

MAKALAH PENELITIAN KEWIRAUSAHAAN
WEBSITE PENYEDIA STOK GAMBAR
Diajukan Untuk Memenuhi Tugas Mata Kuliah Kewirausahaan



Dosen Pengampu :
Ir. Nazori Suhandi, MM

Nama Kelompok :

1. M. Rafli Apriansyah (2019110044)
2. Muhammad Rafly Al Ajid (2019110022)
3. Wahyu Nugraha (2019110026)
4. Riski Riyanti (2019110009)

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG
2022

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada zaman yang serba cepat serta dengan pengiriman data yang mudah, banyak pekerjaan yang sekarang mulai bermunculan. Pekerjaan-pekerjaan ini muncul akibat dari semakin maju zaman itu sendiri (modernisasi), salah satunya adalah *designer graphic* (pendesain grafis) yang biasanya bekerja pada suatu perusahaan sebagai bagian dari *marketing* (pemasaran) ataupun bekerja sebagai *freelancer* (pekerja bebas). Pekerjaan sebagai *designer graphic* ramai dilakukan oleh para anak muda dikarenakan mereka memiliki kreatifitas yang tinggi serta mudah mempelajari dasar-dasar ilmu yang diperlukan hanya dari internet.

Pekerjaan sebagai *designer graphic* memiliki banyak kelebihan, seperti tidak perlu memiliki tingkat pendidikan yang tinggi untuk mengukur kualitas karya yang dibuat, banyaknya orang-orang dari perusahaan yang memerlukan pembuatan iklan yang mampu menarik lebih banyak pelanggan, dan besar pendapatan yang diberikan oleh *client* tentunya membuat pekerjaan ini semakin digandrungi oleh orang-orang pada zaman sekarang. Dengan semakin banyaknya orang-orang yang berkecimpung pada pekerjaan ini tentunya para *designer graphic* harus berpikir dengan keras untuk menciptakan karya-karya yang bagus, menarik, serta berbeda dengan karya orang lain agar tidak terjadi *plagiarsm*.

Semakin banyak karya yang dibuat tentunya membutuhkan sumber daya yang banyak pula, hal inilah yang membuat para *designer graphic* perlu sebuah *platform* berguna sebagai tempat mencari bahan-bahan untuk menciptakan karya lebih banyak dan bervariasi lagi.

1.2. Identifikasi

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, kami tentu perlu melakukan *observasi* tentang kebutuhan sumber daya yang diperlukan oleh orang-orang khususnya para *designer graphic* yang kesehariannya memerlukan stok foto, gambar, ataupun ilustrasi yang diinginkan.

1.2.1. Analisa Pasar

Beberapa tahun belakangan ini, pekerjaan sebagai *designer graphic* mulai menjadi salah satu pekerjaan yang paling banyak digandrungi orang-orang. Banyak website-website penyedia foto yang mendapatkan pendapatan yang besar hanya sebagai website penyedia foto-foto, gambar-gambar yang diperlukan oleh para *designer graphic*. Salah satu website penyedia

foto yang terkenal adalah **Shutterstock**. Berdasarkan data dari website Sensortower, pendapatan dari **Shutterstock** di tahun 2022 dari januari hingga agustus sebesar \$40.000,00 USD, dengan banyak foto yang sudah diunduh dari seluruh dunia di tahun 2022 ini sebanyak kurang lebih 40.000 foto. Dengan data-data diatas tersebut dapat dipastikan bahwa kebutuhan foto ataupun gambar bagi orang-orang sangatlah besar, dan data tersebut baru berasal dari satu website penyedia foto.

Tapi walaupun banyak website penyedia stok foto yang dapat digunakan oleh para *designer graphic* diluar sana, rata-rata biaya berlangganan website penyedia gambar sekitar \$10 USD hingga \$15 USD atau jika dirupiahkan sekitar Rp.140.000 hingga Rp.210.000 untuk perbulan, dan itupun sulit bagi para *designer graphic*, ataupun kreator digital lainnya di Indonesia untuk melakukan transaksi pembelian foto, gambar, dan ilustrasi yang ada di website-website penyedia stok foto di internet karena sistem pembayaran yang harus menggunakan kartu kredit atau melalui aplikasi *multiplatform* seperti **PayPal**. Kurangnya aplikasi penyedia foto dan gambar selayaknya **Shutterstock** dan **Freepik** buatan orang Indonesia, menjadi salah satu faktor sulitnya melakukan transaksi untuk pembelian foto atau gambar yang disediakan, maupun berlangganan dengan website tersebut.

1.2.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diambil beberapa poin permasalahan. Yaitu:

1. Sulit melakukan transaksi pembelian foto atau gambar dari website-website yang berasal dari luar negeri
2. Mahalnya biaya yang ditetapkan oleh website-website tersebut
3. Kurangnya aplikasi sejenis yang berbasis website maupun berbasis mobile buatan orang Indonesia

1.3. Rumusan Masalah

Berikut ini rumusan masalah yang akan kami usahakan untuk diselesaikan :

1. Bagaimana cara melakukan perancangan usaha Website Penyedia Foto ?
2. Bagaimana agar para *designer graphic* dan para pembuat karya digital lainnya agar mendapatkan *resource* yang diperlukan ?

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari usaha ini adalah :

1. Memudahkan para *designer graphic* maupun para pembuat karya gambar digital lainnya

dalam mencari bahan yang diperlukan

2. Memberikan kesempatan pada para *designer graphic* dalam menunjukkan karya mereka kepada orang-orang
3. Menjadi wadah bagi setiap orang yang tertarik menjual hasil karyanya
4. Memudahkan para pembeli yang tidak memiliki aplikasi semacam **Paypal** agar dapat bertransaksi

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Website

Menurut Beki (2015:35) menyimpulkan bahwa: Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.

Menurut (Harminingtyas, 2014) menyatakan Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna website.

2.2. UML

UML (Unified Modeling Language) adalah metode pemodelan secara visual sebagai sarana untuk merancang dan atau membuat software berorientasi objek. Karena UML ini merupakan bahasa visual untuk pemodelan bahasa berorientasi objek, maka semua elemen dan diagram berbasiskan pada paradigma object oriented. UML adalah salah satu tool / model untuk merancang pengembangan software yang berbasis object oriented. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blue print, yang meliputi konsep bisnis proses, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen-komponen yang diperlukan dalam sistem software.

2.2.1. Class Diagram

Satzinger (2011:28) : menjelaskan, pengertian class diagram adalah alat untuk membantu menggambarkan serta memvisualisasikan struktur kelas yang terdapat dalam suatu sistem atau program. Menurut Sri Mulyani (2016 : 247) mendefinisikan : “Class Diagram adalah diagram yang digunakan untuk mempresentasikan kelas, komponen-komponen kelas dan hubungan antara masing-masing kelas”.

2.2.2. Use Case Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2014:155) berpendapat use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat, use case diagram digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem dan yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.

Menurut (Setiawan & Khairuzzaman, 2017) “Diagram use case menyajikan interaksi antara use case dan actor. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. Use case menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan”.

2.3. Konten

Menurut Simarmata (2011) Konten adalah pokok, tipe, atau unit dari informasi digital. Konten dapat berupa teks, citra, grafis, video, suara, dokumen, laporan-laporan dan lain-lain. Artinya, konten adalah semua hal yang dapat dikelola dalam format elektronik.

BAB III

ANALISA DAN PERANCANGAN

3.1. Analisa Usaha

Dalam membangun usaha atau bisnis, diperlukan analisa usaha. Analisa usaha berguna untuk menentukan arah bisnis kedepannya. Terdapat salah satu jenis analisa usaha yang dapat diterapkan, beberapa diantaranya ialah analisa SWOT. Analisis SWOT yang merupakan singkatan dari *Strengths, Weaknesses, Opportunities and Threats*, adalah metode analisis yang komprehensif yang mempertimbangkan semua faktor internal (kekuatan dan kelemahan) serta faktor eksternal (ancaman dan peluang). Berikut analisa SWOT terhadap usaha Website Penyedia Stok Gambar :

3.1.1. Strengths

1. Membantu para *designer graphic* maupun para kreator karya digital di Indonesia untuk menunjukkan karya mereka
2. Membuka lapangan pekerjaan kepada para *freelancer* yang mampu membuat karya yang disukai orang-orang
3. Mempermudah dalam transaksi tanpa harus menggunakan aplikasi sejenis **Paypal** yang dimana tidak semua orang memiliki akses ke aplikasi tersebut

3.1.2. Weakness

1. Besarnya dana yang diperlukan untuk membangun usaha sejenis ini
2. Kurangnya minat para kreator karya lokal terhadap usaha sejenis ini yang tidak terkenal

3.1.3. Opportunities

1. Dengan banyaknya kreator digital lokal dengan karya-karya yang luar biasa, dapat menjadi peluang usaha ini
2. Mudah melakukan promosi pada zaman saat ini yang tentunya mampu menarik para kreator digital ataupun *designer graphic* untuk tertarik
3. Pesaing yang berasal dari lokal belum banyak sehingga menjadi peluang besar untuk menjalankan usaha ini

3.1.4. Threats

1. Banyak usaha jenis ini yang berasal dari luar negeri dan memiliki kreator digital

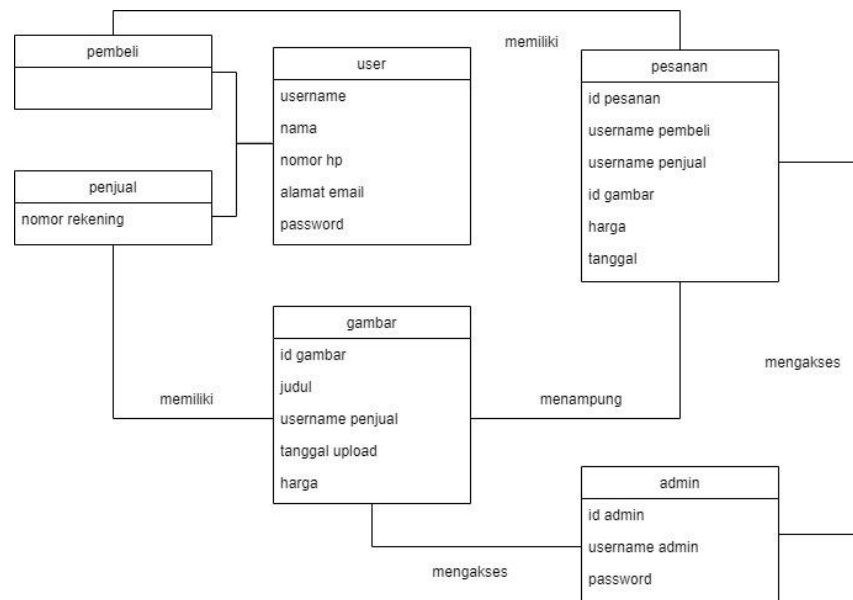
yang sangat banyak

2. Biaya untuk menjalankan usaha ini tidak sedikit dan tentunya akan menyulitkan

3.2. Perancangan Usaha

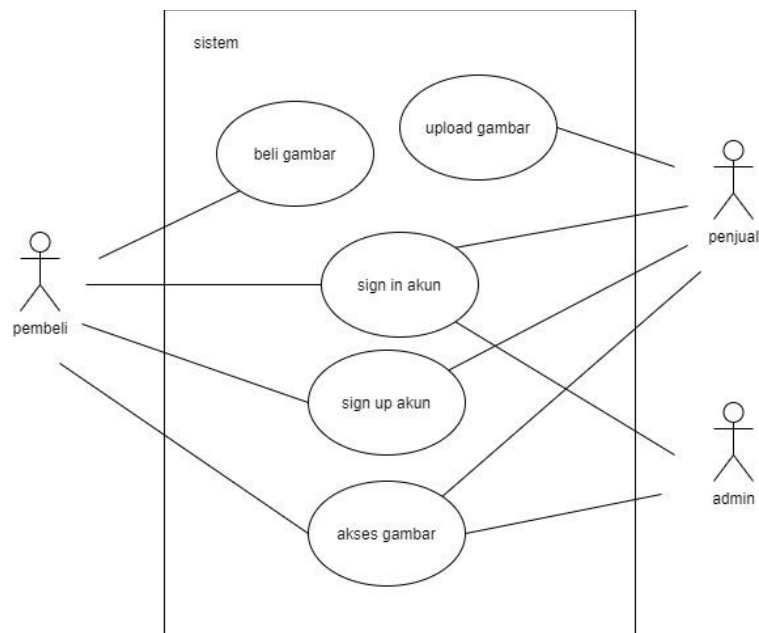
Rancangan usaha yang akan dibangun adalah sebagai berikut :

3.2.1. Class Diagram Sistem



Gambar 3.1 : Class Diagram Sistem

3.2.2. Use Case Diagram

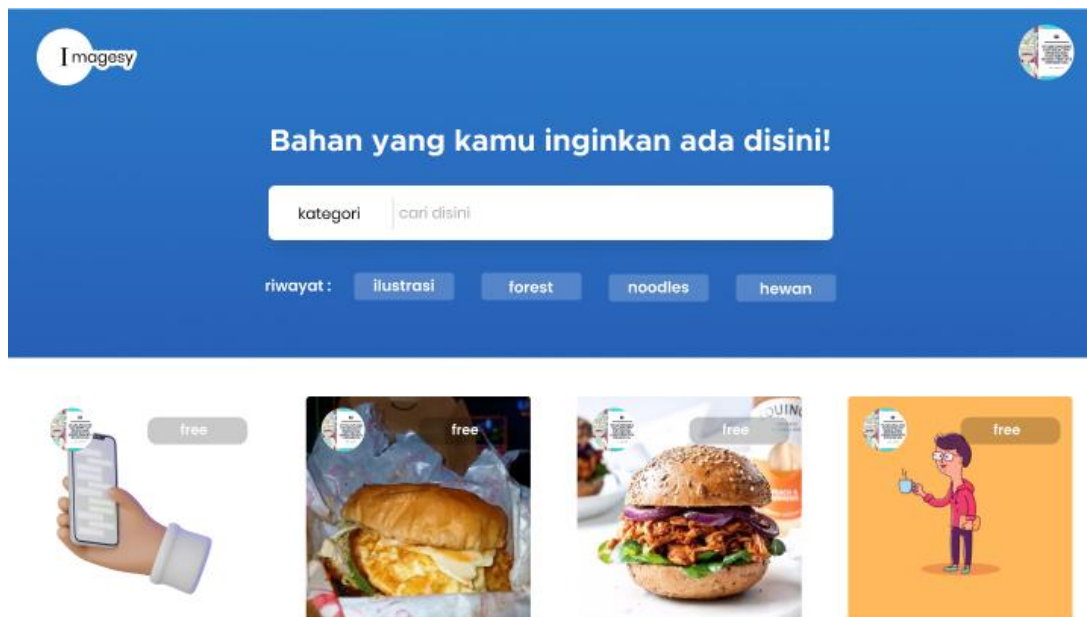


Gambar 3.2 : Use Case Diagram

Terdapat 3 aktor yang berperan pada sistem ini, yaitu pembeli, penjual, dan admin. Pembeli melakukan pembelian gambar yang tersedia, pembeli dapat melihat gambar dan langsung mengunduh gambar jika *free* (gratis). Penjual sama seperti pembeli, yaitu sama sama *user* (pengguna), penjual mengirim hasil karyanya ke website, dan menentukan harga karya tersebut. Admin bertugas untuk mengatur sistem dan mengawasi sistem yang berjalan.

3.2.3. Design Tampilan Awal

Berikut ini desain untuk tampilan awal website.



Gambar 3.3 : Design Tampilan Awal

Terdapat logo website pada pojok kiri atas, foto profil pada pojok kanan atas, kolom pencarian yang berguna untuk memudahkan pengguna dalam mencari gambar yang diinginkan berdasarkan kata kunci, bagian riwayat yang menunjukkan beberapa kata kunci yang sudah dicari pada kolom pencarian.