

Framework Flutter dalam Perancangan Media Penyedia Jasa Creator Digital

Framework Flutter for Designing Digital Creator's Services Media

Teddy Sugara^{a,1}, Muhatri^{b,2}

Universitas Potensi Utama, Jl.K.L Yos Sudarso KM 6.5 Tj.Mulia, Medan, 20241, Indonesia

E-mail: ¹teddysugara234@gmail.com, ²muhatri@potensi-utama.ac.id

ABSTRAK

Seiring dengan perkembangan yang semakin maju saat ini terutama zaman dibidang teknologi informasi, muncul banyak nya teknologi seperti Android, PC (Personal Computer), laptop, tablet, dll. Di dalam computer-computer tersebut terdapat banyak aplikasi salah satu nya aplikasi yang membantu seseorang memproduksi karya karya seni seperti gambar, animasi, bahkan musik. Dengan perkembangan ilmu kesenian di zaman sekarang ini yang semakin maju para creator atau para talent kesenian ini yang berharap dapat memiliki wadah peluang kerja dari hobi atau keahliannya tetapi minim sekali jumlah platform bagi para creator tersebut bisa menyalurkan hasil karya mereka. Adapun platform yang beredar hanya ada dalam bentuk web dan para creator tidak bisa memamerkan hasil karya mereka sebelum nya. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat aplikasi media penyedia jasa creator digital dengan menggunakan framework flutter yang bertujuan membantu para creator tersebut dengan memberi tempat untuk mencari uang atau pengalaman yang produktif.

Kata Kunci : Artist, Flutter, Dart, PHP, Mysql, Visual Code, Database

ABSTRACT

With the rapid advancement of information technology, many devices such as Android smartphones, personal computers, laptops, and tablets have become widely available. These devices support numerous applications, including those that assist users in creating digital art, animations, and music. As the field of digital arts grows, creators seek platforms where they can showcase their talents and monetize their work. However, existing platforms are mostly web-based and do not provide sufficient opportunities for creators to display their previous work. This research aims to develop a digital creator service app using the Flutter framework, designed to offer creators a productive space to earn income and gain valuable experience.

Keywords : Artist, Flutter, Dart, PHP, Mysql, Visual Code, Database

Info Artikel :

Disubmit: 11 September 2025

Direview: 10 Oktober 2025

Diterima : 3 November 2025

Copyright © 2025 – senadimu. All rights reserved.

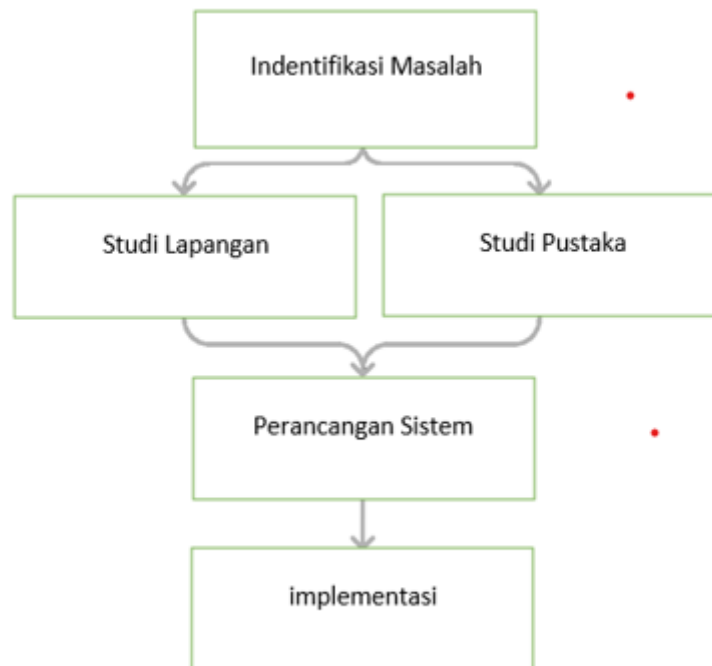
1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan yang semakin maju saat ini terutama zaman dibidang teknologi informasi, muncul banyak nya teknologi seperti Android, PC (Personal Computer), laptop, tablet, dll. Di dalam computer-computer tersebut terdapat banyak aplikasi salah satu nya aplikasi yang membantu seseorang memproduksi karya karya seni seperti gambar, animasi, bahkan musik.

Dengan perkembangan ilmu kesenian di zaman sekarang ini yang semakin maju para creator atau para talent kesenian ini yang berharap dapat memiliki wadah peluang kerja dari hobi atau keahliannya tetapi minim sekali jumlah platform bagi para creator tersebut bisa menyalurkan hasil karya mereka. Adapun platform yang beredar hanya ada dalam bentuk web dan para creator tidak bisa memamerkan hasil karya mereka sebelum nya. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat aplikasi media penyedia jasa creator digital yang bertujuan membantu para creator tersebut dengan memberi tempat untuk mencari uang atau pengalaman yang produktif.

2. METODE

Metode penelitian diperlukan untuk membuat penelitian lebih terstruktur agar hasil penelitian sesuai dengan tujuan utama penelitian. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif [6]. Adapun tahapan metode penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Tahapan Metode Penelitian

Adapun penjelasan dari tahapan metode penelitian diatas adalah sebagai berikut :

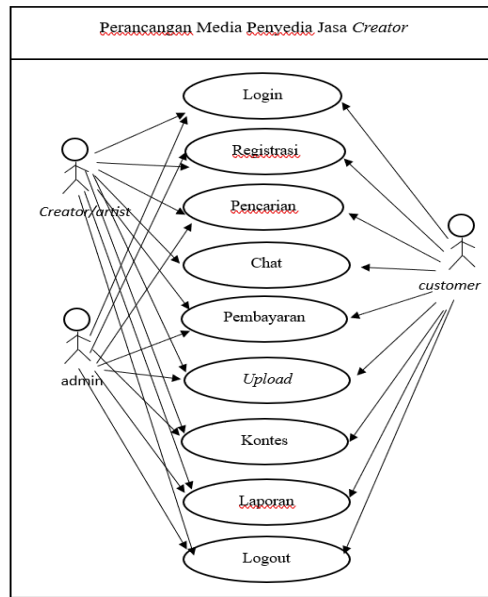
A. Identifikasi Masalah

Tahapan pertama ini, peneliti akan mengidentifikasi masalah apa yang ditemukan pada para creator design dan kosumen yang sulit saling menemukan satu sama lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembahasan

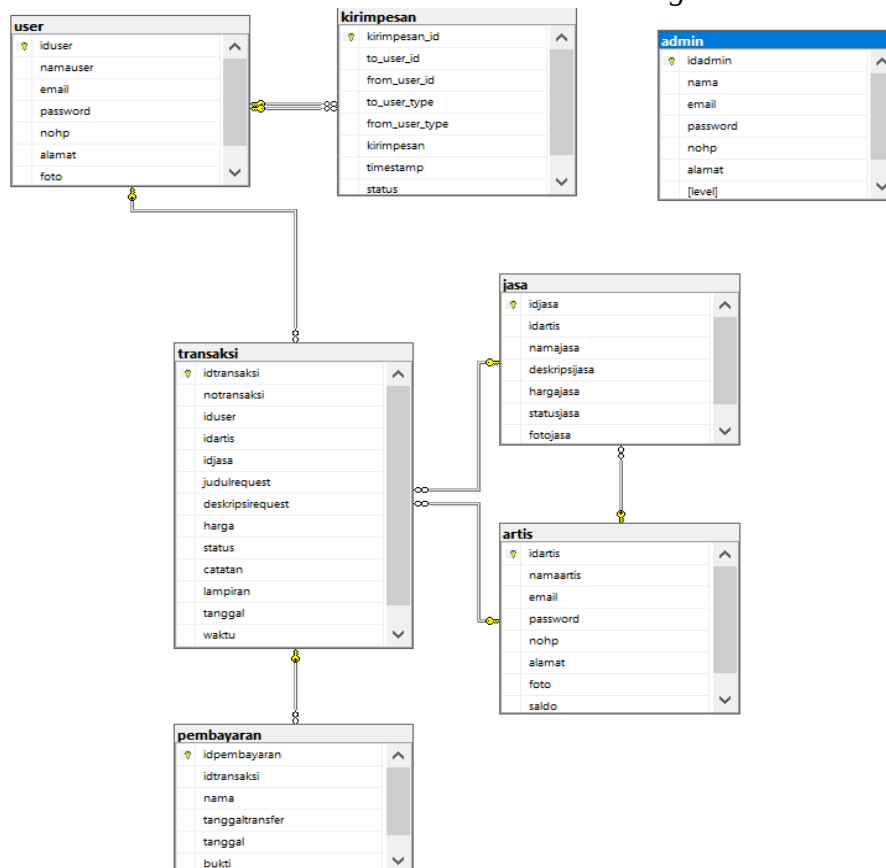
Dengan perkembangan ilmu kesenian di zaman sekarang ini yang semakin maju para *creator* atau para talent kesenian ini yang berharap dapat memiliki wadah peluang kerja dari hobi atau keahliannya tetapi minim sekali jumlah *platform* bagi para *creator* tersebut bisa menyalurkan hasil karya mereka. Adapun *platform* yang beredar hanya ada dalam bentuk web dan para *creator* tidak bisa memamerkan hasil karya mereka sebelum nya. Hal ini mendorong peneliti untuk membuat aplikasi media penyedia jasa *creator* digital yang bertujuan membantu para *creator* tersebut dengan memberi tempat untuk mencari uang atau pengalaman yang produktif. Dalam penyusunan suatu program diperlukan suatu model data yang berbentuk diagram yang dapat menjelaskan suatu alur proses sistem yang akan di bangun. Dalam penulisan skripsi ini penulis menggunakan metode UML yang dalam metode itu penulis menerapkan diagram *Use Case*. Maka digambarlah suatu bentuk diagram *Use Case* yang dapat dilihat pada gambar 3 berikut :



Gambar 3. Use Case Diagram

Rancangan kelas-kelas yang akan digunakan pada sistem yang akan dirancang dapat dilihat pada gambar 4:

Gambar 4. Class Diagram

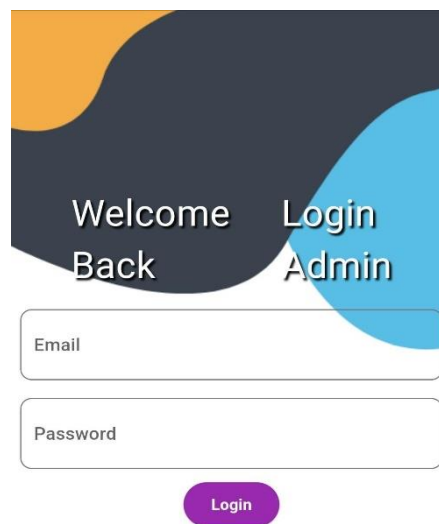


B. Hasil

1) Tampilan Form *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang ditampilkan ketika program dijalankan untuk admin. Berfungsi sebagai form *Email* dan *Password* untuk admin. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar berikut :

Gambar 5. Tampilan Form *Login* Admin

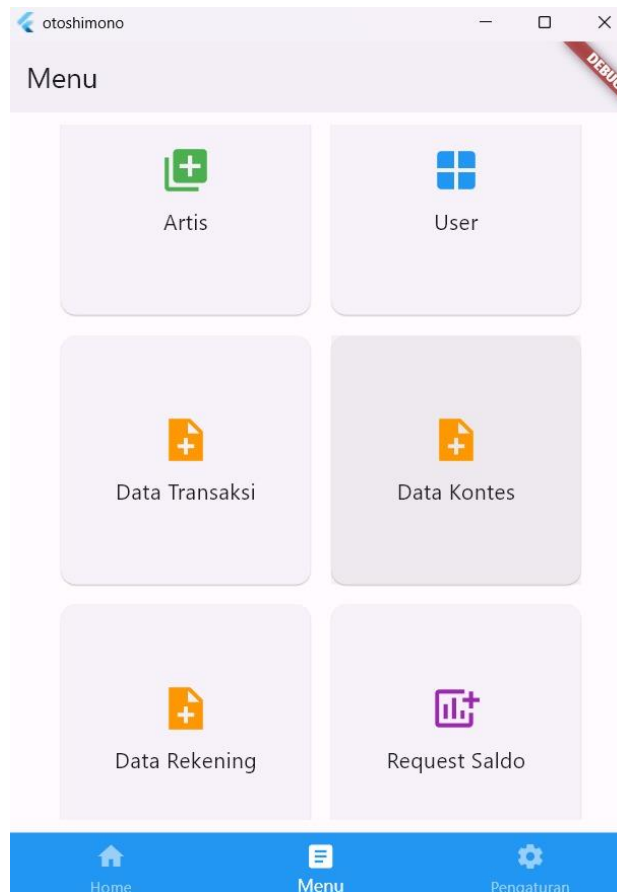


The image shows a mobile application login screen for an admin. The background features a dark blue wavy shape on the left and a light blue wavy shape on the right, with an orange square in the top-left corner. The text 'Welcome Back' is on the left and 'Login Admin' is on the right. Below this, there are two white input fields with rounded corners: the top one is labeled 'Email' and the bottom one is labeled 'Password'. At the bottom center, there is a purple rounded rectangular button with the text 'Login' in white.

2) Tampilan Form Menu

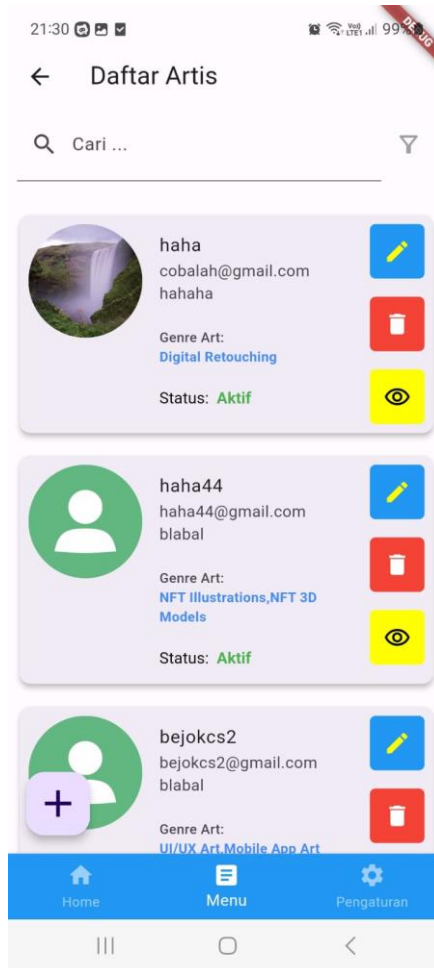
Tampilan form menu merupakan tampilan yang ditampilkan pada tombol menu. Pada menu admin, admin dapat mengakses data artist, user, transaksi, kontes, rekening admin dan request penarikan saldo oleh artist. Gambar tampilan menu dapat ditunjukkan pada gambar berikut :

Gambar 6. Tampilan Form Menu



3) Tampilan Form Data *Artist*

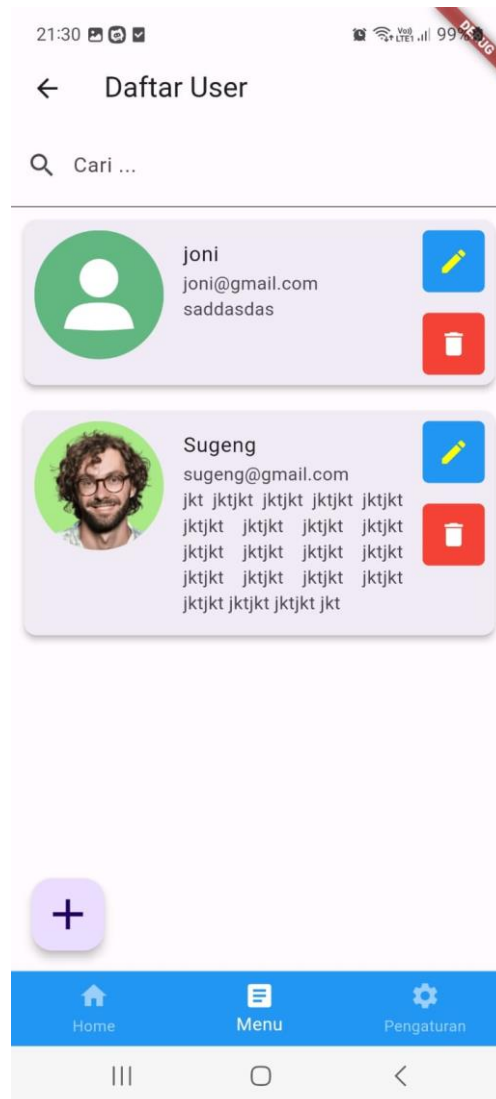
Tampilan form Data *Artist* merupakan tampilan yang ditampilkan pada tombol menu untuk melihat data informasi *artist*. Pada menu ini, admin dapat mengakses data *artist* berupa nama, alamat *email* dll. Gambar tampilan form data *Artist* dapat ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 7. Tampilan Form Data *Artist*

4) Tampilan Form Data User

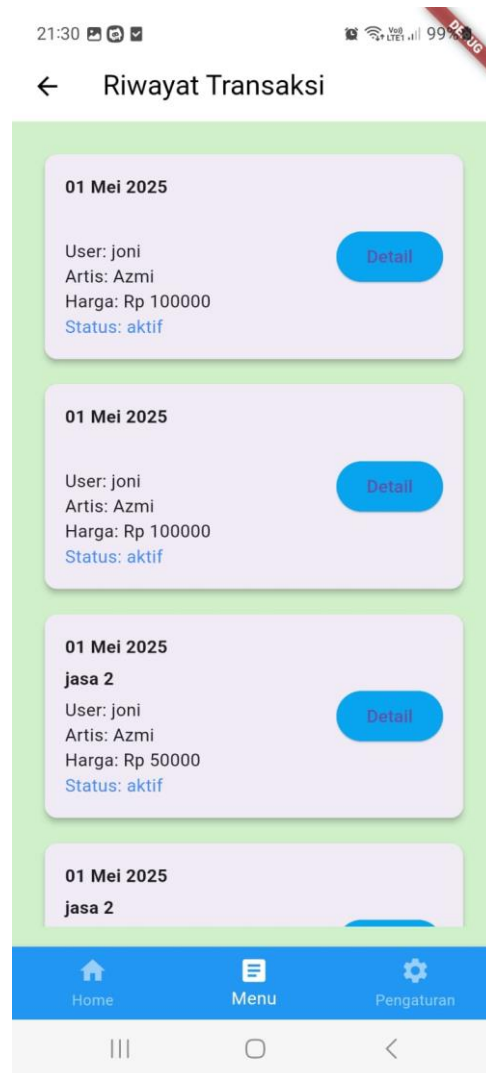
Tampilan form Data User merupakan tampilan yang ditampilkan pada tombol menu untuk melihat data informasi user. Pada menu ini, admin dapat mengakses data user berupa nama, alamat *email* dll. Gambar tampilan form data user dapat ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 8. Tampilan Form Data User

5) Tampilan Form Data Transaksi

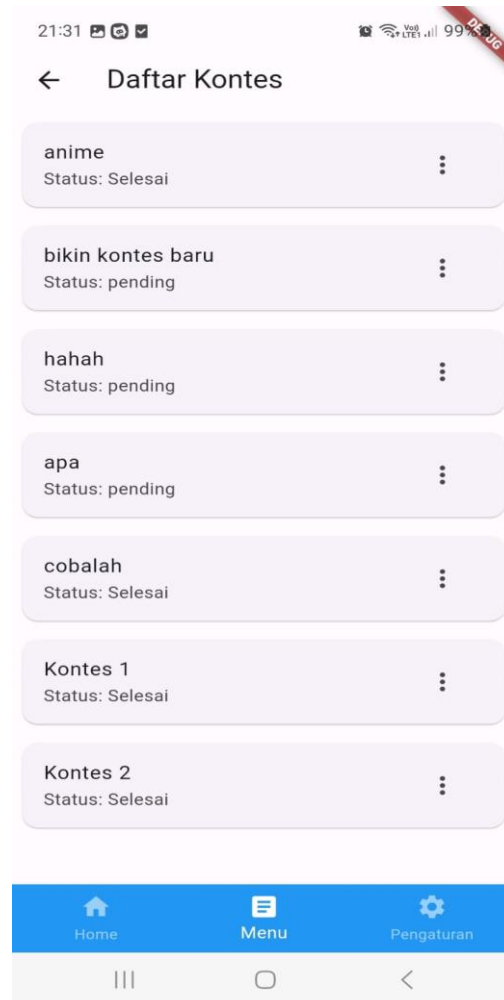
Tampilan form data transaksi merupakan tampilan yang ditampilkan pada tombol menu untuk melihat data informasi transaksi antara user dan *Artist*. Pada menu ini, admin dapat mengakses data apakah user sudah melakukan pembayaran atau belum. Gambar tampilan form data user dapat ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 9. Tampilan Form Data Transaksi

6) Tampilan Form Data Kontes

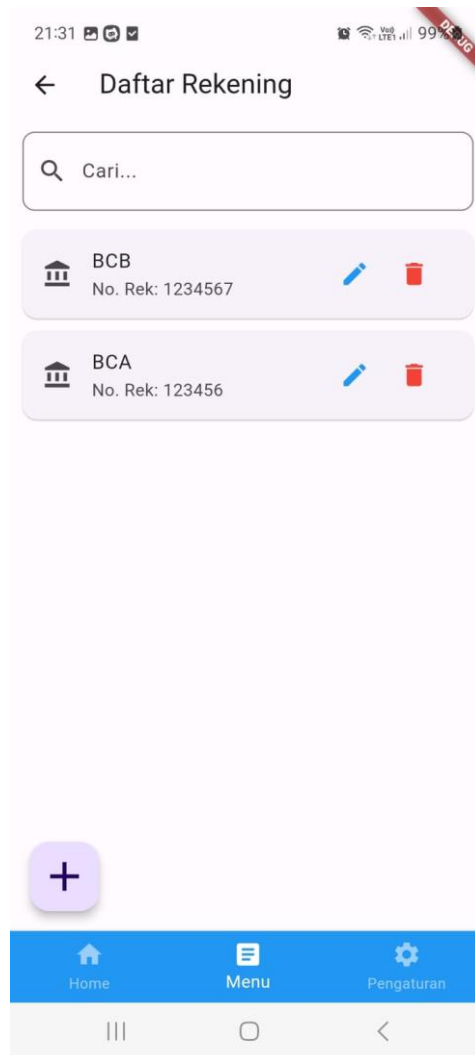
Tampilan form data kontes merupakan tampilan yang ditampilkan pada tombol menu untuk melihat data kontes yang di input oleh user. Pada menu ini, admin dapat mengakses kontes sudah boleh berjalan atau belum hingga menyelesaikan kontes yang sudah dipilih pemenang nya oleh user. Gambar tampilan form kontes dapat ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 10. Tampilan Form Data Kontes

7) Tampilan Form Data Rekening

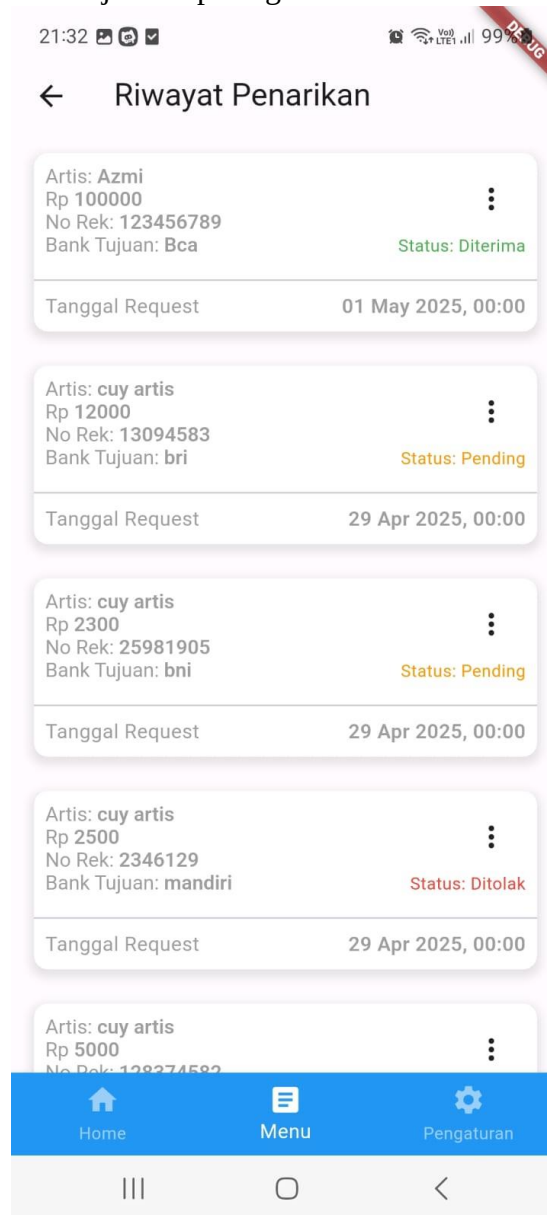
Tampilan form data rekening merupakan tampilan yang ditampilkan pada tombol menu untuk melihat data rekening admin. Gambar tampilan form Data rekening dapat ditunjukkan pada gambar berikut :



Gambar 11. Tampilan Form Data Rekening

8) Tampilan Form *Request Saldo*

Tampilan form *request saldo* merupakan tampilan yang ditampilkan pada tombol menu untuk melihat data permintaan artist yang ingin menarik saldo mereka. Gambar tampilan form Data rekening dapat ditunjukkan pada gambar berikut :

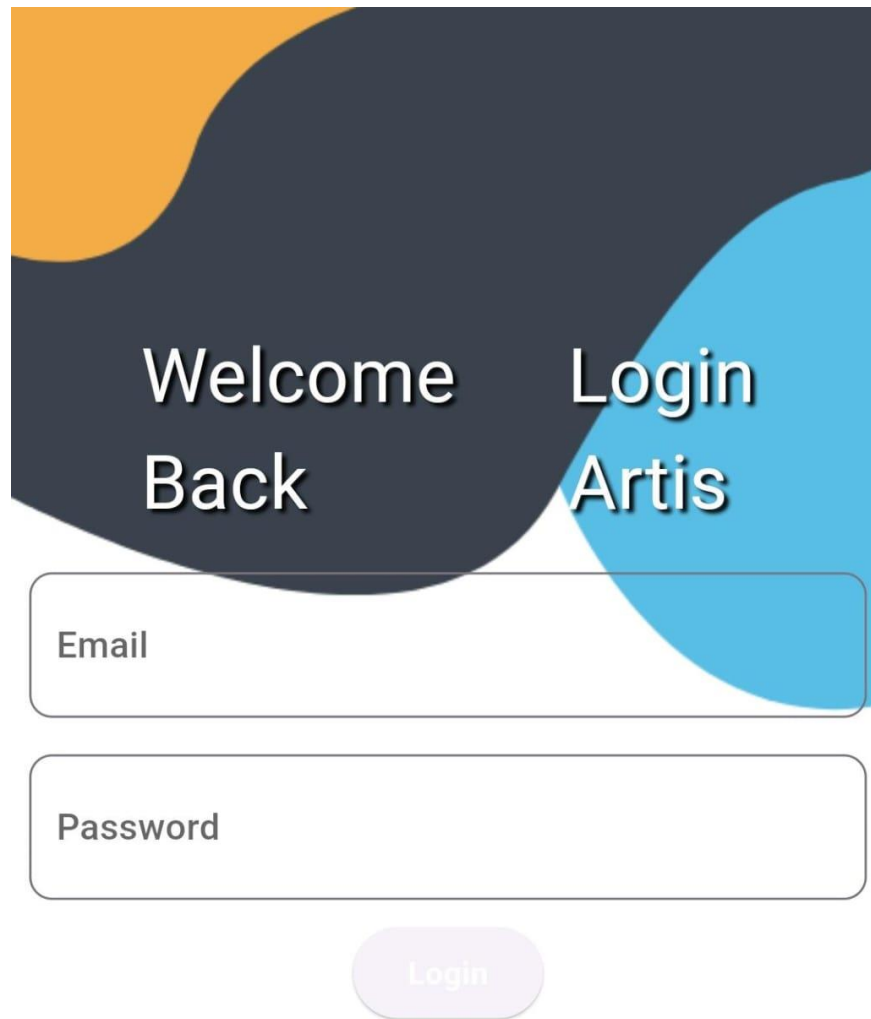


Gambar 12. Tampilan Form *Request Saldo*

IV.1.2 Tampilan Aplikasi Pada Artist

1. Tampilan Form *Login*

Tampilan *Login* merupakan tampilan yang ditampilkan ketika program dijalankan untuk *artist*. Berfungsi sebagai form *Email* dan *Password* untuk *artist*. Gambar tampilan *login* dapat ditunjukkan pada gambar berikut :

The image shows a login form for an artist. The background is dark blue with a large orange circle on the left and a light blue circle on the right. The text "Welcome Back" is on the left and "Login Artis" is on the right. Below the text are two input fields: "Email" and "Password". At the bottom is a "Login" button.

Gambar 13. Tampilan Form *Login Artist*

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dengan judul “Perancangan Media Penyedia Jasa *Creator* Digital Dengan *Framework Flutter*” ini maka, dapat di ambil kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Peneliti mengembangkan aplikasi media penyedia jasa creator digital dengan menggunakan framework flutter di dalamnya, aplikasi ini dapat di jadikan Solusi tambahan untuk para creator menjual hasil karya mereka.
- 2) Dengan aplikasi ini juga memungkinkan menjadi Solusi untuk konsumen mencari creator yang mereka butuhkan.
- 3) Hasil dari pengembangan aplikasi ini juga membuktikan aplikasi android dapat dikembangkan dengan framework flutter suatu framework yang terbilang masih baru di kalangan pengembang aplikasi lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Potensi Utama yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Skripsi ini.

REFERENSI

- [1] Khairul Bahri (2020), “Penerapan Framework Codeigniter dalam Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman PHP”

- [2] Muhammad Fikri putra (2023), "Implementasi Speech Recognition Pada Perpustakaan SMKS Teladan Medan Berbasis Android"
- [3] Jimmy Lie (2020), "Perancangan dan Analisis Sistem E-Commerce Penjualan Baju Titipapan Marelan dengan Metode User Centered Design"
- [4] Lukman Hakim, Sumasno Hadi, Edlin Yanuar Nugraheni (2021), "Pengembangan Media Mobile Learning Seni Budaya Berbasis Android"
- [5] Dr.H.Nursobah S.Kom.,M.Kom.,IPM, Muhammad Ibnu Sa'ad S.Kom., M.Kom, Joese Andrew Josly Kansil (2020), "Implementasi Framework Flutter Untuk Membangun Aplikasi E-Commerce"
- [6] Ribut Dwi Prasetyo, Ahmad Husain, Anggun Citra Dini Dwi Puspitasari (2023), "Penerapan Mobile Ui Flutter Untuk Membangun Aplikasi Pariwisata Kota Pacitan Berbasis Android"
- [7] Mardiah Ramadhani, Ilka Zufria (2022), "Penerapan Framework Flutter Dalam Membangun Aplikasi Marketplace Travel Umroh Dan Haji Berbasis Android"
- [8] Sudarsono, Agus. 2021. Pengantar Aplikasi Komputer. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.
- [9] Suryono, Sigit, and Hardiansah. 2020. Falling In Love with Flutter (Panduan Lengkap Membuat Aplikasi Android Dan IOS Dari Nol Menggunakan Flutter). Yogyakarta: PT. Lauwba Techno Indonesia.
- [10] Abrori, Faizul. 2020. Pariwisata Hallal Dan Peningkatan Kesejahteraan. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- [11] Musdar, Izmy alwiah, and Hamdan Arfandy. 2020. "Rancang Bangun Sistem Informasi Pariwisata Sulawesi Selatan Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Prototyping." SINTECH (Science and Information Technology) Journal 3(1): 70–76.
- [12] Candra, Feri, and Ramadhan. 2020. "Perancangan Aplikasi Pariwisata Kuantan Singingi Berbasis Android Menggunakan Push Notification Dan LBS." Jurnal Fasikom 10(1): 33–41.
- [13] Salim, and Haidir. 2019. Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis. Jakarta: Kencana. Sutabri, Tata. 2012. Analisis Sistem Informasi. Yogyakarta: Andi.
- [14] Muslihudin, Muhamad, and Oktafianto. 2016. Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML. Yogyakarta: Andi.
- [15] Susanto, A. B. K., Muliadi, N., Nugroho, B. & Muljono, 2023. Comparison of String Similarity Algorithm in Postprocessing OCR. Journal of Applied Intelligent System, 8(1), pp. 29,31. Wahyuningsih, T., Henderi & Winarno, 2021. Text Mining an Automatic Short Answer Grading (ASAG), Comparison of Three Methods of Cosine Similarity, Jaccard Similarity and Dice's Coefficient. 2(2), pp. 47-49,53.
- [16] Fetriany, I. & Sobari, I. A., 2020. Perancangan Aplikasi Simulasi Ujian Nasional Berstandar Komputer Berbasis Web di SDS Mentari Jakarta Barat. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika, 9(2), p. 57.
- [17] Darmalaksana, W., 2020. Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. p. 3.
- [18] Sianipar, D. E. R., 2017. Dasar Pemrograman JavaScript: Langkah demi Langkah. Dalam: S. Wibowo, penyunt. Yogyakarta: ANDI, p. 1.

- [19] Raharjo, B., 2016. Modul Pemrograman WEB (HTML, PHP, & MySQL/MariaDB). Dalam: Bandung: Modula, pp. 3,469,493.
- [20] Aldo, D., Richo & Munir, Z., 2021. Aplikasi Pelayanan pada Klinik Kemina Dental Care Berbasis React.js dan Database NoSQL. Informatika Mulawarman : Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer, 16(2), p. 140.
- [21] Mubariz, A., Nur, D., Tungadi, E. & Yasir Utomo, M. N., 2020. Perancangan Back-End Server Menggunakan Arsitektur Rest dan Platform Node.JS (Studi Kasus: Sistem Pendaftaran Ujian Masuk Politeknik Negeri Ujung Pandang). Prosiding Seminar Nasional Teknik Elektro dan Informatika (SNTEI), p. 76.
- [22] Lisgiani, R. & Nurmajid, S., 2022. Implementasi Autentikasi dari Sisi Backend pada Arsitektur Microservices Menggunakan Express JS. Jurnal Infotronik, 7(1), p. 30.
- [23] Mulana, L., Prihandani, K. & Rizal, A., 2022. Analisis Perbandingan Kinerja Framework CodeIgniter dengan Express.Js pada Server RESTful API. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(16), p. 325.
- [24] Jaya, T. S., 2018. Pengujian Aplikasi dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis (Studi Kasus: Kantor Digital Politeknik Negeri Lampung). Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT), 3(2), p. 46.