

**JASA PEMBUATAN DESAIN GRAFIS ILUSTRASI VINTAGE
DI FIVERR.COM**

**JALUR NON REGULER-ONLINE DIGITAL ARTIST
FREELANCE**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh
Novian Gilang Wijaya
18.12.0735

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**JASA PEMBUATAN DESAIN GRAFIS ILUSTRASI VINTAGE
DI FIVERR.COM**

**JALUR NON REGULER-ONLINE DIGITAL ARTIST
FREELANCE**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh
Novian Gilang Wijaya
18.12.0735

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN
JALUR NON REGULER-ONLINE DIGITAL ARTIST FREELANCE
JASA PEMBUATAN DESAIN GRAFIS ILUSTRASI VINTAGE DI
FIVERR.COM

yang disusun dan diajukan oleh

Novian Gilang Wijaya
18.12.0735

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 6 Desember 2024

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

**JALUR NON REGULER-ONLINE DIGITAL ARTIS
FREELANCE JASA PEMBUATAN DESAIN GRAFIS [ILUSTRASI
VINTAGE DI
FIVERR.COM**

**yang disusun dan diajukan oleh
Novian Gilang Wijaya
18.12.0735**

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Januari 2025**

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Anggit Dwi Hartanto, S.Kom., M.Kom.
NIK. : 190302163**



**Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227**



**Ika Nur Fajri, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302268**



**pada tanggal 20 Januari 2025
Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk
memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Januari 2025**

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



**Hanif Al Fatta S.Kom. M.Kom.Ph.D
NIK. 190302096**

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Novian Gilang Wijaya
NIM : 18.12.0735

Menyatakan bahwa karya dengan judul berikut:

JASA PEMBUATAN DESAIN GRAFIS ILUSTRASI VINTAGE DI FIVERR.COM

Dosen Pembimbing : Eli Pujastuti, M.Kom

1. Karya adalah benar-benar **ASLI** dan **BELUM PERNAH** diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya merupakan gagasan penelitian yang orisinil dan **SAYA** memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka atau Referensi pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab **SAYA**, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini **SAYA** buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka **SAYA** bersedia menerima **SANKSI AKADEMIK** dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 4 Desember 2024

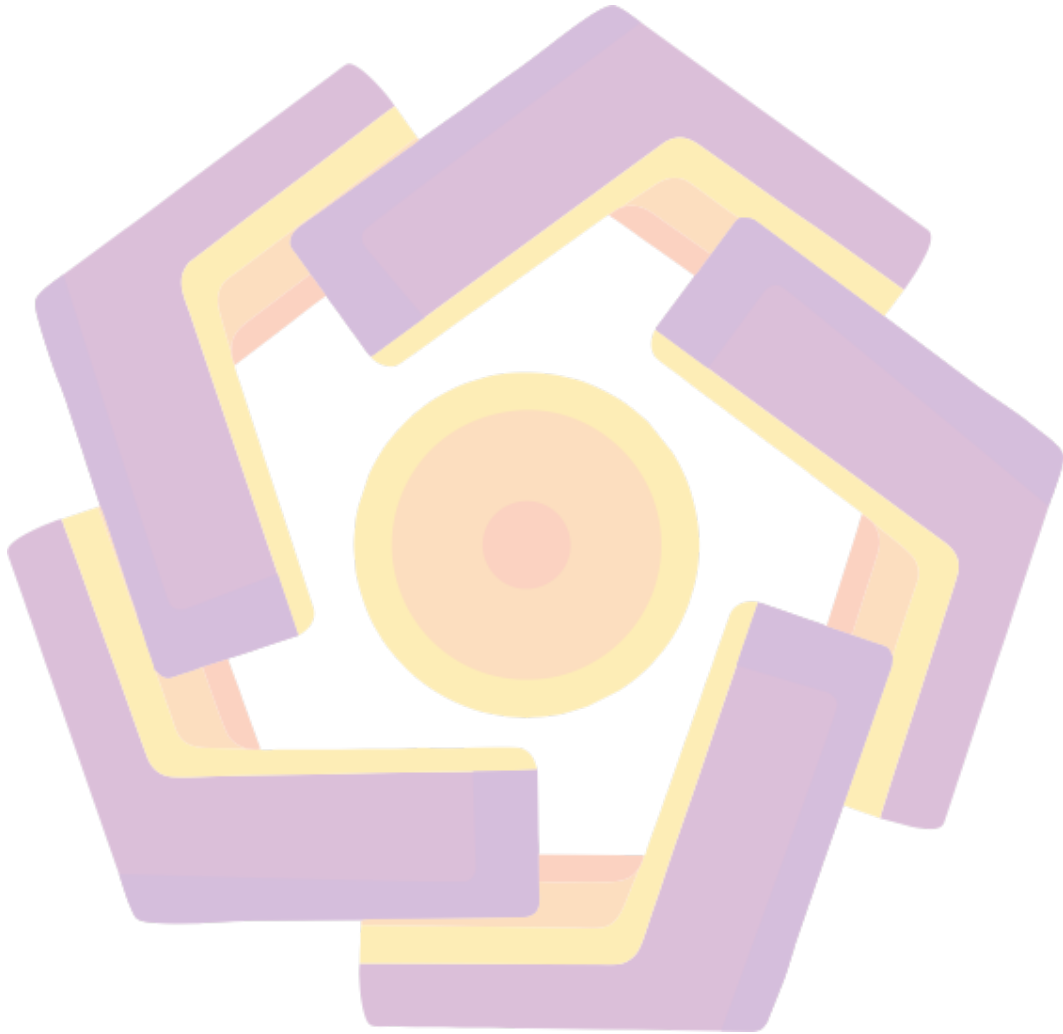
Yang Menyatakan,



Novian Gilang Wijaya

HALAMAN PERSEMBAHAN

Naskah ini saya persembahkan untuk Universitas Amikom Yogyakarta



KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

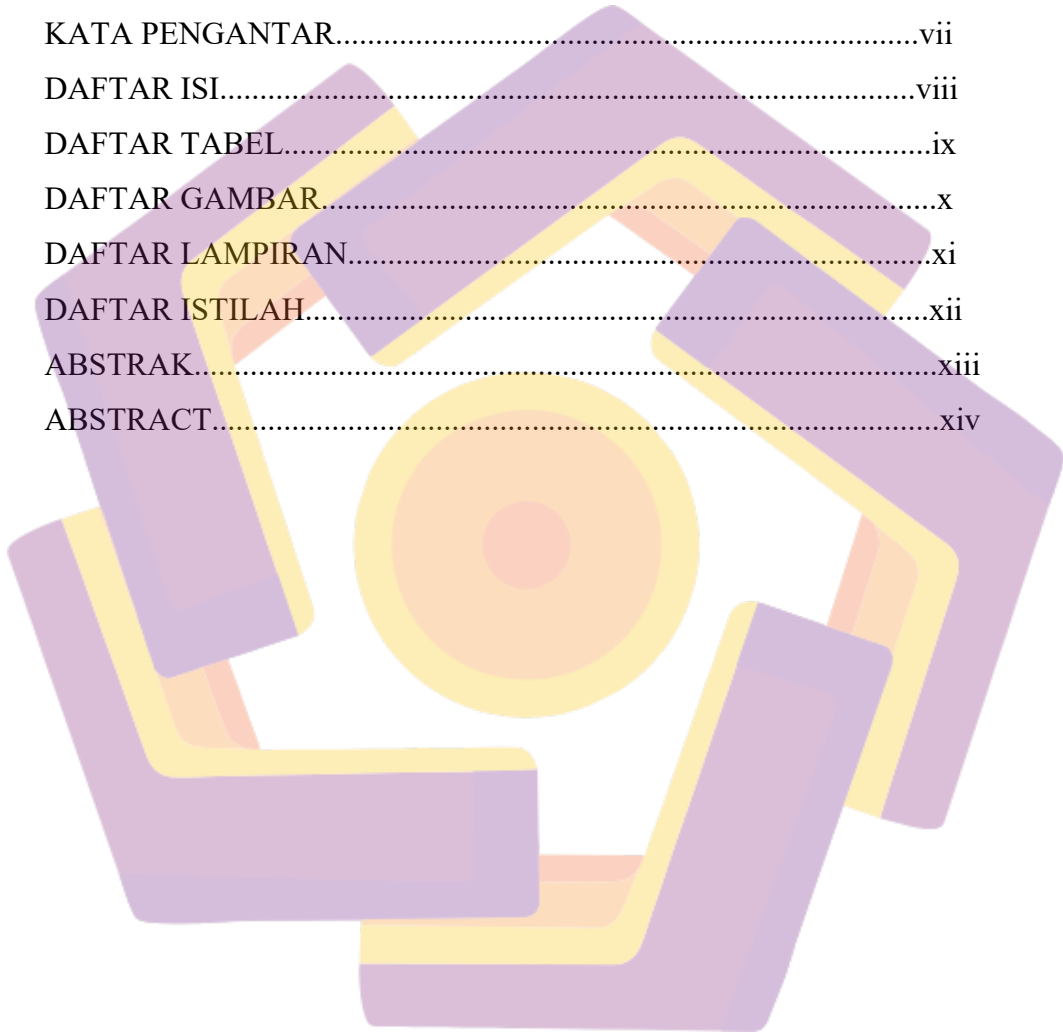
Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. Kedua orang tua, keluarga besar, dan teman-teman tercinta yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.

Yogyakarta, 06 Januari 2025
Penulis

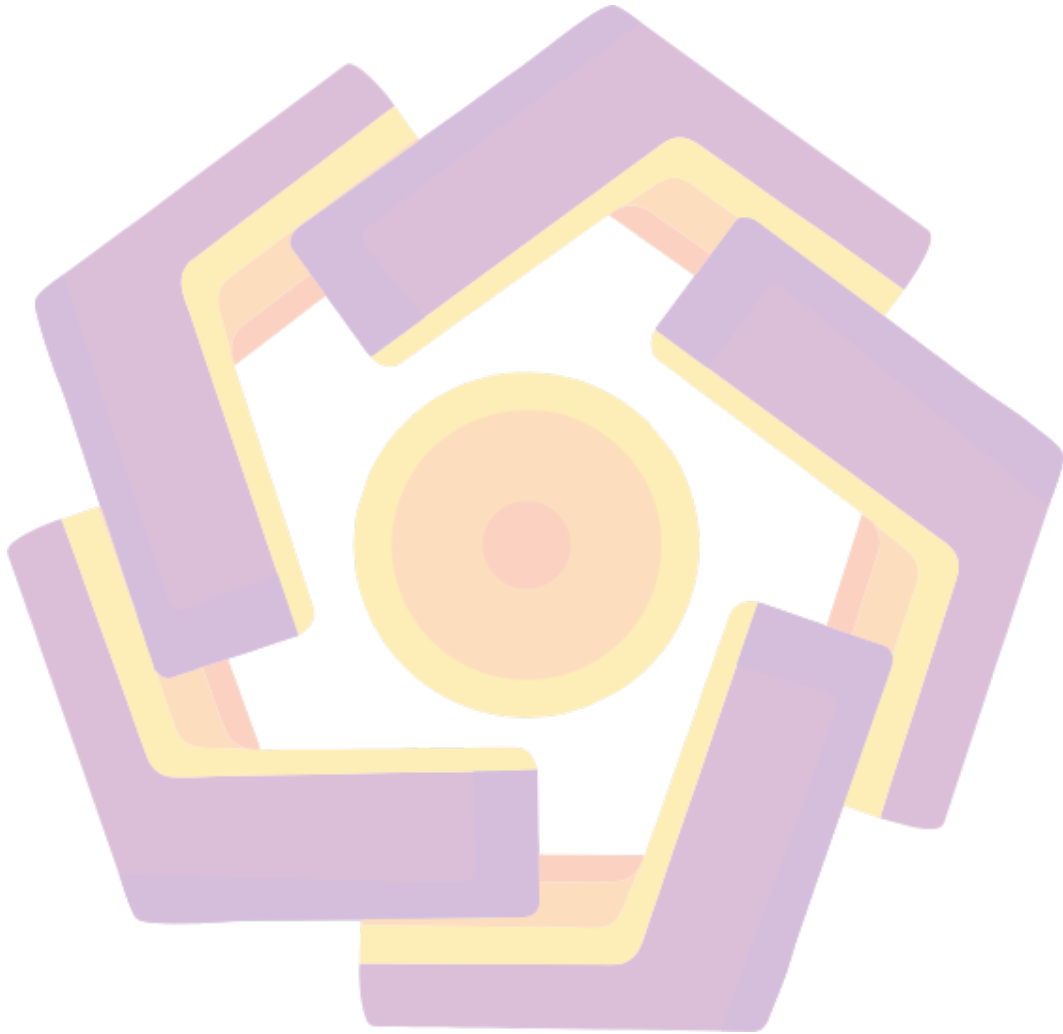
DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
DAFTAR ISTILAH.....	xii
ABSTRAK.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT.....	11
Tabel 2.2 Alur Pengembangan.....	13
Tabel 3.1 Pembagian Peran dan Kontribusi.....	22

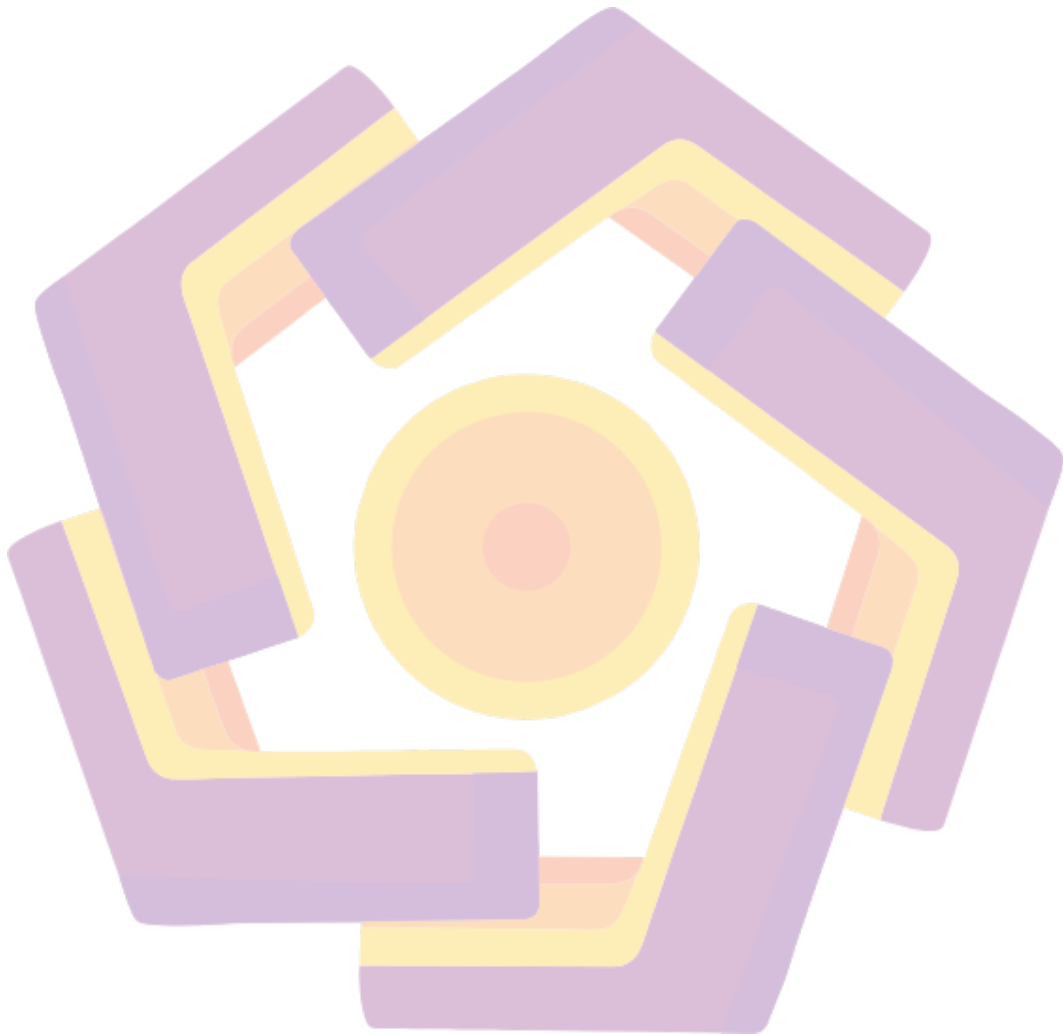


DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Salah satu hasil karya desain vintage penulis.....	1
Gambar 2.1 Instagram bisnis jasa desain ilustrasi.....	4
Gambar 2.3 Gigs (Lapak).....	5
Gambar 2.4 Bukti pengiriman hasil kerja.....	7
Gambar 3.1 Langkah dalam pembuatan lapak di Fiverr.....	16
Gambar 3.2 Promosi untuk menarik calon Customer.....	17
Gambar 3.3 Proyek desain Cowboys.....	18
Gambar 3.4 Proyek Bridge Church.....	19
Gambar 3.5 Bukti pengiriman hasil kerja Bridge Church.....	19
Gambar 3.6 Bukti pengiriman hasil kerja Cowboys.....	20
Gambar 3.7 Bukti penilaian hasil kerja dari Client.....	20
Gambar 3.8 Bukti pendapatan.....	21

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman profil akun.....	26
Penghasilan dari akun	26
Rating pada akun.....	26



DAFTAR ISTILAH

1. Gigs

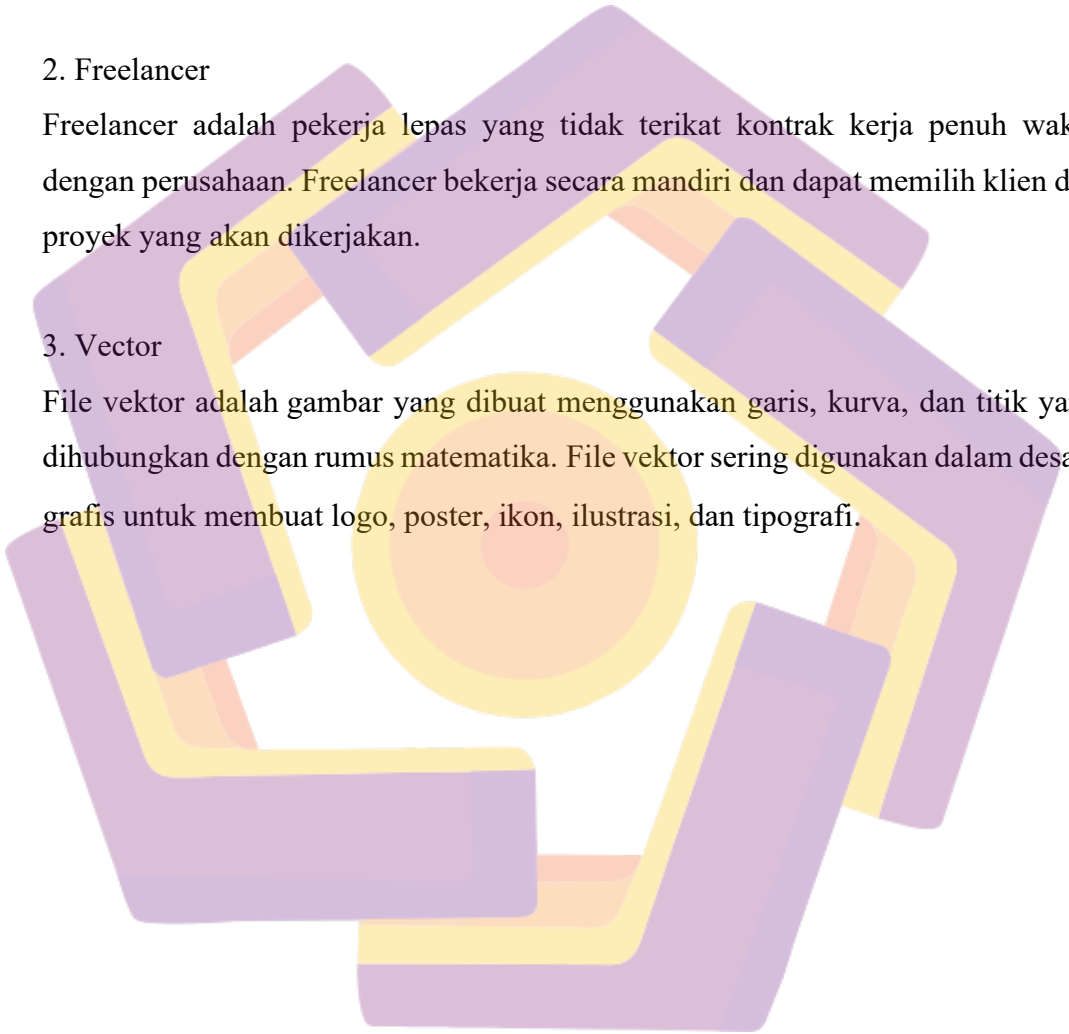
Gig di Fiverr adalah layanan yang ditawarkan dan dijual oleh freelancer di pasar daring Fiverr. Gig merupakan pekerjaan kecil yang bisa didaftarkan dan dilamar oleh freelancer.

2. Freelancer

Freelancer adalah pekerja lepas yang tidak terikat kontrak kerja penuh waktu dengan perusahaan. Freelancer bekerja secara mandiri dan dapat memilih klien dan proyek yang akan dikerjakan.

3. Vector

File vektor adalah gambar yang dibuat menggunakan garis, kurva, dan titik yang dihubungkan dengan rumus matematika. File vektor sering digunakan dalam desain grafis untuk membuat logo, poster, ikon, ilustrasi, dan tipografi.



ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengembangkan jasa pembuatan desain grafis ilustrasi vintage yang ditawarkan melalui platform Fiverr.com. Fokus penelitian adalah pada proses pemenuhan brief desain klien, mulai dari pembukaan lapak (gig), interaksi dengan klien, pengerjaan proyek, hingga evaluasi dan pengembangan layanan. Metode yang digunakan adalah studi kasus dengan pendekatan kualitatif, di mana peneliti bertindak sebagai freelancer desainer ilustrasi vintage. Data diperoleh dari pengalaman langsung dalam mengelola akun Fiverr, termasuk portofolio, transaksi, dan ulasan klien.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan dalam memenuhi brief desain klien sangat bergantung pada komunikasi yang efektif, pemahaman mendalam terhadap kebutuhan klien, serta kemampuan teknis dalam menghasilkan desain yang sesuai dengan estetika vintage. Analisis SWOT mengidentifikasi kekuatan dalam keunikan gaya desain, peluang dalam pasar global, serta tantangan seperti persaingan yang ketat dan dinamika tren desain. Pendapatan tertinggi yang dicapai dalam satu bulan mencapai \$353.6 (Rp5.522.595), dengan rata-rata rating 4.9 dari 172 ulasan klien.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa jasa desain ilustrasi vintage memiliki potensi besar dalam pasar freelance global, terutama melalui platform seperti Fiverr. Namun, keberhasilan memerlukan strategi pemasaran yang efektif, kualitas desain yang konsisten, dan kemampuan beradaptasi dengan tren serta kebutuhan klien. Saran untuk pengembangan ke depan adalah meningkatkan diversifikasi layanan, seperti animasi vintage dan desain kemasan retro, serta memanfaatkan alat digital dan AI untuk meningkatkan efisiensi produksi.

Kata kunci: Desain Grafis, Ilustrasi Vintage, Freelancer, Fiverr, Analisis SWOT, Pemasaran Digital

ABSTRACT

This research aims to analyze and develop vintage illustration graphic design services offered through the Fiverr.com platform. The focus of the research is on the process of fulfilling the client's design brief, starting from opening a stall (gig), interaction with clients, project work, to evaluation and service development. The method used is a case study with a qualitative approach, where the researcher acts as a freelance vintage illustration designer. Data is derived from direct experience managing Fiverr accounts, including portfolio, transactions, and client reviews.

The research results show that success in fulfilling a client's design brief is highly dependent on effective communication, in-depth understanding of the client's needs, and technical ability to produce a design that matches the vintage aesthetic. SWOT analysis identifies strengths in unique design styles, opportunities in the global market, as well as challenges such as intense competition and dynamic design trends. The highest revenue achieved in one month reached \$353.6 (Rp. 5,522,595), with an average rating of 4.9 from 172 client reviews.

The conclusion of this research is that vintage illustration design services have great potential in the global freelance market, especially through platforms like Fiverr. However, success requires an effective marketing strategy, consistent design quality, and the ability to adapt to trends and client needs. Suggestions for future development are to increase service diversification, such as vintage animation and retro packaging design, as well as utilizing digital tools and AI to increase production efficiency.

Keywords: Graphic Design, Vintage Illustration, Freelancer, Fiverr, SWOT Analysis, Digital Marketing