

# **TUGAS AKHIR**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN MOTIF  
PADA DESAIN TAS**



**Disusun Oleh :**

**AVIN BASTIAN**  
**461304087**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2018**

# **TUGAS AKHIR**

## **RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN MOTIF PADA DESAIN TAS**



Disusun Oleh :

**AVIN BASTIAN**  
461304087

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA  
2018**


**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA**

**LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR**


Nama : AVIN BASTIAN  
NBI : 461304087  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik  
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN MOTIF  
PADA DESAIN TAS

**Mengetahui / Menyetujui**

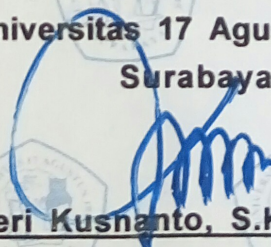
**Dosen Pembimbing**

  
**Muhammad Firdaus, ST., M.Kom**  
NPP. 20460.03.0555

**Dekan Fakultas Teknik  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya**

  
**Dr. Ir. Sajjo, M.Kes.**  
NPP. 20410.90.0197

**Ketua Program Studi Teknik Informatika  
Universitas 17 Agustus 1945  
Surabaya**

  
**Geri Kusnanto, S.Kom., MM**  
NPP. 20460.94.0401

**PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Avin Bastian  
NBI : 461304087  
Fakultas/Program Studi : Teknik/Teknik Informatika  
Judul Tugas Akhir : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN MOTIF  
PADA DESAIN TAS

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan tiruan atau duplikasi dari Tugas Akhir yang sudah dipublikasikan dan atau pernah dipakai untuk mendapatkan gelar Sarjana Teknik di lingkungan Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya maupun di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya dicantumkan sebagaimana mestinya.
2. Tugas Akhir dengan judul diatas bukan merupakan plagiatisme, pencurian hasil karya milik orang lain, hasil kerja orang lain untuk kepentingan saya karena hubungan material maupun non – material, ataupun segala kemungkinan lain yang pada hakekatnya bukan merupakan karya tulis tugas akhir saya secara orisinil dan otentik.
3. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan hak atas Tugas Akhir ini kepada Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya untuk menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
4. Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran sendiri dan tidak atas tekanan ataupun paksaan dari pihak maupun demi menegakan integritas akademik di institusi ini dan bila kemudian hari diduga kuat ada ketidak sesuaian antara fakta dengan kenyataan ini, saya bersedia diproses oleh tim Fakultas yang dibentuk untuk melakukan verifikasi, dengan sanksi terberat berupa pembatalan kelulusan/kesarjanaaan.

Surabaya, 19 Februari 2018



Avin Bastian

## **ABSTRAK**

Nama : Avin Bastian

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Motif Pada Desain Tas

Desain merupakan salah satu bidang keahlian yang banyak diminati banyak orang saat ini. Banyak desainer muda berbakat dan memiliki kemampuan yang mumpuni. Karya mereka sudah banyak digunakan dan dinikmati kalangan umum terutama dalam hal fashion. Salah satu contohnya yaitu tas yang sangat banyak diminati. Selain itu digunakan untuk membawa barang sekaligus menjadi benda yang membuat penampilan semakin menarik.

Dengan banyaknya desainer dan semakin meningkatnya kebutuhan akan desain maka muncul beberapa permasalahan. Salah satunya yaitu sulitnya untuk memberi rancangan motif desain tas sementara agar tidak terjadi kesalahan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka, pada penelitian ini akan dibuat sebuah aplikasi untuk memudahkannya. Berguna juga untuk menjembatani para desainer agar lebih mudah membuat suatu desain sesuai kebutuhan mereka.

Aplikasi merupakan sarana yang tepat untuk menarik minat para desainer dan pembuat tas bahkan kalangan umum untuk mencoba memberi motif pada tas lewat aplikasi sebelum dicetak. Untuk itulah dengan aplikasi pemberian motif pada tas akan menarik minat para desainer dan kalangan umum untuk membuat rancangan sebuah tas.

Hasil keluaran dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi pemberi motif pada tas yang berjalan pada sistem windows, terutama sistem ini sudah teruji dan berjalan baik pada windows 7 Ultimate 32 bit.

*Kata Kunci : Tas, Desain, Motif*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
<b>I.PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Tujuan Penelitian .....	2
1.5 Manfaat Penelitian .....	2
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>3</b>
2.1 Definisi Ragam Hias .....	3
2.2 Definisi Tas .....	6
2.3 Sejarah Dan Perkembangan Tas.....	7
2.3.1 Sejarah Awal Mula Adanya Tas Di Dunia.....	7
2.4 Macam-Macam Bahan Pembuat Tas .....	9

2.5	Definisi Visual Basic .....	11
2.6	Penelitian Terdahulu .....	13
2.7	Unified Modeling Language(UML).....	16
2.7.1	Use Case Diagram.....	16
2.7.2	Activity Diagram.....	18
2.7.3	Sequence Diagram .....	19
2.7.4	Class Diagram .....	20
<b>III. METODE PENELITIAN .....</b>		<b>21</b>
3.1	Analisis Sistem .....	21
3.2	Use Case Diagram Aplikasi .....	22
3.3	Activity Diagram Aplikasi .....	23
3.4	Class Diagram Aplikasi.....	25
3.5	Sequence Diagram Aplikasi .....	26
3.6	Rancangan User Interfaces .....	27
3.6.1	Tampilan Menu Utama .....	27
3.6.2	Tampilan Menu Jenis Tas .....	29
3.6.3	Tampilan Menu Pilih Tas.....	29
3.6.4	Tampilan Menu Browse Bag .....	30
3.6.5	Tampilan Menu Mulai.....	32
3.6.6	Tampilan Menu Galeri .....	35
3.6.7	Tampilan Menu Help .....	36
3.6.8	Tampilan Menu Tentang Kami .....	36

<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>38</b>
4.1 Pendukung Program Aplikasi.....	38
4.2 User Interface dan Implementasi Sistem.....	38
4.2.1 Tampilan Desain Aplikasi.....	38
4.3 Tes Kinerja Aplikasi.....	57
<b>V. PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
Daftar Pustaka .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Menu Create .....	14
Gambar 2.2 : Menu Galeri.....	14
Gambar 2.3 : Menu Art Galeri .....	15
Gambar 3.1 : Use Case Diagram 1 .....	22
Gambar 3.2 : Use Case Diagram 2.....	23
Gambar 3.3 : Activity Diagram Menu Jenis Tas.....	24
Gambar 3.4 : Activity Diagram Menu Galeri.....	25
Gambar 3.5 : Class Diagram Aplikasi.....	26
Gambar 3.6 : Squence Diagram Aplikasi.....	27
Gambar 3.7 : Menu Utama.....	28
Gambar 3.8 : Menu Utama Background .....	28
Gambar 3.9 : Menu Jenis Tas.....	29
Gambar 3.10 : Menu Gambar Tas .....	30
Gambar 3.11 : Menu Browse Tas 1.....	31
Gambar 3.12 : Menu Browse Tas 2.....	31
Gambar 3.13 : Menu Browse Tas 3.....	32
Gambar 3.14 : Menu Mulai Depan.....	33
Gambar 3.15 : Menu Mulai Belakang .....	34
Gambar 3.16 : Menu Ganti Motif.....	34
Gambar 3.17 : Menu Galeri Tas.....	35
Gambar 3.18 : Menu Help.....	36

Gambar 3.19 : Menu Tentang Kami.....	37
Gambar 4.1 : Tampilan Menu Utama.....	39
Gambar 4.2 : Tampilan Menu Utama Background .....	39
Gambar 4.3 : Tampilan Menu Jenis Tas.....	40
Gambar 4.4 : Tampilan Menu Gambar Tas.....	41
Gambar 4.5 : Proses Browse Gambar Tas 1.....	42
Gambar 4.6 : Proses Browse Gambar Tas 2.....	42
Gambar 4.7 : Proses Browse Gambar Tas 3.....	43
Gambar 4.8 : Tampilan Menu Mulai Depan .....	44
Gambar 4.9 : Tampilan Menu Mulai Belakang.....	45
Gambar 4.10 : Proses Ganti Motif 1 .....	46
Gambar 4.11 : Proses Ganti Motif 2 .....	46
Gambar 4.12 : Proses Ganti Motif 3 .....	47
Gambar 4.13 : Proses Ganti Warna 1 .....	48
Gambar 4.14 : Proses Ganti Warna 2.....	48
Gambar 4.15 : Proses Ganti Warna 3.....	49
Gambar 4.16 : Proses Clear 1.....	50
Gambar 4.17 : Proses Clear 2.....	50
Gambar 4.18 : Tampilan Proses Simpan Ke Menu Galeri .....	52
Gambar 4.19 : Menu Galeri Berdasarkan Nama .....	52
Gambar 4.20 : Menu Galeri Berdasarkan Jenis Tas.....	53
Gambar 4.21 : Menu Galeri Berdasarkan Tanggal.....	53
Gambar 4.22 : Proses Save jpeg.....	54

Gambar 4.23 : Hasil jpeg.....	55
Gambar 4.24 : Tampilan Menu Help .....	56
Gambar 4.25 : Tampilan Menu Tentang Kami .....	56
Gambar 4.26 : Proses Task Manager .....	57

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 2.1 : Tabel Simbol Use Case Diagram .....	17
Tabel 2.2 : Tabel Simbol Activity Diagram .....	18
Tabel 2.3 : Tabel Simbol Sequence Diagram.....	19
Tabel 2.4 : Tabel Simbol Class Diagram .....	20
Tabel 4.1 : Kinerja Aplikasi .....	58