

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

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. Desain juga merupakan salah satu aspek yang penting di bidang bisnis belakangan ini. Untuk membantu proses pemasaran suatu produk dibutuhkan sebuah desain yang menarik dan mudah diingat oleh masyarakat. Banyak desainer muda berbakat berasal dari Indonesia yang sudah Go Internasional. Mereka juga mengharumkan nama Indonesia di kancah Internasional.

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. Para desainer biasanya memilih memberi motif sementara pada sebuah kertas, kanvas atau sejenisnya. Dengan begitu apabila terjadi suatu kesalahan maka akan membuang kertas atau kanvas tersebut. 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.

Diharapkan dengan adanya “Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Motif Pada Desain Tas “ ini akan sangat memudahkan. Terutama untuk desainer dalam menentukan sebuah rancangan sederhana desain tas sementara sesuai kebutuhan mereka.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Sebagai dasar dalam perancangan dan pembangunan *Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Motif Pada Desain Tas* terdapat rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara mempermudah para desainer dalam pemberian motif desain tas melalui Visual Studio 2010?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan masalah tetap berada dalam batasan yang diinginkan dan tidak menyimpang terlalu jauh melewati batas yang akan dibahas dari permasalahan sebenarnya, maka diperlukan sebuah pembatasan dengan ruang lingkup antara lain:

1. Aplikasi dibuat di Visual Studio 2010 sehingga hanya dapat dijalankan pada perangkat Personal Computer dan sejenisnya.
2. Pada penelitian ini hanya membahas masalah yang berhubungan dengan pemberian motif.
3. Aplikasi dijalankan secara offline (tidak terhubung internet) menggunakan media Personal Computer dan sejenisnya.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah Mengembangkan *Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Motif Pada Desain Tas*.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah :

Membantu para desainer dan pembuat tas saat membuat rancangan sebelum diaplikasikan ke bentuk yang sesungguhnya.