

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seorang desainer grafis merupakan orang yang menekuni bidang desain atau merancang suatu produk yang bisa terdiri dari berbagai bentuk seperti aset fisik dan aset digital. Desainer grafis biasanya mempublikasi desain dan racangannya di beberapa *website marketplace* untuk membentuk identitas profil desainer tersebut maupun untuk menjual karyanya kepada pembeli yang ingin menggunakan produk karya desainer tersebut sesuai dengan syarat ketentuan perlindungan hak cipta yang berlaku dan telah disepakati bersama. Produk atau karya desainer grafis biasanya berupa berbentuk desain seperti *icon*, ilustrasi, *font*, dan *UI (User Interface)*. Setiap *website marketplace* bertujuan untuk menjual karya yang telah diupload oleh desainer tersebut dengan menggunakan sistem pembagian hasil royalti, dimana royalti ini didapatkan dari pengguna yang berlangganan pada website tersebut untuk dapat mengakses desain yang diinginkan, pengguna juga dapat membeli karya desainer tersebut dalam bentuk satuan tanpa berlangganan namun dikenakan biaya yang lebih tinggi.

Setiap penjualan desainer dari hasil karyanya harus membagi hasil terhadap *website marketplace* yang mereka gunakan untuk bertujuan membayar pajak dalam menggunakan sistem layanan tersebut sehingga tanpa disadari penghasilan desainer terpotong sangat banyak setiap royalti penjualan yang berhasil diproses dan membuat penghasilan desainer menjadi tidak maksimal. Maka dari itu, saya sebagai selaku desainer grafis yang ingin menjual aset digital atau karyanya bertujuan untuk membuat *e-commerce* sendiri agar mengurangi pemotongan penghasilan penjualan karya aset digital dan mendapatkan hasil penjualan yang maksimal.

1.2 Rumusan Masalah

Dari penjelasan yang telah disampaikan diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat permasalahan yaitu:

1. Bagaimana cara mengembangkan *e-commerce* desain digital pada Ricks Studio dengan model *Rapid Application Development* (RAD)?
2. Apakah setelah pengembangan *e-commerce* desain digital pada Ricks Studio akan menambah penghasilan yang lebih besar?
3. Apa saja bidang desain yang akan dikerjakan oleh Ricks Studio?

1.3 Batasan Masalah

Untuk tidak menyimpang dari beberapa permasalahan yang telah dijelaskan, maka penulis membuat beberapa batasan masalah dalam laporan skripsi ini sebagai berikut :

1. Jenis desain yang dijual *e-commerce* yang dikembangkan berfokus pada penjualan desain jenis *icon*.
2. *E-commerce* yang akan dikembangkan tidak mencakup proses *refund* atau pengembalian dana.
3. Desain yang diupload adalah hasil asli karya dari Ricks Studio.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penyusunan penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Penjualan Desain Ricks Studio yang sebelumnya masih menggunakan layanan pihak ketiga menjadi tidak bergantung lagi kepada pihak lain.
2. Tidak adanya batasan dalam penarikan dana minimum yang biasanya disesuaikan oleh syarat dan ketentuan dari pihak ketiga.
3. Hasil karya Ricks Studio akan selalu terpublikasi langsung tanpa adanya *reject* atau penolakan.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Manfaat penyusunan penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Mengurangi potongan biaya dari hasil penjualan karya Ricks Studio.
2. Mempermudah Ricks Studio dalam manajemen hasil karya desainnya sendiri tanpa sangkut paut dari pihak lain.

3. Mempercepat proses publikasi desain yang telah di *upload*.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian skripsi terdiri dari sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini menjelaskan tentang deskripsi umum dari penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menjelaskan tentang teori yang digunakan sebagai pedoman penyusunan laporan penelitian skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan seperti model, metode dan *tools* yang dimanfaatkan dalam perancangan sistem.

BAB IV PEMBAHASAN

Bagian ini menjelaskan tentang analisa proses bisnis yang sedang berjalan, *database*, analisa kebutuhan sistem, dan rancangan layar sistem antar muka.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap yang telah dibahas pada perancangan sistem informasi.