

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini, peranan desain grafis dalam segala bidang usaha sangat dibutuhkan. Hal itu dapat dibuktikan dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian designer grafis. Kebutuhan desain promosi yang sekarang semakin marak di dunia usaha membuat para desainer dituntut untuk dapat mengembangkan diri dalam membuat sebuah produk yang dapat menarik minat masyarakat. Para calon desainer harus dapat dan mampu terjun kedalam lingkungan masyarakat yang lebih luas, agar dapat mengetahui seberapa besarnya pengaruh dunia kerja dengan pekerjaan yang ditekuni. Sebagai contoh media promosi mencakup brosur, leaflet, poster, name card, billboard, spanduk, banner dan masih banyak lagi merupakan contoh bahwa peranan desain grafis sangat diperlukan. Desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak. Desain grafis pada awalnya diterapkan untuk media – media statis, seperti buku, majalah, dan brosur. Seiring dengan perkembangan zaman, kini desain grafis telah diterapkan dalam media elektronik, yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia.[1] Kebanyakan penduduk Indonesia saat ini mengikuti teknologi yang telah berkembang pesat. Kini teknologi – teknologi yang disebutkan sudah tidak asing lagi di masyarakat luas, malah kini telah dianggap sebagai kebutuhan primer bagi masyarakat pada umumnya. Untuk itu perlu ditambahkan menu yang berisikan mengenai cara mempelajari desain grafis. Dan untuk membantu calon desainer agar mudah mengerti dan hafal cara membuat desain grafis maka perlu adanya menu kuis tanya jawab, yang nantinya para calon dapat mengetahui nilai skor dan juga seberapa banyak materi yang mereka kuasai. Aplikasi ini dibuat untuk memudahkan para pemula dalam mempelajari desain.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yang dapat diuraikan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Bagaimana membuat sebuah media yang dapat memberikan kemudahan dalam mempelajari desain grafis bagi calon desainer di dalam aplikasi android.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan yang telah dirumuskan, maka pembahasan ini mempunyai tujuan, yaitu :

1. Memperkenalkan kepada masyarakat mengenai desain, khususnya para pemula yang tertarik pada dunia desain grafis melalui aplikasi yang yang dibangun.
2. Memberi alternatif lain pembelajaran desain grafis bagi calon desainer.
3. Membuat aplikasi M-learning yang mudah digunakan kapanpun dibutuhkan oleh desainer.

1.4 Metodologi Penelitian

Metodologi pelaksanaan penelitian yang digunakan yaitu:

1. Observasi dan pengumpulan data
Mempelajari proses perancangan aplikasi, menganalisa tentang konsep-konsep aplikasi yang akan dibuat, dan pembuatan animasi desain pada halaman menu di aplikasi.
2. Studi Literatur
Mengumpulkan dan mempelajari alur rancangan untuk proses perancangan aplikasi.
3. Perancangan Sistem
Tahap ini merupakan tahapan analisis dan desain perangkat lunak yang akan dikembangkan dengan mengacu pada proses perancangan yang telah diperoleh dan dianalisa pada tahapan sebelumnya seperti perancangan konsep, perancangan isi aplikasi dan sebagainya.
4. Pembuatan Sistem
Pembuatan program dilakukan secara bertahap dengan acuan *activity diagram* yang telah dibuat. *Activity diagram*

yang telah dibuat akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang telah disepakati.

5. Implementasi dan pengujian

Di lakukan uji coba dan beberapa *revisi*, jika terjadi kekurangan dan kesalahan terhadap sistem yang telah selesai dibuat dan diharapkan sistem tersebut mengalami segala macam uji coba sehingga menghasilkan *output* yang diharapkan.

6. Penyusunan Laporan

Dilakukan setelah semua kegiatan selesai dikerjakan. Laporan disusun berdasarkan data yang diperoleh, survei dan observasi, pembelajaran materi, perancangan dan pembuatan game, serta implementasi dan pengujian.