BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi berguna bagi masyarakat dan dengan mudah dapat mengakses serta mengumpulkan informasi-informasi seputar ilmu pengetahuan terutama pada dunia desain grafis dan pekerja lepas atau *freelance* di bidang portofolio dan penjualan produk desain grafis, serta bergabung dengan berbagai komunitas yang dapat menjadi wadah pengembangan diri[1]. Salah satu media informasi yang sangat berperan dalam pengembangan diri adalah media sosial. Aspek kehidupan yang banyak dipengaruhi oleh TIK (Teknologi Informasi dan Telekomunikasi) adalah di bidang penjualan produk digital. Pasar dari produk desain digital memiliki peningkatkan yang cukup signifikan, bahkan dari tahun 1851 sampai tahun 2022 sekarang ini mengalami peningkatan dikarenakan minat dari konsumen sendiri pada bisnis di bidang digital meningkat, sehingga bisnis tersebut membutuhkan adanya produk desain untuk menunjang keberhasilan dari bisnis digital tersebut.[2] Media portofolio ini memungkinkan *user* untuk melakukan atau mencari bahan inspirasi desain, agar *user* dapat mendapatkan ide untuk mendesain sebuah desain yang ingin di kerjakan. Media penjualan produk memungkinkan *user* yang sedang mencari produk desain akan melakukan transaksi di web tersebut.

Melihat prospek penjualan produk digital, menyebabkan banyak desainer grafis maupun *freelancer* berminat berbisnis pada penjualan produk desain grafis berbasis *web*, terutama pada Beastmedia Studio yang merupakan pekerja lepas desain grafis di bidang seniman digital yang sedang mengembangkan produk digitalnya pada *platform fiverr* serta mengalami kesulitan dalam meningkatkan *traffic* penjualan dan memerlukan adanya website pribadi dalam meningkatkan penjualan produk desainnya. Beastmedia Studio memiliki banyak *client* dari berbagai negara pada *platform*

fiverr, client di negara Indonesia sedikit kesulitan dalam melakukan pemesanan produk desain pada *fiverr*, yaitu kesulitan pada tahap pembayaran karena melalui mata uang *dollar*. Web *Houses Graphics* merupakan *website* penjualan produk yang menyediakan portofolio desain sebagai bahan inspirasi para desainer maupun konsumen agar mempermudah pekerjaannya. Seorang desainer maupun *freelancer* juga dapat berkontribusi untuk membagikan portofolio sekaligus menjual desainnya agar untuk memperluasan penjualan dan *freelancer* tersebut tidak bergantung pada *website freelance* yang sebelumnya menjadi penyambung kehidupannya. *Houses Graphics* juga menyediakan desain *vektor* seperti jenis desain *vektor* ilustrasi, *logo, lettering,* dan lain-lain. *Houses Graphics* melihat potensi bisnis di era digital ini dan melihat kebutuhan konsumen akan desain grafis. Konsumen yang membutuhkan desain atau label desain, untuk memenuhi kebutuhan konsumen tersebut. *Houses Graphics* membutuhkan sarana yang dapat menjembatani komunikasi dengan konsumen. Sarana komunikasi yang dibutuhkan adalah sarana yang dapat mempermudah konsumen mendapatkan desain yang sesuai dengan kebutuhannya yaitu dalam bentuk *website*. *Website* ini perlu dirancang khusus untuk perusahaan atau *agency*, desainer, orang-orang yang sedang terjun di bidang *freelancer*, bisnis *clothing*, atau sejenisnya.

Website yang dibutuhkan oleh *Houses Graphics* ialah menggunakan teknologi berbasis *framework codeigniter* 4. *Codeigniter* 4 merupakan sebuah aplikasi *open source* atau terbuka yang mempunyai pondasi dari dasar pemrograman PHP atau *Hypertext Preprocessor* dengan model *MVC* atau *Model, View,* dan *Controller* yang digunakan untuk membangun *website dinamis*. *Codeigniter* 4 merupakan pengembangan dari versi sebelumnya yaitu *Codeigniter* 3, versi terbaru ini hanya mendukung PHP versi 7.3 keatas. *Codeigniter* 4 memiliki *library* yang lengkap untuk mengerjakan operasi-operasi yang umum dibutuhkan oleh aplikasi berbasis web, misalnya mengakses *database, validasi form,* dan lain-lain, sehingga sistem yang dikembangkan mudah dipelajari. *Codeigniter* 4 mampu mempermudah

pekerjaan *developer* dalam membangun *website* dengan menghasilkan struktur pemrograman yang sangat rapi, baik dari segi *kode* maupun struktur *file* PHP, memberikan standar *coding* sehingga dapat dipelajari kembali *sistem aplikasi* yang dibangun, memiliki ukuran *file* yang sangat kecil sekitar 2 *MB* atau *Megabyte*, memiliki dokumentasi yang lengkap dan mudah dipelajari[3].

W*ebsite Houses Graphic* menyajikan fitur yang memungkinkan untuk berinteraksi dengan konsumen, antara lain : tampilan *login, signup*, tampilan etalase (fitur yang memperlihatkan sebagian kumpulan desain dari *Houses Graphics*), fitur *Shop* (fitur yang memfasilitasi transaksi), fitur kategori desain (fitur yang menyajikan kategori desain), fitur sistem pencarian (fitur yang memudahkan konsumen untuk mencari kebutuhan desain yang diinginkan, fitur portofolio (fitur untuk memudahkan para desainer untuk menemukan ide atau ingin berkontribusi), fitur tentang *Houses Graphics*, dan masih ada fitur lainnya. *Website Houses Graphics* diharapkan dapat membantu seorang *freelancer* atau pekerja lepas dan konsumen mendapatkan berbagai pengalaman dan juga dapat menemukan ide-ide desain, konsumen tidak perlu lagi membuat desain dari awal. *Houses Graphics website* berbasis *Codeigniter* 4 diharapkan akan memberikan dampak besar bagi industri kreatif, industri *brand clothing,* dan lain-lain yang berhubungan dengan industri desain di Indonesia. Pengambilan data untuk penelitian tugas akhir pada Beastmedia Studio diantaranya proses bisnis desain grafis, estimasi pengerjaan setiap projek, produk desain, serta spesifikasi dari format pada produk desain grafis. Pada pengambilan data produk desain dari Beastmedia Studio diimplementasikan pada bab IV pada perancangan *user interface* dan proses *develop* atau pengembangan.

Berdasarkan latar belakang diatas penulis terinspirasi mengangkat topik diatas sebagai tugas akhir dengan judul Rancang Bangun Media Portofolio dan Penjualan Produk Desain Grafis Berbasis *CodeIgniter* 4 (Studi Kasus : Beastmedia Studio).

1.2. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan permasalahannya, yaitu belum adanya perancangan *website* untuk penjualan produk desain grafis pada Beastmedia Studio, mengakibatkan kesulitan meningkatkan *traffic* penjualan sehingga diperlukan *website* yang mampu meningkatkan penjualannya berbasis media portofolio dan penjualan produk desain grafis menggunakan *Codeigniter 4* yang berjalan pada sistem aplikasi *website.*

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian dan penjelasan sebelumnya maka batasan masalah pada tugas akhir ini adalah :

1. Sistem yang dikembangkan menggunakan studi kasus di Beastmedia Studio.
2. Sistem yang dikembangkan belum menerapkan *website responsive*.
3. Sistem yang dikembangkan hanya menampilkan portofolio desain dan penjualan produk desain grafis yang ditawarkan.
4. Produk yang ditawarkan yaitu desain visual diantaranya : desain ilustrasi, logo, identitas merek, brosur, spanduk web.
5. Informasi yang dihasilkan dari sistem yaitu informasi pencarian produk, informasi produk desain yang disajikan oleh *website*, informasi pembayaran, dan informasi laporan penjualan pada halaman *admin*.
6. Aplikasi ini diuji menggunakan metodologi pengujian *Blackbox* dan *whitebox*.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun *website* penjualan produk desain grafis dan meningkatkan *traffic* penjualan pada produk desain grafis pada Beastmedia Studio menggunakan *Codeigniter* 4 yang berjalan pada sistem aplikasi *website*.

1.5. Manfaat

Manfaat dari penelitian ini diantaranya :

1. Bagi Beastmedia Studio

   Mendapatkan sebuah sistem yang mempermudah pemilik dalam mengelola dan mengembangkan bisnis desain grafis, memberikan kemudahan bagi perusahaan atau bisnis menengah kebawah dan menengah keatas dalam mendapatkan produk desain grafis tanpa harus menggunakan jasa desainer professional melalui *website Houses Graphic* pada Beastmedia Studio.

2. Bagi Peneliti

   Belajar bagaimana cara membuat aplikasi berbasis *website* yang baik dan benar, belajar bagaimana cara memecahkan masalah yang ada pada perusahaan.