

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya teknologi yang sudah semakin maju dengan pesat saat ini, dengan kemampuan secara teoritis dalam bidang komputer saja dinilai masih sangat kurang untuk mengimbangi perkembangan zaman saat ini, sehingga banyak terobosan baru yang harus dilakukan dan membuat integrasi antar berbagai macam disiplin ilmu yaitu seperti desain grafis. Multimedia dan desain sebagai salah satu alat promosi dan komunikasi yang juga mempunyai peranan penting dalam menginformasikan sesuatu kepada masyarakat.

Pada saat ini teknologi informasi telah mulai menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting dimana kita sudah mulai tergantung dengan bantuan teknologi informasi. Salah satunya adalah teknologi informasi dengan internet. Internet dinegara - negara berkembang telah menjadi bagian kehidupan yang hampir semua masyarakat telah memanfaatkannya. Di Indonesia sendiri internet mulai menjadi suatu kebutuhan, karena efektivitas dan efisiensinya serta diperkirakan beberapa tahun lagi di Indonesia internet akan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari seperti halnya di negara-negara maju (Diyanafik & Khusnawi, 2011) .

Jasa design graphic yang berkembang saat ini masih sebatas antara pemilik perusahaan design dengan customer sebagai pengguna jasa. Belakangan ini banyak masyarakat ataupun perusahaan yang membutuhkan jasa pembuatan desain logo ,desain *website* , desain *namecard*, desain *banner*, desain bordir dan

lainnya serta semakin meningkatnya permintaan jasa desain kepada perusahaan jasa yang mana pelanggan harus langsung mendatangi perusahaan jasa *design graphic*. Namun hal ini dinilai kurang efisien karena belum tersedianya suatu media pelelangan khusus untuk jasa *design graphic* yang dapat memberikan kemudahan bagi *customer* sehingga *customer* tidak perlu mendatangi perusahaan jasa *design graphic*. Selain itu juga banyak sekali para disainer yang memiliki bakat dalam hal *design* namun tidak memiliki peluang pekerjaan dibidangnya oleh karena itu penulis melihat hal ini sebagai peluang dan bermaksud untuk merancang jasa *design* menggunakan sistem lelang berbasis *website* yang diharapkan nantinya *website* pelelangan *design graphic* ini akan mempermudah pelanggan yang membutuhkan jasa *design* serta dapat menjadi peluang pekerjaan bagi para disainer yang berbakat dibidang *design graphic*.

Berdasarkan uraian diatas, memunculkan gagasan untuk merancang sebuah *website* jasa desain sebagai bahan untuk penelitian skripsi dengan mengangkat judul, “Perancangan Jasa Design Graphic Menggunakan Sistem Lelang Berbasis Website”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahannya adalah:

1. Banyaknya peminat dari kalangan masyarakat maupun perusahaan yang sangat membutuhkan jasa desain grafis namun belum tersedianya suatu media pelelangan *design graphic* berbasis *web* untuk memudahkan peluang tersebut.

2. Sulitnya pelaku bisnis mendapatkan *design* yang sesuai keinginan dan tidak harus datang ke tempat penyedia jasa di pulau Batam.
3. Sulitnya peluang pekerjaan bagi para disainer yang memiliki bakat dalam hal *design*.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diutarakan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang suatu sistem *website* pelelangan *design graphic* untuk disainer dalam melakukan aktivitas lelang di *website* ini?
2. Bagaimana *customer* mendapatkan jasa *design* tanpa harus datang ke tempat penyedia jasa desain di pulau Batam?
3. Bagaimana *website* ini dapat membuka peluang pekerjaan bagi *designer*?

1.4. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diambil agar permasalahan tidak menyebar luas dalam sistem informasi ini adalah:

1. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah bahasa pemrograman *PHP*, dan *MySQL* untuk databasenya.
2. *Tools* yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah *adobe dreamweaver CS5* yang berfungsi untuk mendesain tampilan *web* dan *sublime text 3* sebagai alat untuk merancang pengkodean program.
3. Data data yang dibutuhkan ini hanya mencakup pada wilayah Batam saja.
4. Sistem hanya bisa di kelola oleh admin *website* sebagai administrator.

1.5. Tujuan Penelitian

Setelah merumuskan masalah, maka penulis menguraikan tujuan merancang sebuah jasa *Design graphic* menggunakan sistem lelang berbasis *website* adalah:

1. Merancang sistem informasi *website* pelelangan desain *graphic*
2. Memudahkan disainer dalam melakukan aktivitas lelang di *website* ini serta mempermudah *customer* mendapatkan jasa *design* tanpa harus datang ke tempat penyedia jasa di pulau Batam
3. Dengan adanya aplikasi ini maka dibutuhkan tenaga ahli yang mampu menjawab permasalahan yang dihadapi oleh pihak *customer* dengan cara merekrut para ahli dan memberikan wadah kepada mereka untuk melakukan sebuah pekerjaan desain.

1.6. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Hal ini dilakukan agar *customer* tidak perlu datang langsung ke tempat penyedia jasa *design* di kota ini, di samping itu bagi orang yang memiliki bakat dalam *design graphic* berkesempatan dalam peluang pekerjaan sampingan

1.6.1. Manfaat Teoritis

Yang dimaksud dengan manfaat teoritis adalah:

1. Dapat dijadikan media pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas dalam bidang sistem informasi.
2. Dapat membuka kesempatan pekerjaan bagi para disainer yang serta mempermudah *customer* untuk menyalurkan peluang pekerjaan desain *graphic*.

1.6.2. Manfaat Praktis

Yang dimaksud dengan manfaat praktis adalah merupakan peluang bisnis *online* dan memenuhi kebutuhan konsumen terhadap jasa *design* grafis serta bagi seorang pengguna dapat meningkatkan sumber daya manusia yang kreatif yang memiliki kemampuan *design* grafis.

1. Manfaat bagi penulis

Memberikan wawasan cara kerja sistem informasi lelang *design graphic* berbasis *website*.

2. Bagi pengguna (*customer*)

Dapat mempermudah proses jasa *design* tanpa harus datang ke tempat tempat jasa *design*.

3. Bagi yang memiliki *skill design graphic* dapat peluang pekerjaan, dan meningkatkan kemampuan *design graphic*.