

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada saat ini, maka semakin banyak tuntutan yang harus dipenuhi untuk mengikuti perkembangan teknologi ini. Dengan adanya komputer dan internet membuat kemajuan pesat dalam berbagai aspek kehidupan manusia, salah satunya adalah desain grafis. Desain grafis dalam pandangan Ilmu Komunikasi adalah metode menyampaikan pesan visual berwujud teks dan gambar dari komunikator kepada komunikan (Sitepu, 2006).

Peranan desain grafis saat ini sangat penting dalam dunia bisnis. Desain adalah sebuah strategi untuk meningkatkan keunggulan pasar dalam sebuah perusahaan berkelas internasional, produk, merk, dan promosi semua didesain agar dapat diterima masyarakat. Desain yang menarik dapat menghasilkan keuntungan pada sebuah perusahaan (www.DIA.org.au, 2004). Dari pernyataan diatas menunjukkan aspek desain grafis memegang peranan penting dalam sebuah perusahaan, terutama dalam hal *marketing*.

Desain digunakan untuk mempromosikan sebuah produk ataupun jasa yang ditawarkan. Sekarang ini banyak media yang bisa digunakan untuk beriklan seperti brosur, Koran, televisi, dan internet. Namun untuk mendapat perhatian dari masyarakat iklan yang berupa tulisan saja tidak cukup. Orang - orang lebih tertarik

dengan gambar, juga lebih mudah dimengerti jika iklan tersebut disertai dengan gambar.

Sebagian orang sukses sangat memperhatikan desain dalam bisnisnya. Dengan desain yang baik dapat meningkatkan omset penjualan, dan dengan desain yang baik dapat bersaing dengan kompetitor lainnya.

Disinilah peranan desain grafis untuk menciptakan gambar yang bagus dan menarik. Oleh karena semakin pentingnya peranan desain grafis maka semakin banyak juga peminat yang ingin mahir dalam mendesain. Banyak orang awam yang ingin belajar untuk mendesain sehingga mereka berusaha mencari cara bagaimana agar mereka dapat belajar. Kebanyakan orang belajar desain melalui buku - buku, dan tutorial bergambar yang ada di internet, ada juga yang belajar dengan cara memanggil tutor.

Salah satu tool yang terkenal dan handal dalam menangani masalah desain adalah photoshop, tool ini memiliki banyak kelebihan dibanding tool lainnya yang sejenis, oleh karena itu tutorial photoshop ini yang banyak dicari oleh orang - orang. Dikarenakan banyaknya minat orang - orang untuk belajar photoshop maka dibutuhkan suatu terobosan baru dalam usaha untuk lebih memudahkan orang dalam proses pembelajaran photoshop ini. Salah satunya yaitu dengan membuat aplikasi tutorial yang berbasis web sehingga bisa diakses oleh banyak orang, aplikasi ini didesain dengan menarik dan mudah dipahami. Selain itu aplikasi harus interaktif dan disertai dengan efek animasi dan suara agar yang belajar tidak cepat bosan.

I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil rumusan masalah yaitu bagaimanakah mengembangkan aplikasi pembelajaran desain grafis berbasis Web.

I.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, untuk membangun aplikasi media pembelajaran desain grafis berbasis Web dibatasi sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS3 dan diintegrasikan dengan *tools multimedia* pendukung lainnya.
2. Aplikasi ini hanya menggunakan dua bahasa yaitu Indonesia dan Inggris.
3. Aplikasi ini berfokus hanya pada pembelajaran desain grafis menggunakan photoshop saja.
4. Pembelajaran Photoshop yang diberikan hanya pengetahuan dasar saja.

I.4 Tujuan Penyusunan Tugas Akhir

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah agar dapat mengembangkan aplikasi pembelajaran desain grafis. Aplikasi ini nantinya dapat membantu orang - orang yang ingin belajar desain grafis menggunakan photoshop.

I.5 Metode yang Digunakan

Adapun metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini adalah :

1. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan data - data dari buku - buku referensi, brosur ataupun literatur yang ada kaitannya dengan objek yang dianalisis, sehingga dapat mempertegas teori serta keperluan analisa dan mendapatkan data yang akurat.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Analisis, pada tahap ini merupakan tahap awal sebelum melakukan pembuatan aplikasi. Dalam proses analisis ini menghasilkan dokumen SKPL.
- b. Perancangan, tahap ini adalah tahap menentukan spesifikasi dan desain aplikasi yang akan dibuat. Tahap ini menghasilkan dokumentasi DPPL.
- c. Pengkodean, yaitu proses penulisan program yang merealisasikan rancangan sistem yang dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman, dengan mengikuti kaidah pemrograman yang berlaku.
- d. Pengujian Perangkat Lunak, yaitu proses pengujian terhadap sistem yang dibuat, apakah telah berjalan dengan baik sesuai dengan fungsionalitas dan pengujian terhadap

pengguna. Dalam tahap ini juga dibagikan kuisisioner kepada penggunanya, pada proses ini menghasilkan dokumentasi berupa PDHUPL.

I.6 Sistematika Penulisan Laporan

Dalam penulisan tugas akhir ini, dipergunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi informasi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penyusunan tugas akhir, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisi informasi tentang tinjauan pustaka yang digunakan sebagai pembandingan dari topik skripsi ini

BAB III LANDASAN TEORI

Bagian ini berisi mengenai beberapa teori yang relevan dengan permasalahan yang dibahas dalam penulisan tugas akhir ini.

BAB IV ANALISIS dan PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang tinjauan aspek informatika berupa analisis dan perancangan perangkat lunak yang terdiri dari spesifikasi kebutuhan dan deskripsi perangkat lunak.

BAB V IMPLEMENTASI SISTEM dan PENGUJIAN

Bab ini berisi tentang implementasi program yang telah dihasilkan, gambaran umum sistem, dan pengujian sistem.

BAB VI Kesimpulan Dan Saran

Berisi mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari penyusunan tugas akhir, serta saran-saran penulis yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan untuk pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN