSTRAK

### Aplikasi Software Design Concept Logo Perusahaan Berbasis Web

Logo perusahaan terdiri dari 4 jenis, yakni *combination mark*, *wordmark*, *lettermark* dan *pictorial*. Dimana *combination mark* berarti gabungan antara teks dan gambar, *wordmark* berarti tulisan nama perusahaan bersangkutan, *lettermark* adalah inisial nama perusahaan bersangkutan dan *pictorial* adalah gambar tanpa teks yang tidak bisa dibaca oleh pasar yang menggambarkan nama perusahaan atau nilai yang dijunjung oleh perusahaan tersebut.

Aplikasi ini dibuat dengan tujuan membantu pemilik usaha baru dalam membuat logo sederhana untuk menciptakan visualisasi identitas perusahaan. Aplikasi akan mampu menghasilkan logo ataupun sekedar konsep logo perusahaan, serta mampu menyimpan data perusahaan kedalam database untuk dapat dilihat oleh pengguna aplikasi lainnya sebagai referensi, dengan dampak positif perusahaan yang dijadikan referensi menjadi semakin terkenal.

Hasil akhir berupa sebuah aplikasi berbasis web untuk membuat logo. Hasil angket kepada 13 responden menunjukkan nilai program pada faktor:

1. Kejelasan, dengan nilai 65,38.
2. Performa, dengan nilai 80,77.
3. Kelengkapan, dengan nilai 88,46.
4. Bukti kemampuan program, dengan nilai 77,56

Didapatkan nilai rata-rata program dimata responden sebanyak 77,99.

Kata kunci : Aplikasi, proses pembuatan logo, basis web, internet

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Dalam memulai bisnis, identitas dari perusahaan diperlukan. Identitas itulah yang digunakan oleh pelanggan untuk membedakan perusahaan satu dengan lainnya. Identitas sebuah perusahaan dimulai dengan logonya.

Logo lah yang dicantumkan pada saat mereka menjadi sponsor sebuah event, logo lah yang di gunakan sebagai petunjuk akan sebuah produk jika produk itu adalah produk milik perusahaan tertentu, dan adalah fakta pasar jika logo di produk menjadi faktor penting sebagai penentu kualitas produk di mata pelanggan.

Orang awam yang baru memulai bisnis jarang membuat logo untuk perusahaan mereka. Alasannya adalah karena logo perusahaan memerlukan kemampuan dan membayar orang orang lain untuk membuat logo perusahaan biasanya sangat mahal.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Apakah aplikasi dapat memenuhi kebutuhan orang tanpa kemampuan desain untuk membuat logo perusahaan.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berikut ini adalah batasan masalah skripsi aplikasi software design konsep logo perusahaan :

- a. Aplikasi dapat dijalankan dengan menggunakan browser Mozilla Firefox dan Google Chrome.
- b. Aplikasi hanya bisa membuat gambar logo perusahaan.
- c. Web yang digunakan di sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP

#### 1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan skripsi ini adalah membuat program untuk *entrepreneur* dalam membuat logo perusahaan mereka.

#### 1.5. Spesifikasi Sistem

Berikut ini adalah spesifikasi sistem aplikasi yang akan dibuat :

- a. Kemampuan Sistem
  - 1) Aplikasi mampu membuat logo perusahaan yang sederhana.
  - 2) Aplikasi dapat memberikan saran logo apa yang cocok dengan parameter pengguna.
  - 3) Aplikasi memiliki repisitori hasil yang telah dibuat
  - 4) Pengguna dapat mengunduh logo yang dihasilkan oleh aplikasi dalam format png.
- b. Spesifikasi Perangkat Lunak pembangun sistem
  - 1) Tools Notepad ++
  - 2) Bahasa Pemrograman untuk website adalah PHP
  - 3) Database menggunakan MySQL
  - 4) Sistem Operasi Windows 7 Ultimate Service Pack 1
  - 5) Tools Construct 2
- c. Spesifikasi Perangkat Lunak pengguna
  - 1) Memiliki browser mozilla firefox atau mozilla firefox
  - 2) Terkoneksi ke internet
- d. Spesifikasi Perangkat Keras
  - 1) Processor Intel i5
  - 2) Harddisk 1 TB
  - 3) Memory RAM 4 GB
  - 4) Monitor
  - 5) Keyboard
  - 6) Mouse

- e. Spesifikasi kecerdasan pengguna
  - 1) Menguasai pengoperasian komputer dasar dan dapat mengakses internet
  - 2) Memahami target pasar bisnis perusahaan yang ingin ditampilkan oleh logo

## **1.6. Metodologi Penelitian**

Dalam melakukan penelitian ini berikut langkah-langkah mengerjakan penelitian :

1. Pengumpulan data filosofi warna dan bentuk.
2. Desain dan pembangunan sistem dimulai setelah disetujui oleh dosen pembimbing.
3. Pengujian sistem.
4. Pembuatan laporan

## **1.7. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dibagi menjadi 5 bab. Berikut penjelasan setiap bab yang akan dibahas dalam penulisan ini.

Bab 1 merupakan bab pendahuluan. Isi dari bab 1 menjelaskan mengenai permasalahan yang timbul yang akan diteliti untuk memenuhi tujuan penelitian ini. Permasalahan yang terjadi adalah jarang ada logo perusahaan di bisnis skala kecil karena pemilik usaha tidak dapat mendesign logo. Bab 2 merupakan bab landasan teori yang berisi mengenai tinjauan pustaka dan landasan teori yang akan digunakan dalam pengerjaan penelitian ini. Bab 3 merupakan bab yang berisi mengenai analisis data yang digunakan dan perancangan sistem yang akan dibangun.

Bab 4 merupakan bab yang berisi penerapan dan analisis sistem yang merupakan penjabaran dari sistem yang telah dibangun. Pada bab ini juga terdapat gambaran masukan maupun keluaran sistem. Bab 5 merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

### **1.8. Metode Pengumpulan data**

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menemukan jurnal, buku, atau dokumen dari perpustakaan UKDW dan dari Internet. Data yang dicari secara spesifik adalah tentang filosofi warna dan bentuk secara umum. Data tersebut akan digunakan untuk membantu pengguna dalam mendesain konsep logo perusahaannya.

©UKDW

## **BAB 5**

### **Kesimpulan dan Saran**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dari hasil uji percobaan yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan :

- a. Aplikasi Software Design Concept Logo Perusahaan Berbasis Web berhasil dibuat, dibuktikan dengan kemampuan responden kuisioner dalam membuat contoh logo Windows dan contoh logo LG.
- b. Penilaian dari 13 responden menunjukkan bahwa aplikasi bagus dari segi kelengkapan, dan cukup bagus pada segi performa dan kejelasan program. Didapatkan nilai rata-rata program dari angket yang dibagikan yakni 77,99.

#### **5.2. Saran**

- a. Untuk mempercepat proses Save, perlu melakukan upload gambar kedalam database satu demi satu.
- b. Diberikan perhitungan *template* untuk menjadi awal pengguna sistem yang lebih baik.

## DAFTAR PUSTAKA

Airey, D. (2014). *Logo Design Love: A guide to creating iconic brand identities*. Peachpit Press.

Bura, J. (2014). *Construct 2 Game Development by Example*. Packt Publishing Ltd.

Devine, N. (2011). *Design a Logo - 7 Step Process*. designalogo.

Feisner, E. A., & Reed, R. (2013). *Color Studies*. A&C Black.

Gani, P. K. (2013, 6 13). *Memaknai Corporate Identity*. Retrieved 12 3, 2014, from <http://www.lspr.edu>: <http://www.lspr.edu/pritakemalgani/memaknai-corporate-identity/>

Hardy, G. (2011). *Smashing Logo Design: The Art of Creating Visual Identities*. John Wiley & Sons.

©UKYDWN