

PERANCANGAN KONTES DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB

SKRIPSI



disusun oleh

Bangkit Apri Wijanarko
09.11.3082

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013

PERANCANGAN KONTES DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Bangkit Apri Wijanarko
09.11.3082

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN KONTES DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangkit Apri Wijanarko

09.11.3082

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 19 Oktober 2012

Dosen Pembimbing,



Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN KONTES DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bangkit Apri Wijanarko
09.11.3082

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom.
NIK. 190302096



Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs.
NIK. 190302207



Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng.
NIK. 190302105

Skripsi ini telah disetujui sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 2 Desember 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan dalam isi skripsi ini tidak terdapat karya yang ditulis dan diajukan oleh orang lain untuk mendapatkan gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat pendapat atau karya yang ditulis dan atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 2 Desember 2013

Bangkit Apri Wijanarko

NIM. 09.11.3082

HALAMAN MOTTO

“Dia memberikan hikmah (ilmu yang berguna) kepada siapa yang dikehendaki-Nya. Barang siapa yang mendapat hikmah itu Sesungguhnya ia telah mendapat kebajikan yang banyak. Dan tiadalah yang menerima peringatan melainkan orang-orang yang berakal”.

(Q.S. Al-Baqarah: 269)

"Barang siapa yang bersabar atas kesulitan dan himpitan kehidupannya, maka aku akan menjadi saksi atau pemberi syafaat baginya pada hari kiamat."

(HR. Tirmidzi)

Try to discover The road to success And you'll seek but never find, But blaze your own path And the road to success Will trail right behind.

Robert Brault

Setiap Perjalanan Akan Dimulai Dengan Satu Langkah Kecil, Lakukan Walau Hanya Selangkah, Jangan Pernah Berhenti Sebelum Memulai.

Bangkit A.W

Kelahiran Sang Pemicu

saat malam malammu terasa ramai
saat siang mu terasa padat
dan saat otakmu harus berputar seratus kali lipat

saat mentarimu menjadi bulan
saat kicaumu terasa sumbang
dan saat ragamu tanpa rasa lelah

dimasa itu aku terlahir
menjadi penentu pemicu
menjadi syarat dan menjadi obat dari
rasa ridu akan bahagia dan kebebasanmu.

maka berbahagialah kawan
pintumu telah terbuka
syarat dan bekalmu telah kau dapat
langkahkan lututmu dan berlarilah
mimpimu telah menanti
lahirkan aku ke drajatku selanjutnya
jadilah apapun yang kau mau
jangan biarkan mimpimu menjadi kenyataan jiwa jiwa yang lain

**Puji Syukur kehadiran ALLAH SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas nikmat,
rahmat, dan hidayah-Nya.**

Ku persembahkan karya kecilku untuk,
Babe dan Ibu tercinta serta keluarga besarku yang telah mendukung dan
selalu mendoakan, mempercayai dan merestuiiku.

Dan
untuk Joulle Violletta, kasih yang selalu memberi semangat, doa, motivasi,
dan tak pernah lelah menemani.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan. Tidak lupa sholawat serta salam saya haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam, dan semoga kita mendapat syafa'at beliau kelak di yaumul qiyaamah (Amin).

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT. Selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi saya dalam pembuatan skripsi.

4. Ibunda Sulastri dan Ayahanda Priyanto serta keluarga yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis dalam usahanya untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
6. Joulle Violletta, yang tidak pernah bosan menemani, mengingatkan dan memberikan semangat kepada penulis untuk mengerjakan dan menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman saya semasa kuliah, Ahmad Saifudin, Arif Riyanto, dan semua teman-teman kelas S1-TI-07.
8. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Saya tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu saya berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Saya berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 2 Desember 2013

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
INTISARI	xx
ABSTRACT	xxi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1 Studi Pustaka	5
1.6.2 Referensi Internet	5
1.6.3 Analisis Dan Pengamatan	5
1.6.4 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDSAN TEORI	7
2.1 Definisi Desain Grafis	7
2.2 Kontes Desain Grafis	7
2.3 Crowdsourcing	8

2.3.1	Definisi Crowdsourcing.....	8
2.3.2	Manfaat Crowdsourcing.....	9
2.3.3	Kelemahan Crowdsourcing.....	10
2.3.4	Implementasi Konsep Crowdsourcing.....	11
2.3.4.1	Bidang Hiburan.....	11
2.3.4.2	Bidang Riset & Pengembangan.....	12
2.3.4.3	Edukasi Dan Industri Software.....	12
2.4	Situs Web.....	13
2.4.1	Pengertian Situs Web.....	13
2.4.2	Web Statis Dan Web Dinamis.....	14
2.4.3	Hypertext Transfer Protocol (HTTP).....	14
2.4.4	Uniform Resource Locator (URL).....	15
2.5	Web Browser Dan Web Server.....	16
2.5.1	Web Browser.....	16
2.5.2	Web Server.....	16
2.6	Jenis Pemrograman Web.....	17
2.6.1	Client Side Scripting.....	17
2.6.2	Server Side Scripting.....	17
2.7	Domain.....	18
2.7.1	Generic Top-Level Domain (gTLD).....	18
2.7.2	Country Code Top-Level Domain (ccTLD).....	19
2.7.3	Infrastructure Top-Level Domain (iTLD).....	20
2.8	Web Hosting.....	20
2.9	Konsep Dasar Basis Data.....	22
2.9.1	Definisi Basis Data.....	22
2.9.2	Operasi Dasar Basis Data.....	23
2.10	Hypertext Markup Language (HTML).....	24
2.11	PHP: Hypertext Preprocessor (PHP).....	24
2.11.1	Konsep Dasar Php.....	25
2.11.2	Kelebihan Php.....	26
2.12	Cascading Style Sheet (CSS).....	27

2.13 Javascript	28
2.14 My Structure Query Language (MySQL)	29
2.14.1 Pengenalan Mysql	29
2.14.2 Syntaks-Syntaks Mysql	30
2.15 Framework	32
2.15.1 Pengertian Framework	32
2.15.2 Pengenalan Framework Codeigniter	32
2.15.3 Kelebihan Framework Codeigniter	33
2.16 Mvc (Model View Controller).....	34
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM	36
3.1 Tinjauan Umum.....	36
3.2 Analisi Kebutuhan Sistem	37
3.2.1 Kebutuhan Fungsional.....	37
3.2.2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	38
3.2.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras	38
3.2.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	38
3.2.2.3 Kebutuhan Server	39
3.2.2.4 Analisis Pengguna.....	39
3.3 Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.3.1 Kelayakan Teknologi	40
3.3.2 Kelayakan Hukum.....	41
3.3.3 Kelayakan Operasional.....	41
3.3.4 Kelayakan Ekonomi	42
3.4 Perancangan Sistem.....	43
3.4.1 Proses Bisnis	43
3.4.2 The Unified Modelling Language (UML).....	50
3.4.2.1 Use Case Diagram	50
3.4.2.2 Activity Diagram	54
3.4.2.3 Class Diagram	58
3.4.2.4 Sequence Diagram.....	60

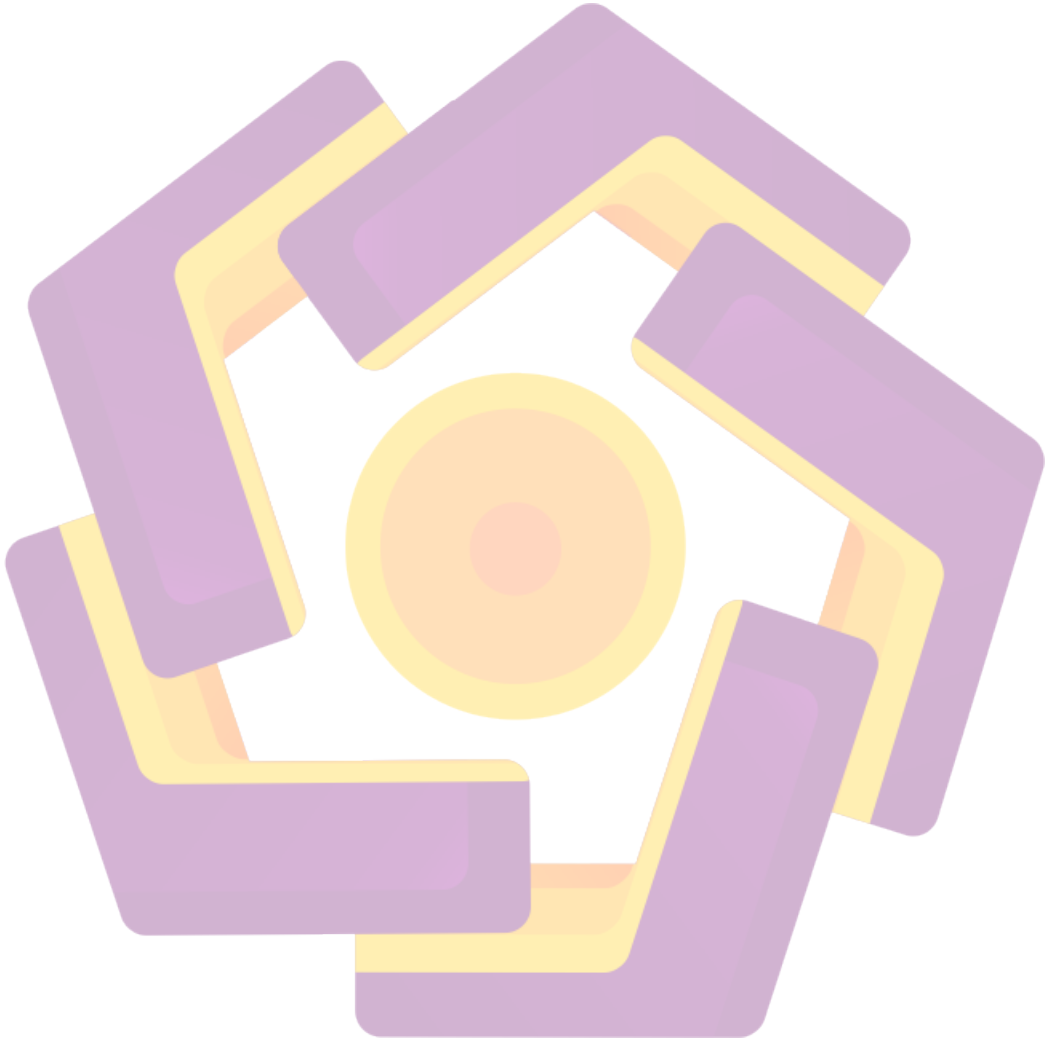
3.5 Perancangan Basis Data.....	69
3.5.1 Perancangan Tabel.....	69
3.5.2 Perancangan Relasi Antar Tabel	81
3.6 Perancangan Menu Halaman.....	83
3.6.1 Menu Halaman Pengguna.....	83
3.6.2 Menu Halaman Administrator	84
3.7 Perancangan Antar Muka.....	84
3.7.1 Halaman Utama	85
3.7.2 Halaman Pembuatan Kontes.....	86
3.7.3 Halaman Profil	87
3.7.4 Halaman Ruang Kontes	88
3.7.5 Halaman Ruang Transfer.....	89
3.7.6 Halaman Administrator	90
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM	91
4.1 Implementasi Sistem.....	91
4.1.1 Implementasi Basis Data	91
4.1.1.1 Tabel Akun Bank	92
4.1.1.2 Tabel Bank.....	92
4.1.1.3 Tabel Garnsi.....	93
4.1.1.4 Tabel Harga	94
4.1.1.5 Tabel Kelas Kontes	94
4.1.1.6 Tabel Komen Kontes.....	95
4.1.1.7 Tabel Konfirmasi	96
4.1.1.8 Tabel Laporan.....	96
4.1.1.9 Tabel Masa Kontes.....	97
4.1.1.10 Tabel Notif.....	98
4.1.1.11 Tabel Paket Harga	98
4.1.1.12 Tabel Paket Kontes	99
4.1.1.13 Tabel Pemenang	99
4.1.1.14 Tabel Penarikan	100
4.1.1.15 Tabel Pendapatan	101

4.1.1.16	Tabel Poin Desainer	102
4.1.1.17	Tabel Status.....	103
4.1.1.18	Tabel Jenis Kontes	103
4.1.1.19	Tabel Kategori Kontes.....	104
4.1.1.20	Tabel Kontes	104
4.1.1.21	Tabel Lokasi	106
4.1.1.22	Tabel User.....	107
4.1.1.23	Tabel Upload Kontes.....	108
4.1.2	Implementasi Program	109
4.1.2.1	Halaman Pilih Kategori.....	109
4.1.2.2	Halaman Informasi Lengkap	110
4.1.2.3	Halaman Tagihan.....	112
4.1.2.4	Halaman Galeri Kontes	112
4.1.2.5	Halaman Ruang Kontes	113
4.1.2.6	Halaman Pemilihan Pemenang.....	115
4.1.2.7	Halaman Ruang Transfer	117
4.1.3	Pengujian Sistem.....	119
4.1.3.1	Rencana Pengujian Sistem	119
4.1.3.2	Kasus Dan Hasil Pengujian	120
4.1.3.3	Kesimpulan Hasil Pengujian	123
4.1.4	Instalasi Sistem	123
4.1.4.1	Pembuatan Basis Data.....	123
4.1.4.2	Konfigurasi Database Pada Framework Codeigniter	126
4.1.5	Pemeliharaan Sistem	126
BAB V	PENUTUP.....	129
5.1	Kesimpulan	129
5.2	Saran	129
DAFTAR PUSTAKA.....		131

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan Tabel Akun Bank.....	69
Tabel 3.2 Perancangan Tabel Bank	70
Tabel 3.3 Perancangan Tabel Bank	70
Tabel 3.4 Perancangan Tabel Harga.....	70
Tabel 3.5 Perancangan Tabel Kelas Kontes	71
Tabel 3.6 Perancangan Tabel Komen Kontes	71
Tabel 3.7 Perancangan Tabel Konfirmasi.....	72
Tabel 3.8 Perancangan Tabel Laporan	72
Tabel 3.9 Perancangan Tabel Masa Kontes	73
Tabel 3.10 Perancangan Tabel Notif	73
Tabel 3.11 Perancangan Tabel Paket Harga	74
Tabel 3.12 Perancangan Tabel Paket Kontes.....	74
Tabel 3.13 Perancangan Tabel Pemenang	75
Tabel 3.14 Perancangan Tabel Penarikan.....	75
Tabel 3.15 Perancangan Tabel Pendapatan	76
Tabel 3.16 Perancangan Tabel Poin Desainer	76
Tabel 3.17 Perancangan Tabel Status.....	77
Tabel 3.18 Perancangan Tabel Jenis Kontes.....	77
Tabel 3.19 Perancangan Tabel Kategori Kontes	78
Tabel 3.20 Perancangan Tabel Kontes	78
Tabel 3.21 Perancangan Tabel Lokasi.....	79
Tabel 3.22 Perancangan Tabel User	80
Tabel 3.23 Perancangan Tabel Upload Kontes	81
Tabel 4.1 Rencana Pengujian Sistem	119
Tabel 4.2 Pengujian Login	120
Tabel 4.3 Pengujian Pilih Kategori	120
Tabel 4.4 Pengujian Info Lengkap	121
Tabel 4.5 Pengujian Ruang Galeri Kontes	121

Tabel 4.6 Pengujian Ruang Kontes 121
Tabel 4.7 Pengujian Ruang Pemilihan Pemenang 122
Tabel 4.8 Pengujian Ruang Transfer 122

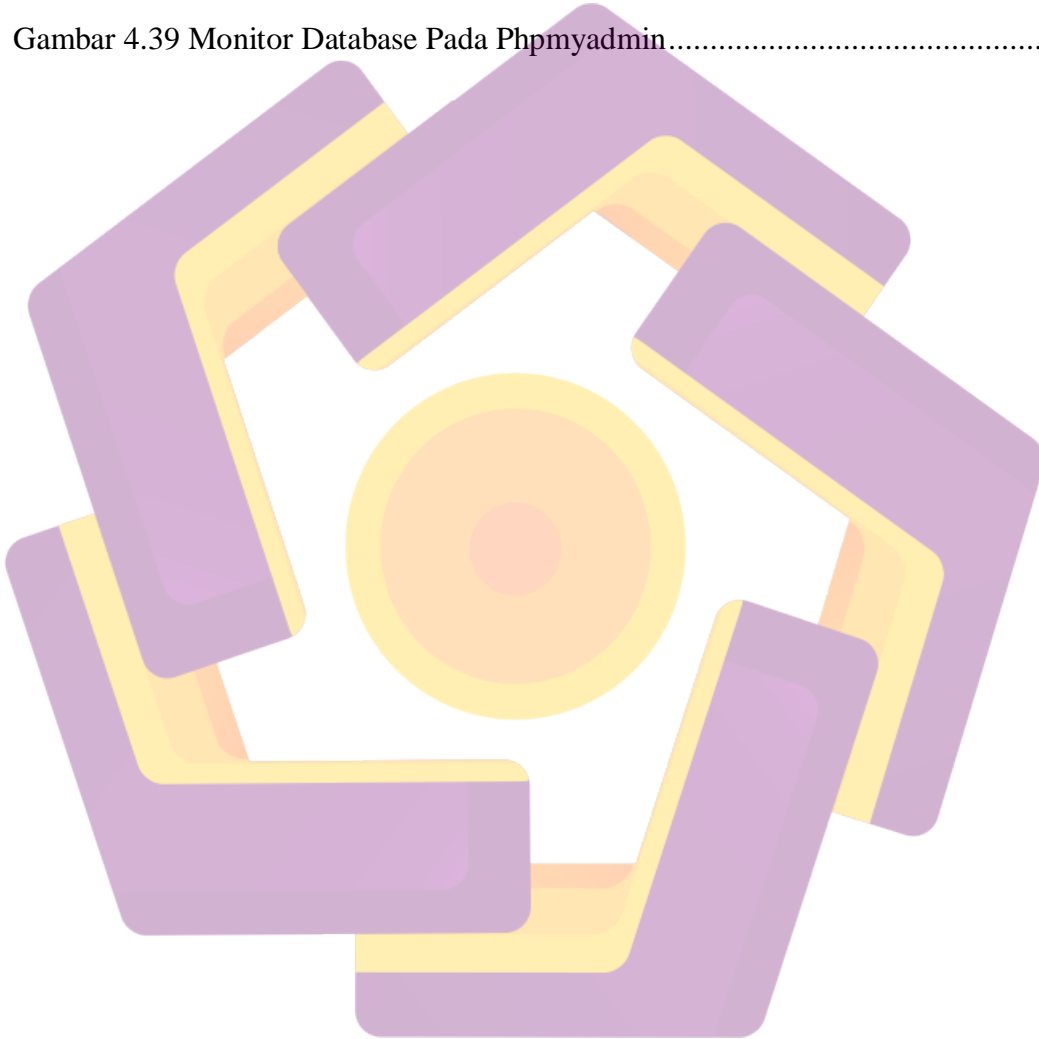


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Pembuatan Kontes.....	51
Gambar 3.2 Use Case Penyelenggaraan Kontes.....	52
Gambar 3.3 Use Case Ruang Kontes.....	52
Gambar 3.4 Use Case Pemilihan Pemenang.....	53
Gambar 3.5 Use Case Pembayaran Desainer.....	54
Gambar 3.6 Activity Diagram Penyelenggra.....	56
Gambar 3.7 Activity Diagram Desainer.....	57
Gambar 3.8 Activity Diagram Administrator.....	58
Gambar 3.9 Class Diagram Web Kontes.....	59
Gambar 3.10 Sequence Diagram Pembuatan Kontes.....	60
Gambar 3.11 Sequence Diagram Penyelenggaraan Kontes (Penyelenggara).....	61
Gambar 3.12 Sequence Diagram Penyelenggaraan Kontes (Administrator).....	62
Gambar 3.13 Sequence Diagram Ruang Kontes (Desainer).....	63
Gambar 3.14 Sequence Diagram Ruang Kontes (Penyelenggara).....	64
Gambar 3.15 Sequence Diagram Pemilihan Pemenang (Penyelenggara).....	65
Gambar 3.16 Sequence Diagram Pemilihan Pemenang (Desainer).....	66
Gambar 3.17 Sequence Diagram Pembayaran Desainer (Desainer).....	67
Gambar 3.18 Sequence Diagram Pembayaran Desainer (Administrator).....	68
Gambar 3.19 Relasi Antar Tabel.....	82
Gambar 3.20 Perancangan Menu Halaman Pengguna.....	83
Gambar 3.21 Perancangan Menu Halaman Administrator.....	84
Gambar 3.22 Halaman Utama.....	85
Gambar 3.23 Halaman Pembuatan Kontes.....	86
Gambar 3.24 Halaman Profil.....	87
Gambar 3.25 Halaman Ruang Kontes.....	88
Gambar 3.26 Halaman Transfer.....	89
Gambar 3.27 Halaman Administrator.....	90
Gambar 4.1 Struktur Tabel Akun Bank.....	92

Gambar 4.2 Strukur Table Bank	93
Gambar 4.3 Strukur Table Garansi	93
Gambar 4.4 Struktur Tabel Harga	94
Gambar 4.5 Struktur Tabel Kelas Kontes.....	95
Gambar 4.6 Struktur Tabel Komen Kontes	95
Gambar 4.7 Struktur Tabel Konfirmasi.....	96
Gambar 4.8 Struktur Tabel Laporan	97
Gambar 4.9 Stuktur Tabel Masa Kontes	97
Gambar 4.10 Struktur Tabel Notif	98
Gambar 4.11 Stuktur Tabel Paket Harga.....	99
Gambar 4.12 Stuktur Tabel Paket Kontes	99
Gambar 4.13 Stuktur Tabel Pemenang.....	100
Gambar 4.14 Stuktur Tabel Penarikan	101
Gambar 4.15 Stuktur Tabel Pendapatan	102
Gambar 4.16 Stuktur Tabel Poin Desainer	102
Gambar 4.17 Stuktur Tabel Poin Status	103
Gambar 4.18 Stuktur Tabel Jenis Kontes	103
Gambar 4.19 Stuktur Tabel Kategori Kontes	104
Gambar 4.20 Stuktur Tabel Kontes.....	106
Gambar 4.21 Stuktur Tabel Lokasi	106
Gambar 4.22 Stuktur Tabel User	108
Gambar 4.23 Stuktur Tabel Upload Kontes	109
Gambar 4.24 Pembuatan Halaman Kategori.....	110
Gambar 4.25 Pembuatan Halaman Informasi Lengkap	111
Gambar 4.26 Pembuatan Halaman Tagihan	112
Gambar 4.27 Pembuatan Halaman Ruang Kontes	113
Gambar 4.28 Pembuatan Halaman Ruang Kontes	114
Gambar 4.29 Pembutan Halaman Pemilihan Pemenang (Sebelum)	115
Gambar 4.30 Pembuatan Halaman Pemilihan Pemenang (Setelah)	116
Gambar 4.31 Pembutan Halaman Ruang Transfer Desainer.....	117
Gambar 4.32 Pembutan Halaman Ruang Transfer Penyelenggara.....	118

Gambar 4.33 Halaman Utama Phpmyadmin.....	124
Gambar 4.34 Pembuatan Database Pada Phpmyadmin	124
Gambar 4.35 Halaman Impor Phpmyadmin	125
Gambar 4.36 Struktur Tabe Databasel Sistemkontes.....	125
Gambar 4.37 Table Maintenance Pada Phpmyadmin	127
Gambar 4.38 Statistik Database Pada Phpmyadmin.....	128
Gambar 4.39 Monitor Database Pada Phpmyadmin.....	128



INTISARI

Secara konvensional kontes desain diadakan dengan cara membuat iklan dan pengumuman serta menyertakan alamat perusahaan dalam media cetak kemudian para desainer yang mengetahuinya akan mengirim hasil karya desain mereka ke alamat yang tertera dalam iklan tersebut. Seiring dengan perkembangan internet cara konvensional tersebut telah tergantikan dengan kontes desain berbasis *web*.

Kontes desain berbasis *web* menganut konsep *crowdsourcing* maka dengan konsep tersebut *web* ini mempunyai basis masa tanpa batas yang siap memberikan solusi dari setiap kebutuhan desain dari perusahaan atau dapat disebut penyelenggara kontes. Setiap kontes desain berbasis *web* menawarkan banyak fitur. Fitur yang tersedia telah membantu pemilik kontes untuk melakukan pendekatan terhadap gambaran desain yang mereka harapkan, misalnya dengan fitur “*Designer Brief*”, pemilik kontes diwajibkan untuk menggambarkan dengan singkat tentang desain yang mereka inginkan yang diharapkan dengan fitur ini para desainer akan mempunyai gambaran awal tentang desain yang akan mereka buat, namun pada kenyataannya kekurangan informasi yang diberikanlah yang membuat fitur ini akan menjadi kurang bermanfaat.

Kekurangan informasi yang diberikan membuktikan bahwa kebanyakan pemilik kontes adalah orang yang awam desain karena secara logika jika penyelenggara kontes mempunyai desainer profesional maka selanjutnya penyelenggara kontes tidak akan lagi masuk ke arena kontes desain akan tetapi mereka akan langsung meminta profesional mereka untuk membuatan desain yang mereka butuhkan. Mencoba untuk mensikapi hal tersebut maka perlu melakukan penambahan fitur “*Designer Assistant*” yang akan membantu para pemilik kontes dalam menggambarkan kebutuhan desain dan membantu para pemilik kontes untuk menentukan desain yang akan masuk dalam arena final sehingga pemilik kontes tinggal memilih juara kontes tanpa harus memilih dari ratusan bahkan ribuan desain yang mungkin akan semakin membingungkan dalam menentukan pilihan desain.

Kata kunci : kontes desain, *website*, *crowdsourcing*.

ABSTRACT

Conventionally design contest was organized by way of making advertising and announcements, and include the address of company with print media, then the designers who know it will send the design work results to the address listed in the ad. Along with the Internet development, the conventional way has been replaced with a web-based design contest.

A web-based design contest is crowdsourcing concept then this web has unlimited crowd basis and ready to provide solutions for every enterprise design needs, or can be called as the contest holder. Each web-based design contest offers many features and Available features has helped contest holder, for an approach to a design that they expect, for example, designer briefs, contest holder is required to describe in brief about the design that they want. Using this feature the designer will have an initial overview of the design that they will do, but the fact remained that the lack of information that was given to make this feature will be less useful.

Lacking of information, proving that most contest holder do not understand how to design, because logically if the contest holder has a professional designer, then contest holder should no longer go into the design contest arena, but they will immediately ask for their professional to make design that they need. Trying to facing those facts it is necessary need additional feature it's call "Assistant Designer" who will help the contest holder to describe the design needs, and assist the contest holder to determine which design will fit in the final arena. so the contest holder just choose the contest winner without having to choose from hundreds or even thousands of designs which might be more confusing in determining the final design.

Keywords: design contest, website, crowdsourcing.