

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan desain grafis dalam dunia usaha menjadi kebutuhan pokok yang harus dipenuhi para pelaku usaha, perusahaan selalu berlomba untuk mencari solusi desain terbaik untuk menciptakan ciri atau keunikan dalam setiap bidang usaha, tidak jarang para pemilik usaha mengadakan kontes desain grafis untuk memenuhi kebutuhan desain perusahaan.

Secara konvensional kontes desain grafis diadakan dengan cara membuat iklan atau pengumuman sayembara disertai dengan alamat perusahaan kemudian para desainer yang mengetahui akan mengirim hasil karya desain ke alamat yang tertera dalam iklan tersebut. Kontes ini dapat memakan waktu lama dan informasi tentang adanya kontes juga tidak akan tersiar secara maksimal, hal ini menyebabkan kurangnya desainer yang ikut serta dalam kontes, sehingga menyebabkan kurangnya pilihan desain yang akan diseleksi dan mengakibatkan hasil desain yang kurang maksimal. Seiring dengan perkembangan internet dan teknologi *website* kontes tersebut dapat diselenggarakan melalui media internet dalam arena kontes desain grafis berbasis *web*.

Web ini diharapkan mampu memberikan ruang komunikasi yang dapat menghapus jarak antara perusahaan dengan para desainer. Perusahaan tidak perlu lagi mengiklankan kontes karena kontes desain berbasis web menganut konsep *crowdsourcing*, konsep yang berbasis kerumunan masa yang siap memberikan solusi

dari setiap kebutuhan desain perusahaan. Perusahaan cukup membuat kontes dalam web dan memberikan informasi yang lengkap tentang gambaran desain yang ingin didapat, maka para desainer yang telah terdaftar dapat bekerja secara mandiri kemudian akan mengumpulkan hasil kerjanya dalam tempat yang sama, dengan terkumpulnya hasil desain dalam tempat yang sama, para penyelenggara kontes dapat menyeleksi dengan mudah desain yang telah terkumpul layaknya kontes seperti biasa.

Web ini juga diharapkan tidak hanya mempermudah perusahaan dalam penyelenggaraan kontes, tetapi juga dapat memperbanyak kontestan, agar kebutuhan desain perusahaan dapat terselesaikan dengan waktu yang relatif cepat dan hasil yang maksimal, *web* ini juga dimaksudkan untuk menjadi ajang para desainer dalam berkompetisi dan menunjukkan kemampuan.

Situs 99designs.com adalah contoh dari kontes desain grafis berbasis *web* yang ada di dunia, dan di Indonesia situs seperti ini juga telah ada, yaitu situs sribu.com. situs yang telah menerapkan kontes desain grafis berbasis *web* dan telah sukses untuk menagani ratusan kebutuhan desain, tercatat 34.563 desainer telah bergabung, 214.076 portofolio yang telah terunggah dan Rp 1.813.210.000 jumlah dana yang telah dibayarkan kepada desainer mereka. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis mencoba membuat situs yang menerapkan konsep yang sama tetapi mempunyai keunggulan fitur yang berbeda, dan akan didokumentasikan melalui skripsi yang berjudul "Perancangan Kontes Desain Grafis Berbasis *Web*".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang masalah di atas dapat diuraikan perumusan masalah yang dapat menjadi acuan pada *web* yang akan dibuat yaitu : bagaimana membangun kontes desain grafis berbasis *web* yang dapat mempermudah dalam penyelenggaraan kontes dan menjadi ajang kompetisi dan promosi bagi para desainer ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas, dan agar tidak menyimpang dari topik pembahasan dalam penelitian, maka penulis membuat batasan masalah sebagai berikut.

1. Sistem kontes dibuat dalam bentuk *web-based* dengan menggunakan *framework* Codeigniter.
2. Pengguna sistem dibatasi menjadi 3 golongan, desainer (*designer*), penyelenggara kontes (*contest holder*), pengelola situs (*administrator*), ketiga pengguna harus terdaftar dalam situs, mempunyai nama pengguna dan kata sandi.
3. Kontes desain grafis berbasis *web* dibagi menjadi 3 bagian, pertama bagian beranda situs web, berisi tentang informasi situs yang dapat diakses semua pengguna, bagian kedua adalah bagian sistem kontes hanya dapat diakses pengguna yang terdaftar menjadi anggota (*member*), dan bagian terakhir bagian pengelola situs yang hanya dapat diakses pengguna dengan hak akses *administrator*.

4. Penelitian hanya berfokus kepada perancangan *website*, tidak termasuk dalam perancangan strategi marketing dan perumusan harga kontes.
5. Format desain yang dapat diunggah dalam kontes hanya berupa berkas gambar.
6. Tidak menangani permasalahan keamanan *web* (*web security*) dan keamanan jaringan (*network security*).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian yang dilakukan memiliki beberapa tujuan dan dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Membangun kontes desain grafis berbasis *web* yang dapat mempermudah dalam penyelenggaraan kontes.
2. Membangun kontes desain grafis berbasis *web* untuk ajang kompetisi dan promosi bagi para desainer.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Memberikan kemudahan bagi sebuah perusahaan dalam menyelenggarakan kontes untuk memenuhi kebutuhan desain.
2. Memberikan media promosi dan kompetisi bagi para desainer.

1.6 Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan studi literatur yang dilakukan dengan cara mengumpulkan data atau informasi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan penelitian.

1.6.2 Referensi Internet

Dengan membaca dan meringkas referensi yang berasal dari internet sebagai bahan penunjang dalam penulisan.

1.6.3 Analisis Dan Pengamatan

Melakukan analisis dan pengamatan pada kontes desain grafis berbasis web yang telah ada, kemudian menggabungkan dengan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya melalui studi literatur.

1.6.4 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari lima bab dan masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang dari masalah yang di bahas dalam skripsi ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab II berisi konsep dasar dan teori-teori yang melandasi pembuatan aplikasi antara lain teori tentang desain grafis,

website framework code igniter dan konsep crowdsourcing .

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan dijelaskan tentang analisis sistem dan perancangan *website*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang tahap-tahap yang dilalui dalam mengembangkan aplikasi dan bagaimana berjalannya aplikasi tersebut sesuai dengan rancangan yang telah direncanakan sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan dijelaskan tentang bagaimana kesimpulan dan saran yang diperoleh dari hasil penelitian.