

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini membawa perubahan yang besar terutama dalam dunia desain. Penyampaian informasi dapat dilakukan dengan banyak cara, dapat melalui media online maupun media cetak. Saat ini sudah banyak sekali media sosial yang dapat membantu kita untuk berbagi informasi apa saja dengan menggunakan internet. Akan tetapi informasi melalui media cetak juga masih menjadi salah satu cara yang efektif. Pada kesempatan ini, penulis akan membahas salah satu alat untuk menyampaikan informasi yang termasuk kedalam media cetak yaitu *banner*. *Banner* merupakan salah satu media informasi yang masih sering digunakan untuk menginformasikan suatu kegiatan maupun sekadar untuk penyampaian aspirasi saja, bentuk dan ukurannya pun beragam. Desain yang digunakan dalam pembuatan *banner* itu sendiri bermacam-macam mengikuti tema yang dibuat. Selama ini, pembuatan *banner* sangat menyita waktu mulai dari pengumpulan bahan, pembuatan *background*, hingga *finishing* atau sentuhan akhir seperti penulisan *title* atau isi dari *banner* tersebut.

Aplikasi yang sering digunakan untuk membuat *banner* di antaranya adalah Adobe Photoshop dan CorelDraw. Kedua aplikasi tersebut memang sudah tidak diragukan lagi fungsinya dalam dunia-desain, tetapi untuk pemula pasti akan merasa kesulitan karena harus menginstall aplikasi terlebih dahulu dengan ukuran file yang besar kemudian mempelajari *tool-tool* yang ada untuk mengetahui fungsinya

sebelum dapat menggunakannya. Oleh karena itu dalam penelitian ini aplikasi desain *banner* ini dapat meminimalkan waktu mendesain tanpa menggunakan Adobe Photoshop ataupun CorelDraw, dan dapat membantu *user* mendesain *banner* dengan lebih mudah karena tampilan aplikasi yang sederhana.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah- masalah yang dihadapi dapat dirumuskan menjadi :

1. Bagaimana cara mengatur *layout banner* sehingga menghasilkan desain *banner* yang sesuai keinginan *user* ?
2. Bagaimana membuat *background banner* agar terlihat menarik dan sesuai keinginan *user*?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diambil dalam pengerjaan tugas akhir ini adalah:

1. Format gambar yang dapat di inputkan dalam aplikasi ini adalah JPEG/JPG, dan PNG.
2. Ukuran gambar yang akan di inputkan minimal 1024 Kb agar gambar tidak pecah
3. Output *banner* berekstensi JPG/JPEG dan PNG.
4. *User* dapat meng-*upload background*.
5. Terdapat fungsi *rotate* untuk mengubah tampilan *background* menjadi *landscape* atau *portrait*.
6. Terdapat fungsi *flip* gambar.

1.4 Tujuan dan Manfaat

Memudahkan *user* untuk melakukan desain *banner* secara otomatis sehingga dapat mempersingkat waktu mendesain.

1.5. Metodologi

Pembuatan aplikasi Tugas Akhir ini dilakukan dengan mengikuti metodologi sebagai berikut :

1. Observasi dan Pengumpulan data : pada tahap ini dilakukan pembuatan dan pengumpulan *background banner*.
2. Studi literatur : Studi literatur dilaksanakan dengan cara mengumpulkan dan mempelajari segala macam informasi yang berhubungan dengan desain.
3. Perancangan sistem : menguraikan dan menerangkan secara singkat perancangan sistem aplikasi yang dibuat melalui *Flowchart*.
4. Pembuatan sistem : pembuatan program dan implementasi dilakukan secara bertahap dengan menggunakan acuan studi literatur dan perancangan sistem yang telah dibuat.
5. Pengujian dan analisa hasil : pada tahap ini dilakukan uji coba program untuk mencari masalah yang mungkin timbul, dan melakukan evaluasi program.
6. Penyusunan laporan Tugas Akhir : Penyusunan laporan dilakukan pada tahap akhir sebagai dokumentasi dari pelaksanaan tugas akhir.

[HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN]