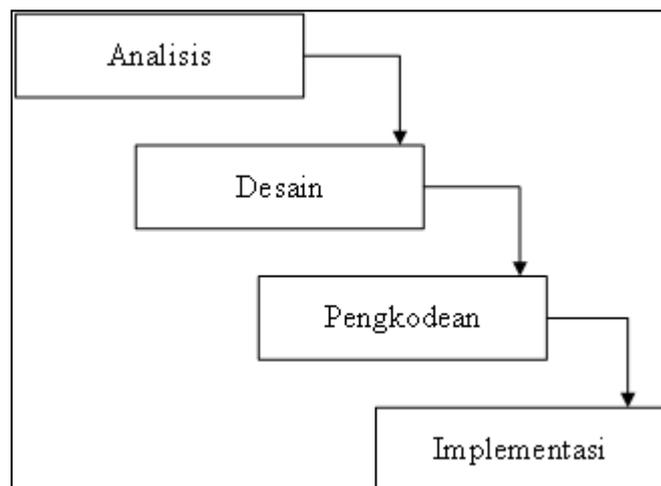


BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam desain penelitian ini penulis berpedoman pada satu model penelitian yaitu menggunakan metode *waterfall* dimana metode ini merupakan metode yang cukup familiar bagi pengembang atau perancang sistem. Hal yang paling mendasar bagi penulis memilih metode ini dikarenakan dalam metode ini memiliki proses urut yang rapi mulai dari analisis hingga implementasi. Setiap proses memiliki spesifikasinya sendiri, sehingga sebuah sistem dapat dikembangkan sesuai dengan apa yang dikehendaki (tepat sasaran). Dan yang terpenting adalah setiap proses tidak dapat saling tumpang tindih. Berikut adalah desain penelitian yang penulis kerjakan dalam tugas akhir ini dapat dilihat pada gambar dibawah



Gambar 3.6 Desain Penelitian

3.2. Objek Penelitian

Perpaduan antara kata-kata, angka, gambar, grafik, photo. Membutuhkan ide dari seseorang yang sengaja dikombinasikan, diciptakan, diatur sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang unik dan elegan untuk di lihat, ini adalah salah satu pengertian dari design graphic. Pada umumnya desain grafis terdapat pada tempat tempat-tertentu seperti di baliho, banner, iklan digital, spanduk, kartu nama, logo perusahaan, website, brosur dan lain-lain.

3.3. Analisa SWOT Program yang berjalan

Pengertian dari analisis SWOT yaitu sebuah langkah dalam perencanaan yang digunakan untuk menguji kekuatan atau *Strength*, kelemahan atau *Weakness*, peluang atau *Opportunity*, dan ancaman atau *Threat* dalam suatu proyek ataupun suatu kegiatan usaha. Dalam hal ini memiliki tujuan agar cara yang akan diambil memiliki dasar dan fakta yang dapat dipertanggung jawabkan dalam mengatasi permasalahan ataupun kelemahan suatu objek dengan melakukan analisa SWOT ini.

Berikut ini adalah analisa SWOT yang digunakan untuk sistem yang sedang berjalan:

1. Kekuatan sistem (*Strength*)
 - a. Mampu melayani permintaan desain di daerah Batam.
 - b. Bekerjasama dengan orang-orang yang memiliki kemampuan desain di daerah Batam.
2. Kelemahan (*Weaknesses*)
 - a. Disainer tidak memiliki akses untuk melakukan promosi.

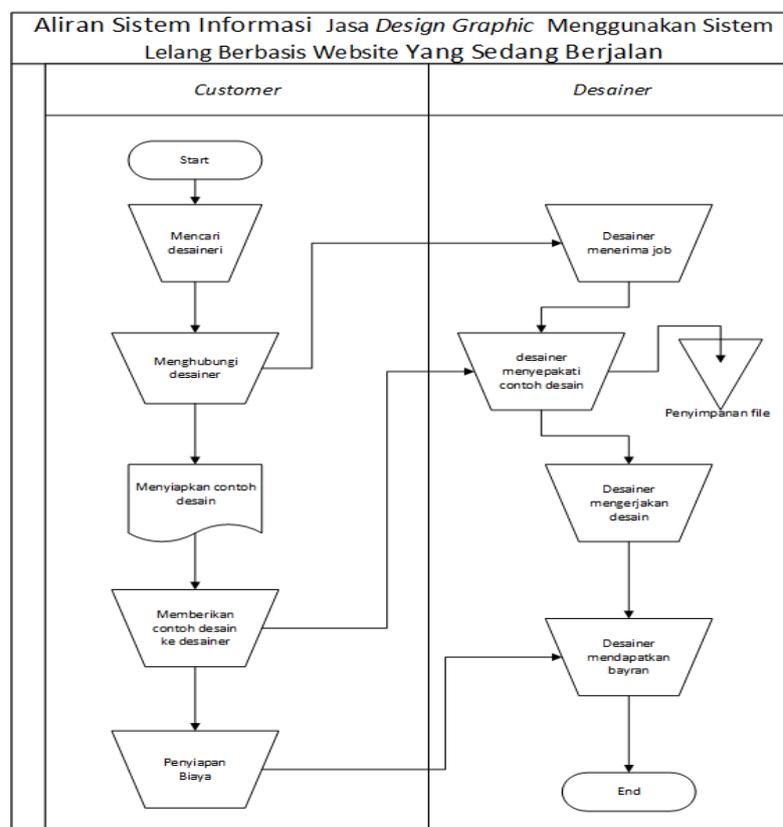
- b. Adanya keterbatasan waktu dalam melakukan proses desain
 - c. Tidak semua disainer memiliki kriteria sesuai job yang di lelang.
3. Kesempatan (*Opportunity*)
- a. Meningkatnya permintaan pembuatan desain untuk mendesain sebuah logo atau sejenisnya dari pihak luar setiap tahunnya.
 - b. Masyarakat kota Batam sangat membutuhkan para disainer.
4. Ancaman (*Threat*)
- a. Semakin bertambahnya jasa disainer yang akan bersaing.

3.4. Analisa Sistem Program yang sedang berjalan

Sistem desain yang sedang berjalan saat ini masih terdapat kekurangan di era digital seperti saat sekarang ini. Sistem desain saat ini masih menggunakan cara yang lama dalam sistem pencarian desain, sehingga menimbulkan hilangnya waktu dan kurang efektif dalam pencarian jasa desain, yaitu masih mencari disainer dari satu orang ke orang lain. Kurangnya jasa penyedia lelang desain untuk membantu mendesain secara *online*. Desain itu sendiri berdampak positif pada orang yang membutuhkan desain seperti pihak pengembang yang saat ini berada di kota Batam maupun secara individu. Pekerja atau desain yang ada pada sistem yang sedang berlangsung adalah berupa jasa atau lelang barang berharga, bukan pelelangan dalam kemampuan desain.

3.5. Aliran Sistem Informasi yang sedang berjalan

Aliran sistem informasi yang berjalan saat ini masih mengharuskan customer datang langsung ke penyedia jasa advertishing maupun jasa-jasa percetakan untuk pembuatan logo ataupun desain lainnya. Sehingga banyak waktu customer yang terbuang dalam hal mencari tempat penyedia jasa desain. Kesempatan jasa desain juga hanya di dapatkan oleh penyedia jasa yang sama dikarenakan customer hanya mengenal tempat desain tertentu.



Gambar 3.2 Aliran Sistem Informasi Lama

Deskripsi dari Aliran Sistem Informasi berjalan adalah sebagai berikut:

1. Pihak *customer* melakukan pencarian disainer
2. Kemudian pihak *customer* menghubungi pihak disainer
3. Pihak *customer* membuat contoh desain

4. Pihak *customer* memberikan contoh desainnya kepada disainer
5. Pihak disainer menerima contoh desain dan menyimpannya sebagai referensi
6. Pihak disainer melakukan desain
7. Pihak *customer* menyiapkan pembayaran
8. Pihak disainer mendapatkan bayaran
9. Selesai

3.6. Permasalahan yang sedang dihadapi

Permasalahan yang sedang dihadapi dalam pencarian jasa disainer menghadapi beberapa permasalahan, diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Masalah yang sering di hadapi adalah menumpuknya pekerjaan desain sehingga penyelesaian desain tidak tepat waktu.
- b. Sulitnya peluang pekerjaan bagi disainer untuk mencari pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya, karena media yang tepat belum tersedia.
- c. Kemampuan tiap disainer tidak sama sehingga memaksakan diri untuk menyelesaikan pekerjaan tanpa melihat kualitas dan makna dari desain tersebut.
- d. Kesempatan pekerjaan hanya di dapatkan oleh orang yang sama sehingga orang lain yang memiliki kemampuan desain sulit mendapatkan kesempatan bekerja..
- e. Customer hanya mempercayai satu penyedia jasa.
- f. Membuang waktu, dikarenakan customer harus datang ke lokasi percetakan atau jasa desain secara langsung.

- g. Butuh waktu lama dalam proses pencarian jasa desain yang sesuai keinginan customer.
- h. Tingginya upah pengerjaan desain, karena tidak adanya perbandingan harga dari para disainer..
- i. Bagi customer, penggunaan jasa disainer sering kali memakai jasa penyedia disainer yang sama, hal ini menyebabkan hasil desain tidak menghasilkan ide kreativitas yang baru.
- j. Penggunaan jasa disainer sering kali memakai disainer yang berdomisili di kota lain, sehingga upah pekerjaan jadi meningkat.

3.7. Usulan Pemecahan Masalah

Permasalahan sistem yang berjalan yang ditimbulkan saat ini, peneliti menarakan:

- a. Menyediakan media online berupa website dengan menggunakan sistem lelang sehingga mempermudah customer dalam hal pengerjaan desain yang tepat waktu dan sesuai dengan keinginannya.
- b. Para disainer memiliki wadah informasi untuk mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan kriterianya melalui website ini.
- c. Melalui website ini customer memiliki banyak pilihan designer dengan kreativitas yang berbeda-beda.
- d. Bagi customer website ini akan mempermudah dalam mencari para desain graphic dan juga lebih mudah mendapatkan pilihan harga yang sesuai sebagai perbandingan.

Berdasarkan hasil penelitian yang matang diharapkan mampu menyelesaikan masalah masalah yang sedang dihadapi, dan mampu mengurangi permasalahan yang dihadapi dalam hal design graphic. Beberapa usulan yang telah disampaikan diharapkan perancangan jasa design graphic melalui website ini mampu menjawab kebutuhan para disainer dan juga masyarakat atau customer dalam pencarian disainer secara efektif dan efisien. Dengan dirancangnya sistem pencarian disainer melalui website yang telah diusulkan diharapkan juga dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki disainer akan semakin bermanfaat bagi customer, pengembang atau pihak individu yang membutuhkan jasa keahlian desain graphic.