

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini industri kreatif khususnya dalam bidang desain grafis berkembang sangat pesat baik di negara maju maupun negara berkembang seperti Indonesia. Menurut World Design Survey 2010 jumlah keseluruhan designer di Indonesia adalah 203.306 dan terus bertambah setiap harinya. Mereka yang masih dalam level beginner (newbie) cenderung masih canggung untuk mengikuti website kontes desain besar semacam 99designs.com, freelancer.com dll, dan yang lebih disayangkan lagi mereka tidak tahu dimana tempat untuk *showcase* karya-karya mereka. Hal ini menyebabkan kurangnya apresiasi terhadap mereka yang masih *newbie* atau baru ingin memulai terjun di dunia desain grafis ini.

Fakelab screen printing sangat peduli dengan perkembangan dunia desain yang ada di Indonesia. Saya berpartner dengan fakelab ingin memberikan media bagi designer Indonesia yang masih *newbie* untuk menyalurkan hasil karya mereka bersaing dalam sebuah web kontes desain sekaligus ikut berpartisipasi dalam perkembangan dunia desain di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah Bagaimana memberikan media bagi designer yang masih dalam level beginner (newbie) untuk menyalurkan hasil karya mereka ?

1.3 Batasan Masalah

Beberapa batasan masalah yang digunakan dalam perancangan website kontes desain ini adalah sebagai berikut.

1. Perancangan website ini dilakukan pada system operasi windows 7 menggunakan beberapa software diantaranya adalah Adobe Dreamweaver CS3, Xampp (Apache & Mysql), adobe photoshop dll.
2. Dalam website ini member bisa mengupload design dan bisa memberi vote pada desain yang di inginkan.
3. Desain yang mendapatkan vote minimal 400 like akan di buka menu pre order.
4. Member dapat Melakukan Pre-order jika berminat pada desain yang berada dalam *showcase*.
5. Menu-menu yang terdapat pada dashboard admin masih banyak yang di lakukan secara manual.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Ada beberapa tujuan dan alasan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini dibuat yaitu :

A. Bagi penulis

1. Ikut berpartisipasi dalam memajukan dunia design grafis di indonesia .
2. Memberikan wadah bagi desainer di indonesia

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk para desainer dalam menyalurkan hasil karya mereka dan terus merangsang munculnya desainer desainer baru & ikut berpartisipasi dalam perkembangan dunia desain di Indonesia.

1.6 Metode Penelitian

Penulis menggunakan beberapa metode penelitian untuk memperoleh data yang valid dengan harapan mampu memberikan referensi untuk pembuatan website kontes desain ini. Beberapa metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data melalui pengamatan dan pemantauan secara langsung dilapangan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kondisi yang sebenarnya

1.6.1.2 Metode Wawancara

Dilakukan dengan wawancara kepada orang-orang yang kompeten untuk konsultasi dalam bidang website dan dengan beberapa designer .

1.6.2 Metode Pengembangan Sistem.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pengembangan system adalah berikut

1. Mengidentifikasi Masalah

Mendefinisikan suatu masalah yang ada atau yang melatarbelakangi bi buatya system ini.

2. Analisis Sistem

Merupakan tahap dimana rekayasa perangkat lunak menganalisa hal- hal yang diperlukan didalam pelaksanaan.

3. Perancangan Sistem

Merupakan tahap penterjemah dari keperluan atau data yang telah dianalisa kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pemakai.

4. Implementasi

Pengembangan perangkat lunak dengan bahasa pemrograman untuk membuat aplikasi bersangutan.

5. Uji Coba Sistem

Proses pengujian system *black box testing* dan *white box testing* untuk mengetahui apa saja kekurangan system yang masih mungkin untuk di perbaiki.

1.7 Sistematika Penulisan

Memberi gambaran menyeluruh mengenai masalah yang akan dibahas, maka digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini akan di bahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, maksud dan tujuan, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan dari skripsi ini.

BAB II : Landasan Teori

Pada bab ini dibahas mengenai dasar teori yang berkaitan website ini beserta pembahasan teknologi yang di butuhkan dalam pembuatan.

BAB III : Analisis Dan Perancangan

Bab ini akan memaparkan proses dan perancangannya yang dilakukan selama website ini di buat.

BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan membahas tentang hasil dan proses dari perancangan web kontes desain pada fakelab screen printing

BAB V : Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari pembahasan yang ada dalam pembuatan skripsi ini

