

**RANCANG BANGUN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
MENGENAL DUNIA *FREELANCE* BAGI MAHASISWA**

SKRIPSI

Diajukan Oleh

KAMILAH YUSTI

NIM . 180212033

BIDANG PEMINATAN : MULTIMEDIA



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI
2024 M / 1445 H**

**RANCANG BANGUN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
MENGENAL DUNIA *FREELANCE* BAGI MAHASISWA**

Oleh :

Kamilah Yusti

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi**

NIM: 180212033

Bidang Peminatan :

Multimedia

Disetujui Oleh

جامعة الرانيري

Pembimbing 1

Pembimbing 2

A R - R A N I R Y



(Fathiah, M.Eng)

NIP. 198606152019032010



(Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc)

NIP. 199305212022031001

**RANCANG BANGUN MEDIA KOMUNIKASI VISUAL UNTUK
MENGENAL DUNIA *FREELANCE* BAGI MAHASISWA**

SKRIPSI

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi

Informasi

Pada :

Jum'at, 3 Mei 2024

24 Syawal 1445 H

**Darussalam – Banda Aceh
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

(Fathiah, M.Eng)

NIP. 198606152019032010

Sekretaris

(Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc)

NIP. 199305212022031001

Penguji 1

(Raihan Islamadina, S.T., M.T)

NIP. 198901312020122011

Penguji 2

(Safini Vita Dewi, S.T., M.Eng)

NIP. 198712222022032001

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Darussalam, Banda Aceh



(Prof. Safrul Muluk, S. Ag., MA., M.Ed., Ph.D.)

NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kamilah Yusti
NIM : 180212033
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Rancang Bangun Media Komunikasi Visual Untuk
Menegenal Dunia *Freelance* Bagi Mahasiswa

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 3 Mei 2024

Yang menyatakan



Kamilah Yusti
NIM.180212033

ABSTRAK

Nama : Kamilah Yusti
NIM : 180212033
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi
Informasi
Judul : Rancang Bangun Media Komunikasi Visual Untuk
Menenal Dunia *Freelance* Bagi Mahasiswa
Bidang Peminatan : Multimedia
Jumlah Halaman : 85
Pembimbing I : Fathiah, M.Eng
Pembimbing II : Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc
Kata Kunci : Media Komunikasi Visual, *Website*, Konten
Informatif

Dalam perkuliahan, mahasiswa berfokus pada pengembangan pengetahuan akademik dan kurang dalam meningkatkan pengalaman dan kemampuan mahasiswa dalam bidang tertentu. Dengan *freelance* mahasiswa bisa mendapatkan pengalaman kerja dan belajar diwaktu yang bersamaan. Sebelum memasuki dunia *freelance*, mahasiswa perlu mengenal *freelance* terlebih dahulu maka di rancang media komunikasi visual untuk mengenal dunia *freelance* bagi mahasiswa yang terdiri dari media komunikasi visual dan konten informatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* terdiri dari *Requirements* (kebutuhan), *Design* (Rancangan), *Implementation* (implementasi), *Verification* (verifikasi) dan *Maintenance* (Pemeliharaan). Media komunikasi visual berupa website yang dirancang dengan menggunakan wordpress, setiap halaman dirancang dengan menggunakan plugin *Elementor*, fitur *live Chat* menggunakan plugin tidio dan konten informatif yang terdiri dari video animasi yang dirancang menggunakan *Animaker*, poster dirancang dengan menggunakan *Affinity Designer* dan *flipbook* dirancang dengan menggunakan *Affinity Designer* dan untuk tampilan di website menggunakan *dFlipbook*. Dari hasil penelitian yang di dapat berdasarkan lembaran kuesioner berikan mendapatkan hasil 94,5% oleh ahli media dan 85,75 % oleh mahasiswa maka dapat disimpulkan bahwa layak digunakan sebagai media komunikasi visual

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita ucapkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa kami mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan
2. Ibu Mira Maisura, M. Sc., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi penelitian ini.
3. Bapak Aulia Syarif Aziz, S.Kom., M.Sc, dan Ibu Fathiah, M.Eng sebagai Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang telah memberi semangat dan dukungannya.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhoi penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 3 Mei 2024

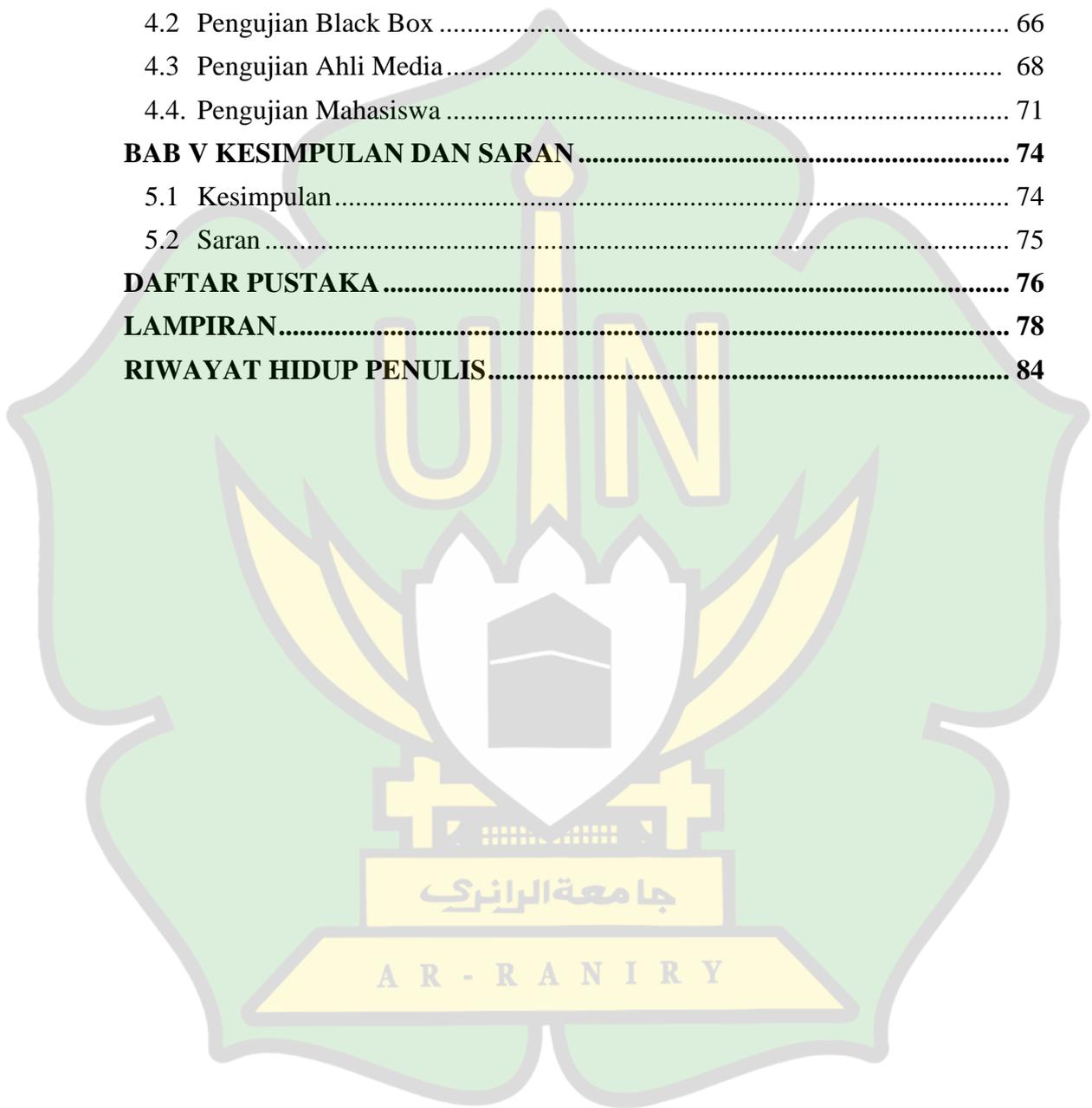
Kamilah Yusti



DAFTAR ISI

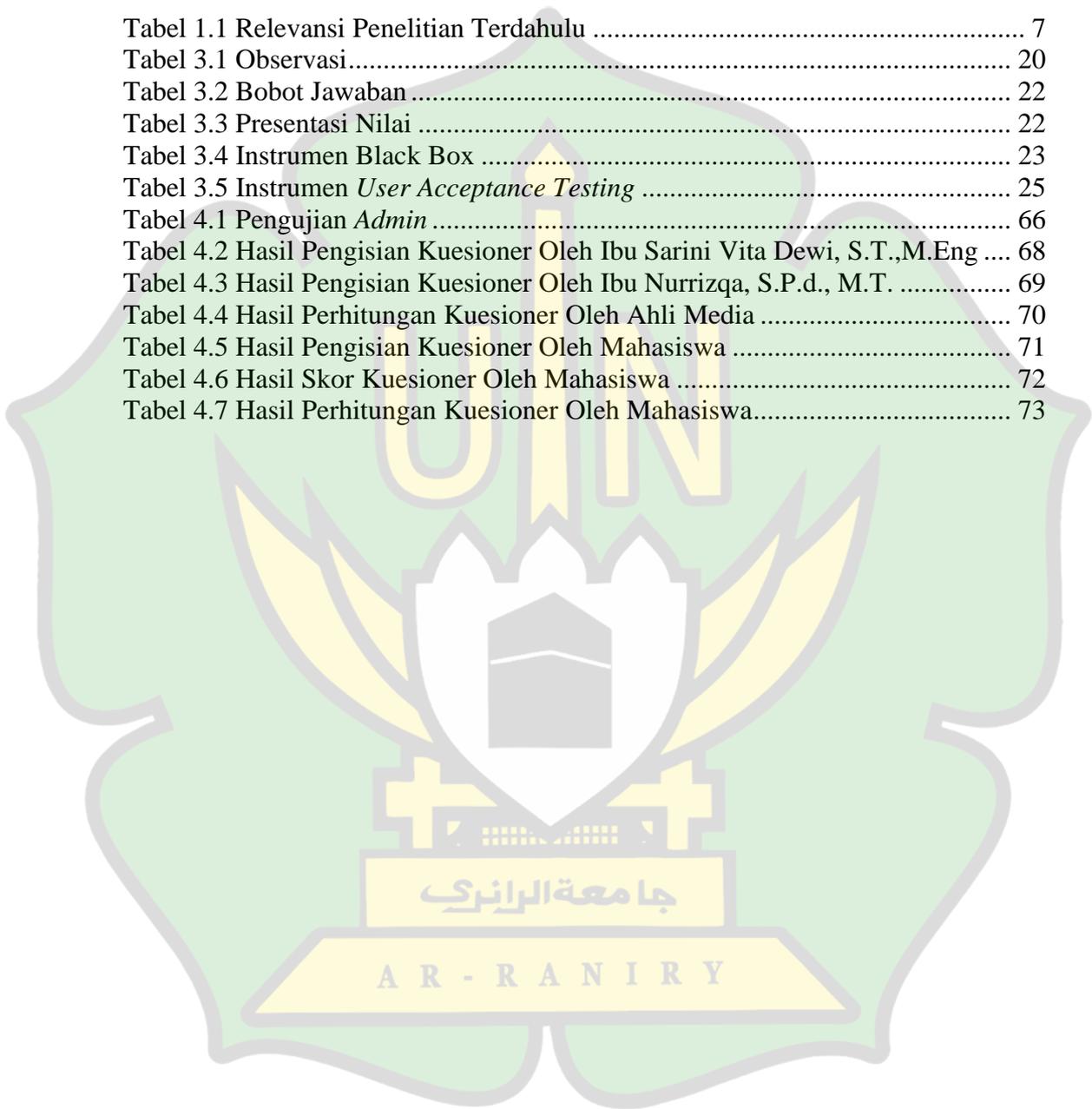
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Batasan Masalah.....	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu.....	7
1.7 Sistematika Penulisan	8
BAB II LANDASAN TEORI	10
2.1. Media Komunikasi Visual	10
2.2 <i>Website</i>	10
2.3 <i>Wordpress</i>	11
2.4 Konten Informatif	13
2.5 <i>Freelance</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	17
3.2 Subjek dan Objek Penelitian.....	19
3.3. Teknik Pengumpulan Data	19
3.4. Instrumen Penelitian	22
3.5 Rancangan Penelitian	26

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	49
4.1 Implementasi Sistem.....	49
4.2 Pengujian Black Box	66
4.3 Pengujian Ahli Media.....	68
4.4. Pengujian Mahasiswa	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5.1 Kesimpulan.....	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	78
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	84



DAFTAR TABEL

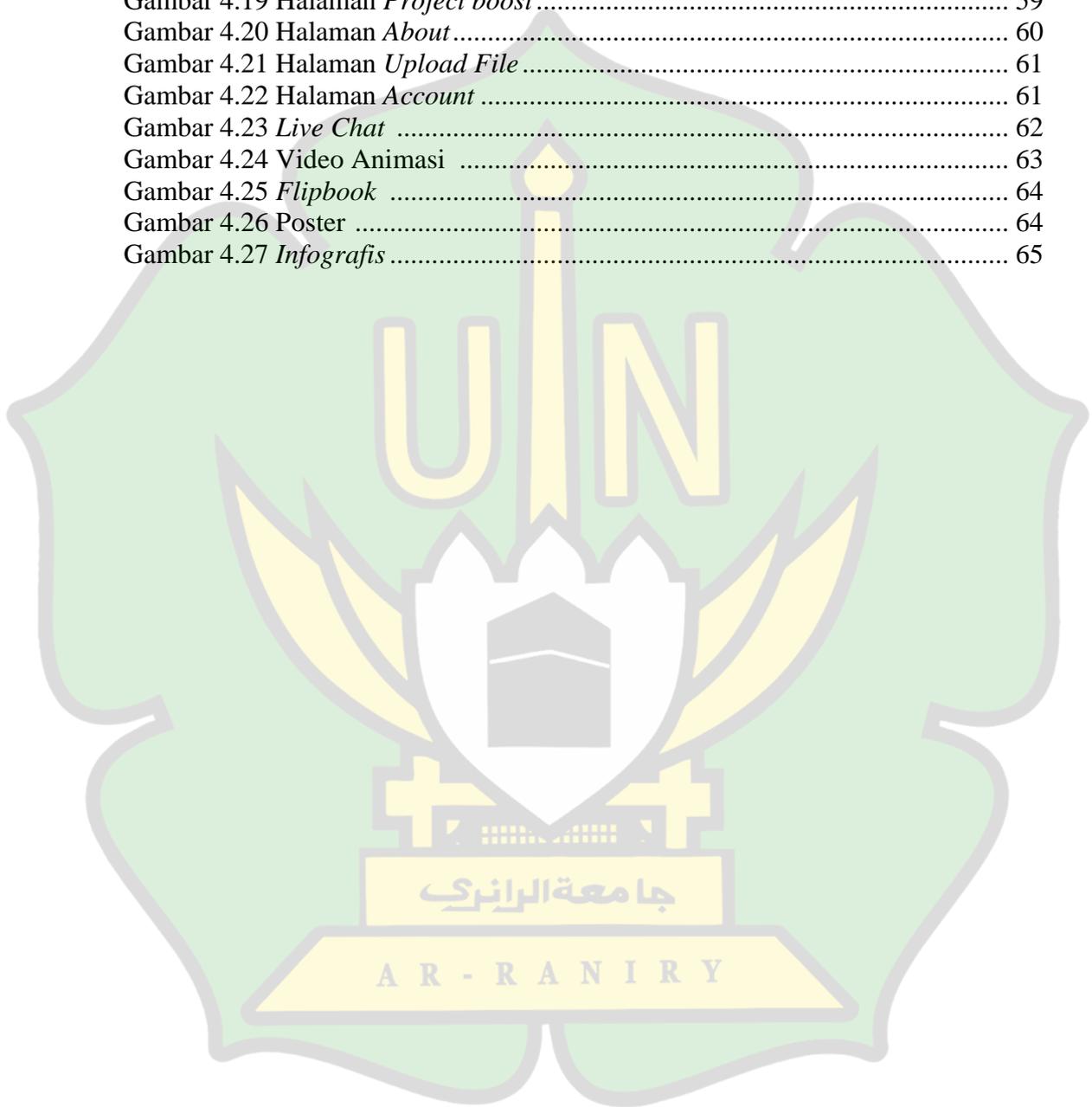
Tabel 1.1 Relevansi Penelitian Terdahulu	7
Tabel 3.1 Observasi.....	20
Tabel 3.2 Bobot Jawaban	22
Tabel 3.3 Presentasi Nilai	22
Tabel 3.4 Instrumen Black Box	23
Tabel 3.5 Instrumen <i>User Acceptance Testing</i>	25
Tabel 4.1 Pengujian <i>Admin</i>	66
Tabel 4.2 Hasil Pengisian Kuesioner Oleh Ibu Sarini Vita Dewi, S.T.,M.Eng	68
Tabel 4.3 Hasil Pengisian Kuesioner Oleh Ibu Nurrizqa, S.P.d., M.T.	69
Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Kuesioner Oleh Ahli Media	70
Tabel 4.5 Hasil Pengisian Kuesioner Oleh Mahasiswa	71
Tabel 4.6 Hasil Skor Kuesioner Oleh Mahasiswa	72
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Kuesioner Oleh Mahasiswa.....	73



DAFTAR GAMBAR

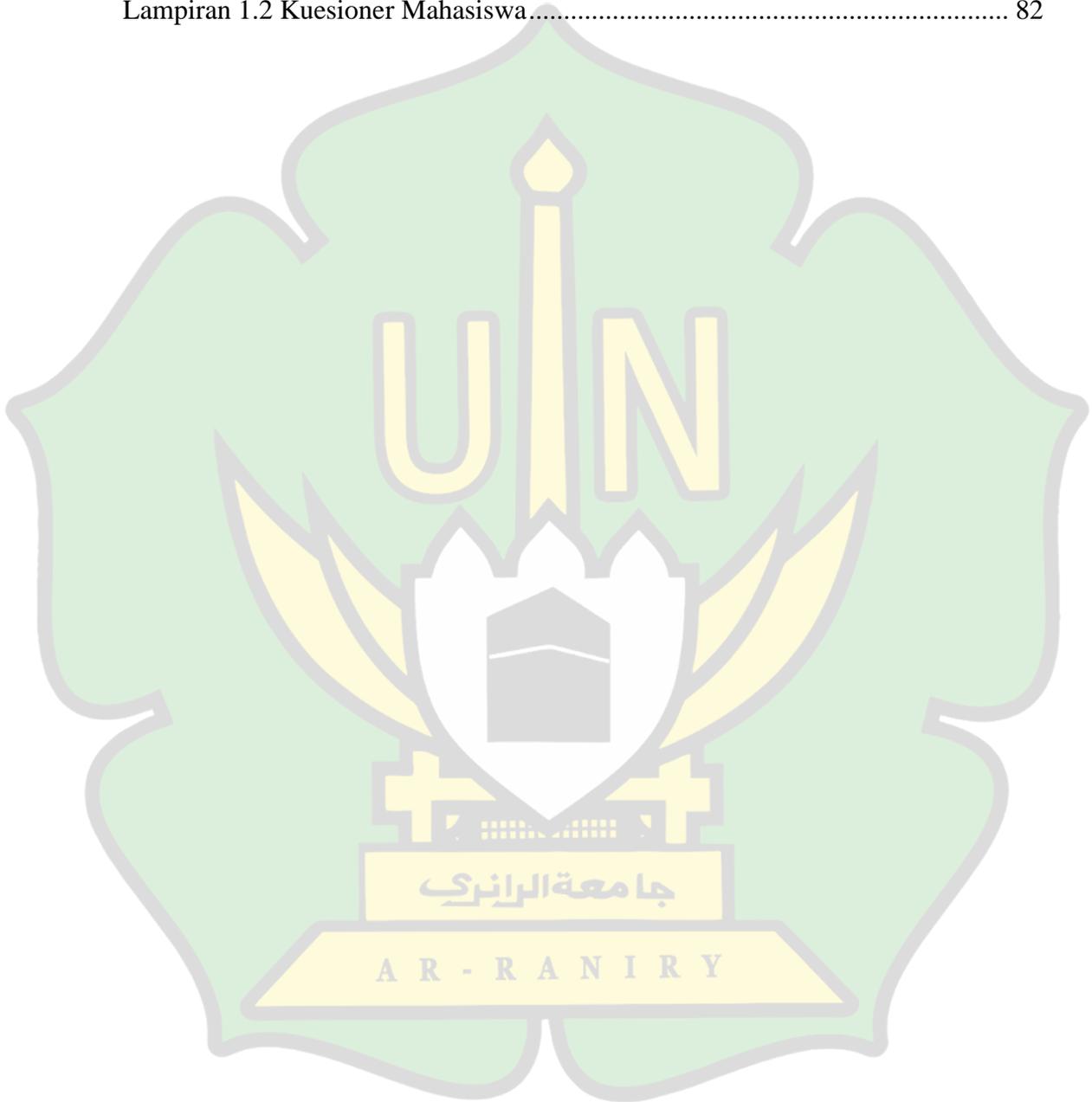
Gambar 3.1 Metode <i>waterfall</i>	17
Gambar 3.2 Website IDCloudHost.....	27
Gambar 3.3 <i>Plugin Elementor</i>	29
Gambar 3.4 <i>Plugin Tidio</i>	29
Gambar 3.5 <i>Plugin Forminator</i>	30
Gambar 3.6 <i>Plugin dFlip Books</i>	30
Gambar 3.7 <i>Affinity Designer</i>	32
Gambar 3.8 <i>Capcut</i>	33
Gambar 3.9 <i>Animaker</i>	33
Gambar 3.10 <i>Image Creator</i>	34
Gambar 3.11 <i>Flowchart Website</i>	35
Gambar 3.12 <i>Use Case Admin</i>	36
Gambar 3.13 <i>Use Case User</i>	36
Gambar 3.14 <i>Activity Diagram Register</i>	37
Gambar 3.15 <i>Activity Diagram Login</i>	38
Gambar 3.16 <i>Activity Diagram Upload File</i>	39
Gambar 3.17 <i>Activity Diagram Home</i>	39
Gambar 3.18 <i>Activity Diagram Info</i>	40
Gambar 3.19 <i>Activity Diagram ProjectBoost</i>	41
Gambar 3.20 <i>Activity Diagram About</i>	42
Gambar 3.21 Halaman <i>Home</i>	43
Gambar 3.22 Halaman <i>ProjectBoost</i>	43
Gambar 3.23 Halaman <i>Info</i>	44
Gambar 3.24 Halaman <i>About</i>	44
Gambar 3.25 <i>Live Chat</i>	45
Gambar 3.26 Video Animasi	45
Gambar 3.27 <i>Flipbook</i>	46
Gambar 3.28 Poster.....	47
Gambar 4.1 Halaman <i>login Admin</i>	49
Gambar 4.2 Halaman <i>Dashboard</i>	50
Gambar 4.3 Halaman <i>Pos</i>	50
Gambar 4.4 Isi Halaman <i>Pos</i>	51
Gambar 4.5 Tampilan <i>Isi Pos</i>	51
Gambar 4.6 Halaman <i>Plugin</i>	51
Gambar 4.7 Fitur <i>Elementor</i>	52
Gambar 4.8 Tampilan <i>Chat Admin</i>	53
Gambar 4.9 Tampilan <i>Chat User</i>	53
Gambar 4.10 Tampilan Fitur <i>Forminator</i>	54
Gambar 4.11 Tampilan <i>Pesan Terkirim</i>	54
Gambar 4.12 Form <i>Forminator</i>	55
Gambar 4.13 Tampilan <i>dFlipbook</i>	55
Gambar 4.14 <i>Flipbook dFlipbook</i>	56

Gambar 4.15 Halaman <i>Login User</i>	56
Gambar 4.16 Halaman <i>Register</i>	57
Gambar 4.17 Halaman <i>Home</i>	58
Gambar 4.18 Halaman <i>Info</i>	58
Gambar 4.19 Halaman <i>Project boost</i>	59
Gambar 4.20 Halaman <i>About</i>	60
Gambar 4.21 Halaman <i>Upload File</i>	61
Gambar 4.22 Halaman <i>Account</i>	61
Gambar 4.23 <i>Live Chat</i>	62
Gambar 4.24 Video Animasi	63
Gambar 4.25 <i>Flipbook</i>	64
Gambar 4.26 Poster	64
Gambar 4.27 <i>Infografis</i>	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Kuesioner Ahli Media	78
Lampiran 1.2 Kuesioner Mahasiswa.....	82



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada era teknologi yang semakin berkembang pesat dari waktu ke waktu seperti saat ini, memunculkan berbagai macam inovasi teknologi yang diciptakan untuk memudahkan dalam mendapatkan informasi dan pengetahuan. Informasi dapat diakses melalui berbagai media seperti *website*, aplikasi, dan sosial media. Semua karena adanya peran internet dalam kemajuan teknologi, internet berfungsi sebagai penghubung untuk mendapatkan informasi. Jika teknologi sebagai alat yang digunakan maka internet berperan sebagai bahan bakar untuk dapat mengakses sebuah informasi. Mahasiswa akan mendapat pengetahuan baru contohnya seperti *freelance*.

Freelancer biasa disebut pekerja lepas, *freelancer* adalah mereka yang bekerja tanpa ada terikat waktu maupun kontrak jangka panjang dan biasanya memiliki keterampilan atau bidang tertentu[1]. Dengan masuk ke dunia *freelance* mahasiswa dapat memperoleh pengalaman, mengembangkan kemampuan, mendapat penghasilan tambahan dan mengejar minat di luar akademik dengan memanfaatkan keterampilan dan kemampuan yang telah dimiliki dibangku perkuliahan. Dengan jumlah pelajar yang tercatat 7.981.0589 pada tahun 2020 menjadi generasi yang memiliki potensi dalam dunia kerja[2]. Pada Pasal 27 ayat 2 UUD 1945 menyatakan bahwa setiap warga negara berhak atas pekerjaan dan penghasilan yang layak bagi kemanusiaan. Demikian pula dalam Pasal 28 ayat 2

UUD 1945, dikatakan bahwa setiap orang berhak bekerja dan mendapatkan imbalan dan perlakuan yang adil dan layak dalam hubungan kerja[3].

Freelance terdiri dari *freelance offline* dan *online*, namun, yang akan dibahas adalah *freelance online* yang masih sedikit diketahui. *Freelance online* adalah pekerjaan yang dilakukan melalui internet yang melibatkan platform *online* dan sosial media, *freelance online* dengan *skill* yang terdapat pada bidang multimedia seperti video editor, desain grafis dan lain-lain. Sekarang *freelance online* mampu melawan tantangan zaman, dimana mahasiswa yang sudah bekerja akan siap untuk memasuki dunia kerja dengan peluang yang lebih besar dari pada mahasiswa yang tidak bekerja atau *freelance*. Penyebabnya karena mahasiswa yang bekerja lebih dulu akan mendapat pengalaman dan wawasan yang lebih banyak dengan dunia pekerjaan secara nyata [4].

Di perkuliahan mahasiswa lebih fokus pada perkembangan pengetahuan akademik dan kurang meningkatkan pengalaman dalam meningkatkan kemampuan dan minat mahasiswa dibidang tertentu. Dengan *freelance* mereka bisa kerja sambil dan belajar dalam waktu yang bersamaan, sebelum itu, memasuki dunia *freelance* mahasiswa perlu mengenal atau mengetahui tentang *freelance* lebih dahulu. Meskipun ada banyak sumber informasi dan pengetahuan mengenai dunia *freelance* di internet, namun dengan banyaknya informasi yang tersebar membuat mahasiswa bingung dalam memilih sumber yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan media komunikasi visual sebagai pusat informasi untuk mengenal dunia *freelance*.

Media komunikasi yang akan dirancang adalah *website* sebagai penyedia informasi tempat semua konten informatif disimpan dan dapat diakses menggunakan internet dan konten informatif sebagai media memberi pengetahuan mengenai mengenal dunia *freelance* bagi mahasiswa.

Website yang akan dirancang adalah *website* berbasis *wordpress* sebagai penyedia informasi dan konten informatif sebagai informasi tentang dunia *freelance* bagi mahasiswa. Pada *website* terdapat halaman *home*, *info*, *Project boost*, *About*, *login* dan fitur *Live Chat* untuk bisa saling berkomunikasi. Dengan fitur-fitur yang tidak sulit digunakan, fleksibel, mudah dalam mengelola konten, dan biaya rendah. Dengan demikian *admin* dapat lebih fokus pada pembuatan konten dan tujuan *website* yang akan dirancang tanpa harus khawatir masalah teknik yang rumit. Adapun alasan kenapa memilih *wordpress* karena mudah dikelola dan mudah diakses.

Konten informatif yang akan dirancang berupa *blog*, *flipbook*, video animasi, poster, dan Infografis. Media komunikasi visual dapat digunakan sebagai penyedia dan pemberi informasi berupa pengetahuan tentang dunia *freelance*. Media komunikasi visual akan terlihat menarik dengan adanya menggabungkan *website*, informasi dan desain grafis. Tidak hanya menarik tapi juga membuat mahasiswa mendapat pengetahuan untuk mengenal dunia *freelance*.

Berdasarkan yang ada di atas sebagai seorang mahasiswa Pendidikan Teknologi Informasi, Memberikan solusi dalam bentuk produk teknologi yang akan dapat bermanfaat bagi banyak orang[5]. Membuat sebuah media komunikasi visual untuk mengenal dunia *freelance* bagi mahasiswa karena banyaknya mahasiswa yang tidak mengetahui tentang *freelance*. Mengetahui dunia *Freelance* bertujuan untuk menambah pengetahuan dan menarik minat mahasiswa tentang dunia *Freelance*

Media komunikasi visual berfungsi sebagai tempat penyedia dan memberi informasi berupa pengetahuan mengenai dunia *freelance* untuk mahasiswa dengan menggunakan *website* sebagai tempat penyedia informasi yang dapat diakses mahasiswa dan konten informatif sebagai media pemberi informasi. Berdasarkan penjelasan di atas oleh sebab itu penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **“Rancang Bangun Media Komunikasi Visual Untuk Mengetahui Dunia *Freelance* Bagi Mahasiswa”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka terdapat Rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang media komunikasi visual untuk mengenal dunia *freelance* bagi mahasiswa?
2. Bagaimana membuat media komunikasi visual yang dapat memberikan pelatihan proyek bagi mahasiswa?

3. Bagaimana membangun konten informatif untuk memberi informasi berupa pengetahuan kepada mahasiswa mengenai dunia *freelance*?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian tentang Rancang Bangun Media Komunikasi Visual Untuk Mengenal Dunia Bagi Mahasiswa adalah:

1. Untuk merancang media komunikasi visual untuk mengenal dunia *freelance* bagi mahasiswa
2. Membuat media komunikasi visual yang dapat memberikan pelatihan proyek kepada mahasiswa
3. Membangun media konten informatif yang bertujuan untuk memberi informasi yang dapat memberi pengetahuan kepada mahasiswa mengenai dunia *freelance*

1.4 Batasan Masalah

Dalam Penelitian perlu adanya Batasan masalah agar tidak menyimpang dari topik dan permasalahan yang telah diuraikan diatas, berikut ini batasan penelitian yaitu:

1. Rancang bangun media komunikasi visual untuk mengenalkan dunia kepada mahasiswa
2. Dalam merancang media komunikasi visual berupa *website* berbasis *wordpress* sebagai penyedia informasi dan konten informatif sebagai pemberi informasi berupa pengetahuan untuk mengenal dunia *freelance*

3. Media yang dibuat berupa pengetahuan untuk mengenal dunia *freelance*

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat teoritis dapat menambah pengetahuan dan wawasan baru dalam mengembangkan media komunikasi visual yang lebih menarik dan bermanfaat sebagai tempat untuk menambah pengetahuan baru. Media komunikasi visual ini dapat bermanfaat sebagai referensi untuk perkembangan media informasi di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis:

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini sebagai berikut :

- a. Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada mahasiswa tentang dunia *freelance*
- b. Dengan adanya media komunikasi visual dapat membuat mahasiswa tertarik dengan dunia *freelance*
- c. Dengan memperkenalkan dunia *freelance* kepada mahasiswa diharapkan dapat menambah pengetahuan baru dan menarik minat mahasiswa tentang *freelance*.

1.6 Relevansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Relevansi penelitian terdahulu

No.	Judul	Tahun	Metode Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Perancangan dan Pengembangan <i>Website</i> untuk Komunitas Baca Buku dengan Wordpress (Studi Kasus Komunitas Gila Baca)	2022	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil penelitian ini adalah sistem informasi tentang profil dan aktivitas KGB dapat tersampaikan secara teratur sehingga anggota KGB mendapat informasi secara lengkap
2.	Perancangan Media Komunikasi Visual Orang Tua Sahabat Anak Remaja Di Masa Pandemi	2021	Metode Mix Method (Kualitatif dan Kuantitatif)	Hasil penelitian ini adalah media yang dibuat efektif, dari berbagai sisi
3.	Rancang Bangun <i>Website</i> E-Commerce Berbasis Wordpress pada mabel UD "Rezeki"	2021	Metode R&D (Research and Development)	Hasil penelitian ini adalah rancangan bangun <i>website</i> e-commerce untuk mape UD "REZEKI" untuk dapat membantu dalam melakukan transaksi dengan mudah dan dalam laporan penjualan
4.	Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Mobile untuk Kelas X SMK Program Keahlian DKV Mata Pelajaran Dasar-Dasar Desain Komunikasi Visual	2022	Metode <i>Multimedia Development Live Cycle</i> (MDLC)	Hasil penelitian ini adalah Output yang dihasilkan berupa media pembelajaran untuk kelas X SMK program keahlian DKV pada mata pelajaran dasar-dasar desain komunikasi visual
5.	Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace Berbasis <i>Website</i> Khusus <i>Fotografer</i>	2022	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil penelitian ini adalah Sistem informasi marketplace berbasis <i>website</i> khusus fotografer dimana sistem yang dihasilkan dapat digunakan untuk mendapat informasi mengenai jasa fotografi dan dapat digunakan sebagai tempat pemasaran jasa fotografi

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk memberi penjabaran terhadap isi dan pembahasan pada setiap bab. Penjabaran bab penelitian tersebut meliputi:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini membahas mengenai dasar-dasar dari penulisan skripsi penelitian yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang relevan mengenai penelitian yang akan diteliti, yang mencakup konsep rancangan dan teori mengenai perancangan media komunikasi visual untuk memperkenalkan dunia kepada mahasiswa

Bab III : Metodologi Penelitian

Bab ini membahas mengenai metode penelitian dan tahapan-tahapan yang akan dilakukan untuk merancang sebuah media komunikasi visual. Metode penelitian yang akan dilakukan yaitu metode penelitian *waterfall*.

Bab IV : Pembahasan dan Hasil

Bab ini menyajikan hasil penelitian berdasarkan data yang telah dikumpulkan

Bab VI : Penutup

Bab ini menyajikan rangkuman dari hasil pembahasan dalam bentuk kesimpulan mengenai perancangan media komunikasi visual untuk mengenal dunia bagi mahasiswa. Bab ini menyajikan rangkuman dari hasil pembahasan dalam bentuk kesimpulan mengenai perancangan media komunikasi visual untuk mengenal dunia *freelance* bagi mahasiswa

