

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Ragam Hias

Ragam hias disebut juga ornamen, merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang sudah berkembang sejak zaman prasejarah. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki banyak ragam hias. Ragam hias di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu lingkungan alam, flora dan fauna serta manusia yang hidup di dalamnya. Keinginan untuk menghias merupakan naluri atau insting manusia. Faktor kepercayaan turut mendukung berkembangnya ragam hias karena adanya perlambangan di balik gambar. Ragam hias memiliki makna karena disepakati oleh masyarakat penggunaannya. Menggambar ragam hias dapat dilakukan dengan cara stilasi (digayakan) yang meliputi penyederhanaan bentuk dan perubahan bentuk (deformasi).

Adapun juga pengetahuan ragam hias ;

1. Ragam hias adalah bentuk dasar hiasan yang biasanya akan menjadi pola yang diulang-ulang dalam suatu karya kerajinan atau seni. Karya ini dapat berupa tenunan, tulisan pada kain (misalnya batik), songket, ukiran, atau pahatan pada kayu/batu. Ragam hias dapat distilisasi (stilir) sehingga bentuknya bervariasi.
2. Ragam hias juga biasa disebut Ornamen berasal dari bahasa Yunani "ornare" yang artinya hiasan atau menghias. Menghias berarti mengisi kekosongan suatu permukaan bahan dengan hiasan, sehingga permukaan yang semula kosong menjadi tidak kosong lagi karena terisi oleh hiasan.
3. Ragam hias adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau disengaja dibuat untuk tujuan sebagai sarana memperindah atau sebagai hiasan
4. ornamen sebagai adalah karya seni yang dibuat untuk diabdikan atau mendukung maksud tertentu dari suatu produk, tepatnya untuk menambah nilai estetika dari suatu benda/produk yang akhirnya pula akan menambah nilai finansial dari benda atau produk tersebut.

Jenis-jenis ragam hias

Motif ragam hias ini terbagi menjadi 5, ragam hias geometris , flora , fauna , figurative dan polygonal.

1. Ragam hias Geometris

Ragam hias Geometris adalah motif hias yg dikembangkan dari bentuk-bentuk geometris, kemudian digayakan sesuai dengan selera dan imajinasi pembuatnya.

Ragam hias tertua dari ornamen adalah bentuk geometris. Motif hias geometris atau sering disebut juga ilmu ukur mulanya muncul karena faktor teknik dan bahan. Ragam hias Geometris adalah motif hias yg dikembangkan dari bentuk-bentuk geometris, kemudian digayakan sesuai dengan selera dan imajinasi pembuatnya. Ragam Hias Geometris merupakan motif hias yang dikembangkan dari bentuk-bentuk geometris.

Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis, atau bidang yang berulang dari yang sederhana sampai dengan pola yang rumit. Hampir di seluruh wilayah nusantara ditemukan motif ini, seperti di Jawa, Sumatera, Kalimantan, Sulawesi, dan Papua. Ragam hias geometris dapat dibuat dengan menggabungkan bentuk-bentuk geometris ke dalam satu motif ragam hias. motif ini lebih banyak memanfaatkan unsur-unsur dalam ilmu ukur seperti garis-garis lengkung dan lurus, lingkaran, segitiga, segiempat, bentuk meander, swastika (simbol atau ornamen dng bentuk yang menyerupai salib dengan silang-silang membengkok sudut siku-siku, umumnya diartikan sebagai lambang peredaran semesta, matahari), dan bentuk pilin, dan lain-lain. Ragam hias ini pada mulanya dibuat dengan guratan-guratan mengikuti bentuk benda yang dihias, dalam perkembangannya motif ini bisa diterapkan pada berbagai tempat dan berbagai teknik , (digambar, dipahat, dicetak)

2. Ragam hias Flora

Ragam hias Flora adalah ragam hias yg menggunakan bentuk flora (tumbuhan) sebagai objek motif ragam hias flora sebagai bentuk. Penggambaran Ragam hias flora dalam seni ornamen dilakukan dengan berbagai cara baik natural maupun stilirisasi sesuai dengan keinginan senimannya, demikian juga dengan jenis tumbuhan yang dijadikan obyek/inspirasi juga berbeda tergantung dari lingkungan (alam, sosial, dan kepercayaan pada waktu tertentu) tempat motif tersebut diciptakan. Ragam Hias Flora sebagai sumber objek motif ragam hias dapat dijumpai hampir di seluruh pulau di Indonesia.

Ragam hias dengan motif flora mudah dijumpai pada barang-barang seni seperti batik, ukiran, dan tenunan. Motif tumbuhan yang merupakan hasil gubahan sedemikian rupa jarang dapat dikenali dari jenis dan bentuk tumbuhan apa sebenarnya yang diubah/distilisasi, karena telah diubah dan jauh dari bentuk aslinya. Bentuknya ada yang berupa akar, daun, bunga, biji, tunas, buah, ranting, atau pohonnya. Contoh yang lain adalah motif hias pohon kehidupan (*kalpataru*)

yang diterapkan pada gunungan wayang. Nilai simbolik yang terdapat pada pohon tersebut adalah dunia tempat tinggal manusia saat ini yang dibagi menjadi dunia atas tempat para dewa bertahta dan dunia bawah tempat makhluk biasa tinggal.

Ragam Hias Flora sebagai sumber objek motif ragam hias dapat dijumpai hampir di seluruh pulau di Indonesia. Ragam hias dengan motif flora (vegetal) mudah dijumpai pada barang-barang seni, seperti batik, ukiran, kain sulam, kain tenun, dan bordir.

3. Ragam hias Fauna

Ragam hias Fauna adalah ragam hias yg menggunakan bentuk Fauna (hewan) sebagai objek motif ragam hias. Ragam hias Fauna adalah ragam hias yg menggunakan bentuk Fauna (hewan) sebagai objek motif ragam hias. Ragam Hias Fauna merupakan bentuk gambar motif yang diambil dari hewan tertentu. Penggambaran fauna dalam ornamen sebagian besar merupakan hasil gubahan/stilirisasi, jarang berupa binatang secara natural, tapi hasil gubahan tersebut masih mudah dikenali bentuk dan jenis binatang yang digubah, dalam visualisasinya bentuk binatang terkadang hanya diambil pada bagian tertentu (tidak sepenuhnya) dan dikombinasikan dengan motif lain. Jenis binatang yang dijadikan obyek gubahan antara lain, burung, singa, ular, kera, gajah dll.

Ragam hias fauna (animal) merupakan bentuk gambar motif yang diambil dari hewan tertentu. Hewan sebagai wujud ragam hias pada umumnya telah mengalami perubahan bentuk atau gaya. Beberapa hewan yang biasa dipakai sebagai objek ragam hias adalah kupu-kupu, burung, kadal, gajah, dan ikan. Ragam hias motif fauna telah mengalami deformasi namun tidak meninggalkan bentuk aslinya. Ragam hias fauna dapat dikombinasikan dengan motif flora dengan bentuk yang digayakan.

Motif ragam hias fauna tersebut dapat dijumpai pada hasil karya batik, ukiran, sulaman, anyaman, tenun, dan kain bordir. Ragam hias bentuk fauna dapat dijadikan sarana untuk memperkenalkan kearifan lokal daerah tertentu di Indonesia seperti burung cendrawasih di Papua, komodo di Nusa Tenggara Timur, dan gajah di Lampung.

4. Ragam hias Figuratif

Ragam hias Figuratif adalah bentuk ragam hias yg menggunakan objek manusia yg digambar dengan mendapatkan pengayaan bentuk. Ragam hias Figuratif adalah bentuk ragam hias yg menggunakan objek manusia yg digambar dengan mendapatkan pengayaan bentuk. Manusia sebagai salah satu obyek dalam penciptaan motif ornamen mempunyai beberapa unsur, baik secara terpisah. Contohnya seperti kedok atau topeng, dan secara utuh seperti bentuk-bentuk dalam

pewayangan. Dikatakan motif manusia karena dalam pembuatan ragam hiasnya mengacu pada figure manusia.

Bentuk ragam hias figuratif berupa objek manusia yang digambar dengan mendapatkan peng gayaan bentuk. Ragam hias figuratif biasanya terdapat pada bahan tekstil maupun bahan kayu, yang proses pembuatannya dapat dilakukan dengan cara menggambar.

5. Ragam hias Poligonal

Bentuk ditentukan oleh batas pinggir dari bidang yang seringkali berupa garis. Bentuk tersebut berdimensi datar dan disebut poligonal. Poligonal memiliki batas bentuk yang berujud segi tiga (triangle), segi empat (tetragon), segi lima (pentagon), segi enam (hexagon).

Poligonal memiliki sifat yang ditentukan oleh garis batas luarnya yang disebut convex poligon bila garis luarnya menonjol ke arah luar sehingga bentuknya menjadi gemuk. Sedangkan bila garis luarnya melengkung ke arah dalam disebut concav poligon. Guna dari bentuk convex dan concav tersebut adalah untuk menghasilkan image dimensi bila digunakan pada penggabungan dua atau lebih bentuknya (Fadlan Bahar,2015,bab. 1).

2.2 Definisi Tas

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, tas didefinisikan sebagai kemasan atau wadah berbentuk persegi dan sebagainya. Biasanya bertali, dipakai untuk menaruh, menyimpan, atau membawa sesuatu. Sedangkan menurut situs wikipedia, tas adalah wadah tertutup yang dapat dibawa bepergian. Materi untuk membuat tas antara lain adalah kertas, plastik, kulit, kain, dan lain-lain. Biasanya digunakan untuk membawa pakaian, buku, dan lain-lain.

Tas yang dapat digendong di punggung disebut ransel, sedangkan tas yang besar untuk memuat pakaian disebut koper (dari bahasa Belanda koffer). Ada pula tas yang hanya berbentuk kotak yang biasanya dipergunakan oleh kaum wanita untuk membawa peralatan kecantikannya, biasanya disebut dengan tas kecantikan atau beauty case.

Sekarang tas menjadi salah satu industri yang sangat menggiurkan. Rata-rata penduduk di dunia ini, menghabiskan sebagian dari uangnya untuk membelanjakan tas. Oleh karena itu, para pengusaha sangat tertarik untuk mengembangkan bisnisnya di industri tas ini. Sekarang ada tas yang terbuat dari batik. Modelnya tidak kalah menarik dari tas-tas lainnya. Selain itu, tas ini memiliki corak yang menarik yang dapat menarik perhatian para konsumen.

Jadi dapat disimpulkan bahwa yang dikategorikan sebagai tas tersebut sangat banyak macamnya. Mulai dari tas plastik yang berukuran sangat kecil seperti tas untuk menyimpan perhiasan hingga tas berukuran sangat besar seperti tas ransel Carrier yang biasa digunakan para pendaki gunung (Tas Promosi Jakarta, 2016).

2.3 Sejarah Dan Perkembangan Tas

Tas awalnya hanya berfungsi untuk membawa barang, namun sekarang fungsinya lebih untuk memperindah penampilan atau untuk keperluan fashion semata. Kebanyakan orang terutama kaum wanita, sangat memperhatikan kecocokan antara busana yang ia kenakan dengan tas yang dibawa.

Model tas yang sering kita gunakan saat ini sebenarnya berasal dari handbag / tas tangan yang umum dipakai orang-orang pada zaman dulu.

Tas baru sepopuler sekarang ini setelah terjadinya peristiwa bersejarah perang dunia kedua, dimana ketika itu banyak sekali iklan yang menghiasi majalah dan surat kabar yang menampilkan berbagai macam tas dan modelnya.

Hal ini membuat pola pikir dan perilaku sosial masyarakat berubah, dari yang tadinya hanya melihat tas sebagai alat bantu untuk mengangkat benda menjadi sebuah bagian dari fashion yang dapat memperindah dan mengangkat derajat pemakainya. Iklan-iklan tersebut sukses membuat tas menjadikan tas sebagai salah satu produk fashion terlaris sampai sekarang (Muda berkarya,2016).

2.3.1 Sejarah Awal Mula Adanya Tas Di Dunia

Pada masa itu, tas hanya terbuat dari bahan-bahan sederhana seperti kulit sintetis, kain dan vinyl. Karena kulit asli cukup langka dan harganya mahal, maka dibuatlah kulit sintetis sebagai alternatif bagi penggunaan kulit sebagai bahan baku tas. Kulit sintetis mendominasi sebanyak 60% dari tas kulit yang beredar di pasaran.

Selain bahan yang disebutkan tadi, ada juga paper bag atau kertas tebal yang awalnya digunakan orang China pada masa Dinasti Tang. Orang China biasa menggunakan tas kertas ini untuk menyimpan berbagai barang termasuk diantaranya adalah teh.

Selain tas kertas yang awalnya digunakan oleh Orang China, masyarakat dunia sendiri awalnya baru mengenal tas sebagai pembungkus roti. Setelah itu munculah

tas plastik yang di pasarkan sekitar 25 – 35 persen dan pada akhirnya beredar secara massif di pasaran. Pada saat ini, tas plastik sendiri mudah dijumpai di supermarket karena digunakan sebagai pengganti kantong kertas.

Sejarah mencatat bahwa bangsa Mesir telah menggunakan tas sekitar abad ke 14 walaupun pada tulisan sejarah lainnya disebutkan bahwa bangsa Mesir Kuno juga sudah menggunakan tas pinggang untuk bepergian.

Tas pinggang juga umum digunakan sebagai sabuk pengencang pinggang. Sulaman dan hiasan yang ada pada tas mencerminkan status sosial orang tersebut. Hal ini karena semakin banyak dan mewah hiasannya berarti tas tersebut semakin sulit untuk dibuat.

Pada abad ke 16, diciptakanlah handbag atau tas jinjing yang lebih mudah dan praktis untuk digunakan dalam aktivitas sehari-hari. Material pembuatannya terbuat dari bahan kulit yang memiliki kancing pengikat pada bagian atasnya.

Pada zaman ini tas travel berukuran lebih besar dan dipakai dengan cara menyilangkannya pada badan. Tas yang fashionable baru muncul pada abad ke 17, ini ditandai dengan munculnya berbagai macam tas berukuran kecil yang memiliki banyak bentuk dan model.

Kaum wanita pada zaman itu juga membuat tas sulaman yang indah dan digunakan untuk menikah nantinya. Pada perkembangannya, semakin banyak tas dan kerajinan tangan yang cantik dan unik yang dihasilkan oleh para wanita di zaman itu.

Masuk abad ke 18 muncul tren busana neo-classical yang sangat populer dengan model pakaian minim atau terbuka bagi kaum wanita. Tren busana ini membuat tas kecil atau purse terlihat kurang pantas ketika dibawa. Oleh karena itu para wanita di zaman ini mulai menggunakan tas tangan.

Wanita juga memiliki berbagai jenis tas yang memiliki fungsi berbeda dan penggunaannya disesuaikan dengan aktivitas yang dikerjakan. Hal ini lagi-lagi dipengaruhi oleh majalah dan media yang memaparkan sekaligus mempopulerkan hal ini. Walaupun bentuk tasnya berbeda, isi tas para wanita ini kurang lebih sama. Yakni berisi peralatan make up seperti dompet, bedak, lipstik dan parfum. Tas pada saat ini memiliki berbagai tambahan yang semakin meningkatkan fungsi tas tersebut. Seperti penambahan sleting, gesper atau tali sebagai penutup tas. Juga ada

tambahan tali gendongan yang ditemukan pada tas ransel, tali slempang atau tali untuk jinjingan yang biasa ditemukan di tas wanita. Harganya pun bervariasi mulai dari yang harganya sangat murah seperti tas plastik yang sering kita peroleh saat berbelanja, hingga tas yang sangat mahal seperti tas – tas wanita yang bermerek terkenal. Selain itu di era modern sekarang tas juga sangat efektif sekali sebagai media untuk mempromosikan sebuah barang atau jasa (Mas Airul,2018).

2.4 Macam-Macam Bahan Pembuat Tas

1. *Leather/Kulit*

Bahan baku pertama adalah kulit dari berbagai macam hewan seperti sapi, domba, kambing, kerbau dan bahkan dari hewan buas seperti ular dan buaya. Semakin bagus bahan kulit yang digunakan maka akan semakin mahal harga tas yang dihasilkan. Biasanya, untuk premium brand seperti koleksi Louis Vuitton atau Hermes akan memilih kulit dari ular atau buaya sebagai bahan bakunya. Tak heran kalau kemudian harga setiap tasnya mencapai puluhan juta rupiah.

Tas yang terbuat dari bahan kulit identik terlihat kaku, namun beberapa brand mengembangkan teknologinya sehingga walaupun terbuat dari kulit, tapi tas yang mereka hasilkan terasa ringan, seperti Balenciaga.

Selain kulit hewan asli, untuk tas dengan harga yang lebih murah biasanya menggunakan kulit sintetis. Bedanya, untuk kulit sintetis ini meski memiliki bentuk yang sangat mirip dengan kulit hewan, namun secara kualitas tidak sebagus kulit yang asli. Kulit sintetis memiliki beberapa grade. Apabila sebuah brand menggunakan kulit sintetis, mereka akan menggunakan grade yang paling bagus. Namun ada juga yang menggunakan grade yang lebih rendah, biasanya tas dengan bahan ini akan dijual di premium outlet brand tersebut, bukan untuk dijual di butik.

2. *Polyester*

Setelah *leather*, ada juga polyester yang biasa digunakan untuk membuat tas. Untuk jenis polyester biasanya digunakan untuk membuat tas ransel, tas laptop dan beberapa jenis tas jinjing lainnya yang berkapasitas banyak. Bahannya yang tebal, jadi alasan kenapa polyester dipilih sebagai bahan baku tas.

Selain karena ketebalannya, polyester juga lebih tahan terhadap berbagai bakteri, *water resistant* dan tidak mudah kusut atau melar. Tak hanya itu saja, kelebihan

lain bahan ini adalah ketahannya pada proses kimia *dry cleaning* serta pelarut *organic*. Namun meski banyak kelebihan, polyester memiliki kelemahan tidak dapat menyerap keringat sehingga terasa panas saat digunakan pada cuaca yang terik dan mudah terbakar karena terbuat dari bahan polimer.

3. *Kanvas*

Tas gunung dan *daypack* adalah beberapa contoh tas yang menggunakan kanvas sebagai bahan dasarnya. Kanvas sendiri terbuat dari campuran katun dan polyester sehingga memiliki serat yang tebal dan sangat kuat. Tak hanya itu saja, kanvas juga anti air dan mudah kering, tak heran kalau selain menjadi bahan dasar pembuatan tas, kanvas juga digunakan untuk membuat sepatu, jaket, tenda, terpal bahkan hingga payung taman.

Tas berbahan dasar kanvas ini lebih populer di kalangan pria. Karena kebutuhan mereka akan tas yang kuat lebih tinggi dibanding wanita, tak heran jika beberapa brand secara khusus memiliki *bag series* yang terbuat dari kanvas.

4. *Satin*

Selain digunakan untuk baju, satin ternyata menjadi *basic material* untuk *premium brand*. Kainnya yang tipis dan *shiny* biasanya digunakan pada bagian-bagian tertentu pada tas kamu. Misalnya untuk bagian luar *clutch* yang divariasikan dengan manik-manik, atau menjadi pelapis bagian dalam bag favoritmu *Ladies*.

Nama satin sendiri bisa diartikan menjadi sebuah metode pembuatan kain jenis tertentu yang menggunakan bahan-bahan seperti sutra, wol dan polyester. Awalnya, sejarah kain satin dimulai pada kisaran abad ke 12 di China, di mana hanya bahan *silk* sajalah yang digunakan.

Untuk material kain di dalam tas, bahan satin masing-masing brand memiliki ciri khas sendiri. Kehalusan materialnya merupakan salah satu aspek yang bisa kamu nilai untuk membedakan antara tas yang original dan tiruannya. Karena seringnya, tas tiruan tidak akan memperhatikan detail sampai kepada material kain di dalam tas.

5. *Denim*

Mengenal bahan pembuatan tas berlanjut pada bahan Denim berasal dari sebuah kota di Prancis yang bernama Nimes. Awalnya bahan ini disebut Serge de Nimes, lalu kemudian disingkat menjadi denim (deNims). Selama ini, denim memang identik menjadi salah satu bahan utama pembuatan celana atau jaket, namun tidak sedikit model *backpack*, *sling bag* bahkan *satchel bag* yang saat ini terbuat dari bahan denim.

Selain kuat, bahan denim juga menunjukkan *image* kasual kepada pemakainya. Sehingga bagi kamu yang ingin terlihat lebih *down to earth* dengan tas kamu, *denim bag* bisa menjadi salah satu pilihannya (Vivass Bag,2017) .

2.5 Definisi Visual Basic

Visual Basic 2012 merupakan salah satu paket teknologi bahasa pemrograman versi terbaru yang dikeluarkan oleh Microsoft. Bahasa pemrograman Visual Basic digunakan untuk membuat aplikasi Windows yang berbasis *Graphical User Interface* (GUI). Microsoft Visual Basic 2012 sebagai produk IDE (Integrated Development Environments) andalan yang dikeluarkan oleh Microsoft. Microsoft Visual Basic 2012 telah menambahkan berbagai pembaruan dan perbaikan fitur-fitur untuk melengkapi versi sebelumnya (Membangun Aplikasi Database dengan Visual Basic,2012).

Beberapa kemampuan atau manfaat dari Visual Basic 2012 diantaranya seperti :

1. Untuk membuat program aplikasi berbasis windows.
2. Untuk membuat objek-objek pembantu program seperti, misalnya : kontrol ActiveX, file Help, aplikasi Internet dan sebagainya.
3. Menguji program (debugging) dan menghasilkan program berakhiran EXE yang bersifat executable atau dapat langsung dijalankan.

Visual Basic 2012 adalah bahasa yang cukup mudah untuk dipelajari. Bagi programmer pemula yang baru ingin belajar program, lingkungan Visual Basic dapat membantu membuat program dalam sekejap mata. Sedang bagi programmer tingkat lanjut, kemampuan yang besar dapat digunakan untuk membuat program-program yang kompleks, misalnya lingkungan net-working atau client server. Bahasa Visual Basic cukup sederhana dan menggunakan kata-kata bahasa Inggris yang umum digunakan. Kita tidak perlu lagi menghafalkan sintaks-sintaks maupun format-

format bahasa yang bermacam-macam, di dalam Visual Basic semuanya sudah disediakan dalam pilihan-pilihan yang tinggal diambil sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, sarana pengembangannya yang bersifat visual memudahkan kita untuk mengembangkan aplikasi berbasis Windows, bersifat mouse-driven (digerakkan dengan mouse) dan berdaya guna tinggi.

Sejarah Singkat Visual Basic 2012

Bahasa BASIC diciptakan dengan tujuan utama sebagai bahasa awam media perantara antara pemakai berinteraksi langsung dengan komputer. BASIC singkatan dari Beginners All Purpose Symbolic Instruction Code. Pencipta dari bahasa Basic adalah John G. Kemeny, profesor dari Dartmouth College dan Thomas E. Kurtz pada tahun 1960 (Teori dan aplikasi program komputer bahasa Basic,1992).

Berikut ini beberapa point penting dalam sejarah perkembangannya :

1. Pertama kali di release dengan nama Visual Basic yang dikeluarkan pada tahun 1991, yaitu Visual Basic yang masih berbasis DOS dan untuk Windows
2. Visual Basic 3.0 dirilis pada tahun 1993
3. Visual Basic 4.0 dirilis pada tahun 1994 dengan dukungan untuk aplikasi 32 bit
4. Visual basic 6.0 dirilis pada akhir tahun 1998
5. Visual basic untuk selanjutnya yaitu versi .Net yang dirilis awal 2002
6. Pada tahun 2003 Visual Studio 2003 dirilis untuk memperbaiki kinerja dari visual Studio 2002 dengan meluncurkan .NET Framework versi 1.1.
7. Pada tahun 2005 Microsoft mengeluarkan Visual Basic Versi 8.0 atau biasa di sebut Microsoft Visual Studio 2005.
8. Pada tahun 2008 Microsoft juga mengeluarkan versi 9.0 atau biasa di sebut Microsoft Visual Studio 2008.
9. Hingga pada tahun 2010 Visual Studio sudah pada versi 10.0 atau biasa di sebut Microsoft Visual Studio 2010, dimana didalamnya sudah ditambahkan bahasa pemrograman yang baru yaitu F# yang merupakan penyempurnaan dari versi-versi sebelumnya.

Keistimewaan Visual Basic 2012

Beberapa keistimewaan Visual Basic 2012 ini diantaranya seperti :

- Menggunakan platform pembuatan program yang dinamakan developer studio, yang memiliki tampilan dan sarana yang sama dengan Visual C++ dan Visual J++. Dengan begitu Anda dapat bermigrasi atau belajar bahasa pemrograman lainnya dengan mudah dan cepat.
- Memiliki compiler handal yang dapat menghasilkan file executable yang lebih cepat dan lebih efisien dari yang sebelumnya.
- Memiliki beberapa tambahan wizard yang baru. Wizard adalah sarana yang mempermudah di dalam pembuatan aplikasi dengan mengotomisasi tugas-tugas tertentu.
- Visual Basic 2012 mempunyai beberapa fitur untuk pengembangan berbagai macam aplikasi yang diantaranya; Windows Development, Web Development, Office Development, Sharepoint Development, Cloud Development (Windows Azure), Silverlight Tooling, Multi-Core Development, Customizable IDE (Hazis Tri Hartoyo,2015).

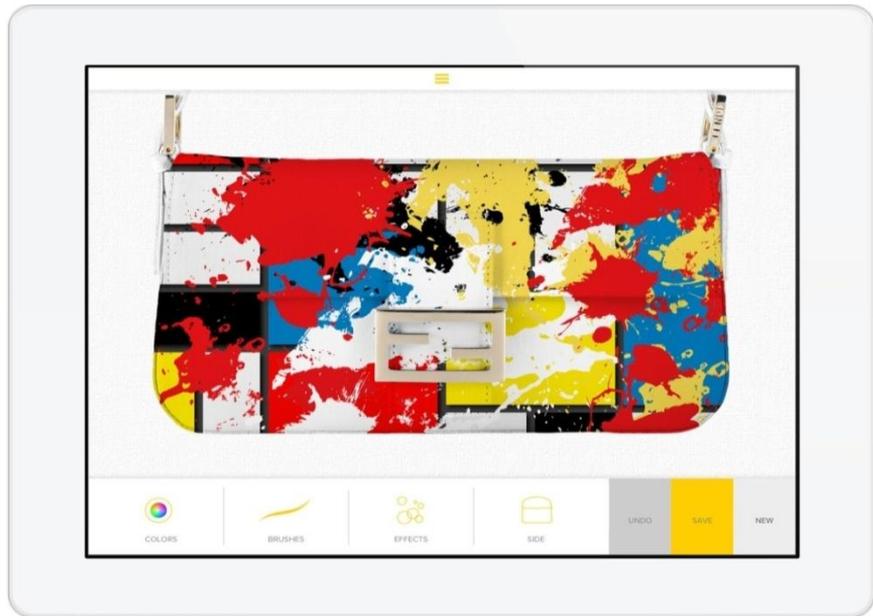
2.6 Penelitian Terdahulu

Penelitian Aplikasi myBaguette

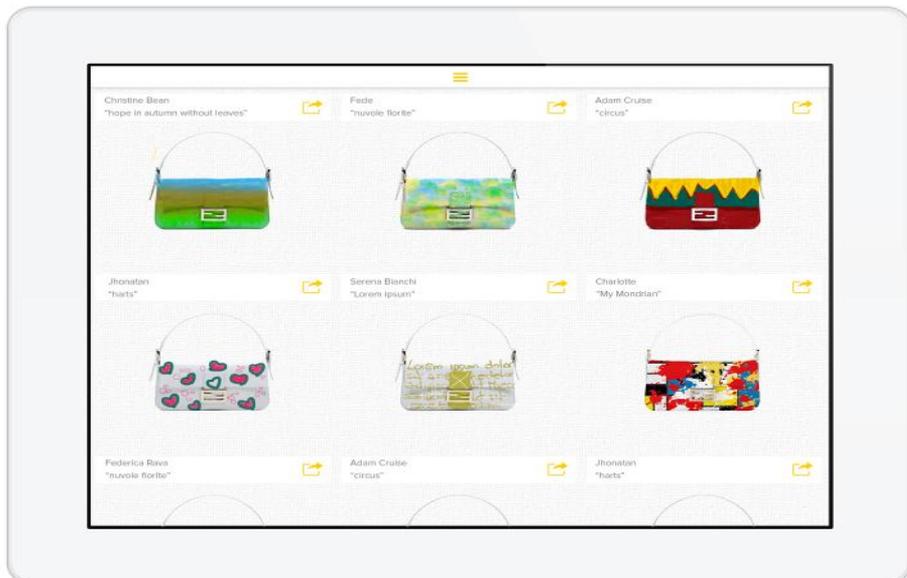
myBaguette merupakan sebuah aplikasi fashion berbasis android yang telah tersedia di play store. Aplikasi myBaguette ini diluncurkan oleh rumah mode italia, Fendi. Sementara sang perancang adalah desainer Karl Lagerfeld yang didapuk sebagai direktur kreatif. Aplikasi ini memungkinkan untuk mengkostumisasi motif dari tas ikonik Baguette sesuai selera. Baguette sendiri adalah model tas Tote yang sering dikenakan oleh artis kenamaan, seperti Madonna dan Julia Roberts sejak diluncurkan pada tahun 1997. Tas ini tergolong sangat mahal dan ikonik, sampai-sampai dibuat sebuah buku yang berisi model Baguette teraneh dan terindah.

Dalam aplikasi myBaguette ini terdapat beberapa menu antara lain create, my gallery, community, art gallery, dan settings. Dalam menu create user dapat berkreasi dengan beberapa motif bintang, menempelkan logo Fendi, mengatur filter bertema antik atau pro, dan mengganti warna motif. User juga dapat meng-Upload foto melalui fitur editing. Setelah itu user dapat menyimpan karya ke galeri, yang kemudian dapat dibagi ke media sosial. Dalam hal ini Fendi telah menggandeng

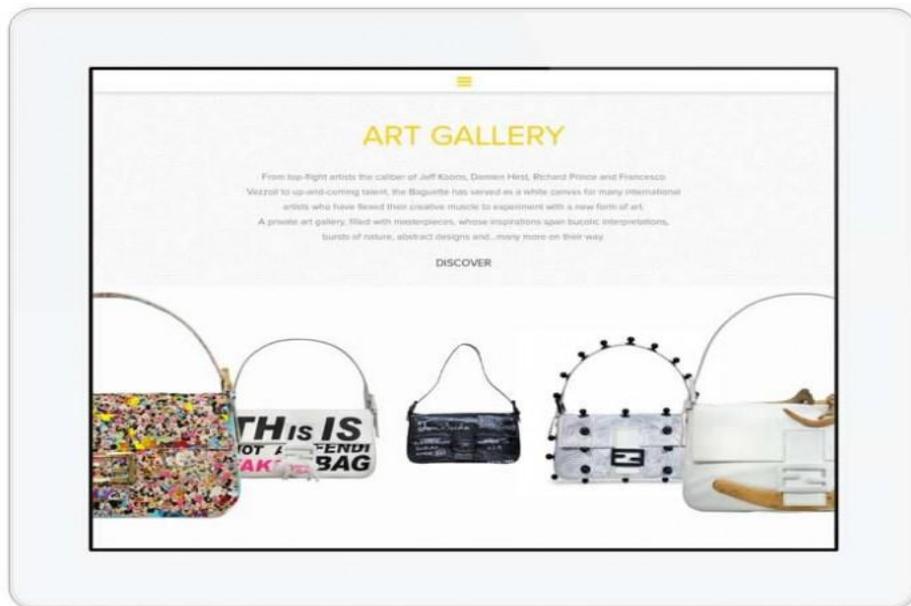
beberapa seniman sebagai inspirasi, seperti Rodolpho Parigi dan Donna Ong yang dapat dilihat pada menu art gallery (Liputan 6,2014).



Gambar 2.1 Menu Create



Gambar 2.2 Menu Galeri



Gambar 2.3 Menu Art Galeri

Dalam aplikasi myBaguette ini terdapat kelebihan dan kekurangan berdasarkan apa yang telah direview penulis .

Kelebihan:

1. Gambar tas yang digunakan untuk berkreasi adalah gambar tas asli bukan gambar animasi atau vektor.
2. Tampilan aplikasi menarik dan elegan
3. Karya tas yang telah dibuat dapat langsung dibagikan di sosial media
4. Ragam motif dan fitur create lainnya yang lumayan banyak dan menarik
5. Editing dapat dilakukan di kedua sisi depan dan belakang
6. Menu Art Gallery yang dapat menjadi acuan desain

Kekurangan:

1. Gambar tas yang hanya memiliki dua macam pilihan
2. Fitur menu setting yang tidak begitu berguna

Itulah kelebihan dan kekurangan aplikasi myBaguette yang telah direview oleh penulis.

2.7 Unified Modeling Language (UML)

Unified Modelling language (UML) adalah sebuah bahasa notasi standar dunia industri dalam menentukan, visualisasi, merancang dan mendokumentasikan model dari suatu sistem software, untuk memodelkan bisnis dan sistem non software lainnya. UML merupakan suatu teknik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan sistem yang besar dan kompleks.

Selain itu UML adalah bahasa pemodelan yang menggunakan konsep orientasi *object*. UML dibuat oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson di bawah bendera *Rational Software Corps*. UML menyediakan notasi-notasi yang membantu memodelkan sistem dari berbagai prespektif. UML tidak hanya digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, namun hampir dalam semua bidang yang membutuhkan pemodelan (Sistem Orientasi Objek dan Unified Modeling Language,2012).

2.7.1 Use case Diagram

Use case adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. Use case mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan member sebuah narasi tentang bagaimana sistem tersebut digunakan. Hal yang dijelaskan UML adalah diagram use case yang menampilkan bagaimana use case saling berhubungan satu sama lain. Dalam bahasan use case, para pengguna disebut sebagai aktor. Aktor merupakan sebuah peran yang dimainkan seorang pengguna dalam kaitannya dengan sistem.

a. Manfaat Use Case

- Digunakan untuk berkomunikasi dengan end user dan domain expert.
- Memastikan pemahaman yang tepat tentang requirement / kebutuhan sistem.
- Digunakan untuk mengidentifikasi siapa yang berinteraksi dengan sistem dan apa yang harus dilakukan sistem.
- Interface yang harus dimiliki sistem.
- Digunakan untuk verifikasi.

b. Karakteristik

- Use cases adalah interaksi atau dialog antara sistem dan actor, termasuk pertukaran pesan dan tindakan yang dilakukan oleh sistem.
- Use cases diprakarsai oleh actor dan mungkin melibatkan peran actor lain. Use cases harus menyediakan nilai minimal kepada satu actor.
- Use cases bisa memiliki perluasan yang mendefinisikan tindakan khusus dalam interaksi atau use case lain mungkin disisipkan.
- Use case class memiliki objek use case yang disebut skenario. Skenario menyatakan urutan pesan dan tindakan tunggal.

Pada tabel 2.1 dapat kita lihat simbol dan keterangan apa saja yang digunakan untuk merangkai sebuah Use Case Diagram.

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

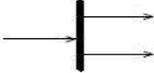
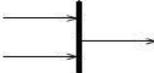
2.7.2 Activity Diagram

Activity diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika procedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Dalam beberapa hal, diagram ini memainkan peran mirip sebuah diagram alir, tetapi perbedaan prinsip antara diagram ini dan notasi diagram alir adalah diagram ini mendukung behavior parallel.

Activity diagram memungkinkan siapapun yang melakukan proses untuk memilih urutan dalam melakukannya. Activity diagram merupakan state diagram khusus, di mana sebagian besar state adalah action dan sebagian besar transisi di-trigger oleh selesainya state sebelumnya atau internal processing.

Oleh karena itu activity diagram tidak menggambarkan behaviour internal sebuah sistem dan interaksi antar subsistem secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum. Dengan kata lain, diagram hanya menyebutkan aturan-aturan rangkaian dasar yang harus kita ikuti. Pada tabel 2.2 dapat kita lihat simbol dan keterangan apa saja yang digunakan untuk merangkai sebuah activity diagram.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Start Point
	End Point
	Activities
	Fork (Percabangan)
	Join (Penggabungan)
	Decision
Swimlane	Sebuah cara untuk mengelompokkan activity berdasarkan Actor (mengelompokkan activity dalam sebuah urutan yang sama)

2.7.3 Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan gambaran secara grafis bagaimana berbagai objek berinteraksi satu sama lain melalui pesan (messages) saat melaksanakan sebuah operasi atau sebuah use case. Sequence diagram mendeskripsikan pola interaksi antar objek yang diatur dalam sebuah urutan kronologi.

Sequence Diagram bisa digunakan untuk menjelaskan sebuah serangkaian langkah-langkah yang mengirimkan message antar satu lifeline ke lifeline yang lain. Setiap message yang dikirimkan bisa memberikan respon (return) relatif pada skenario yang dirancang di Use Case Diagram. Interaksi yang terjadi bisa bersifat instansiasi sebuah object maupun static method dari sebuah class.

Diagram Class dan diagram Object merupakan suatu gambaran model statis. Namun ada juga yang bersifat dinamis, seperti Diagram Interaction. Diagram sequence merupakan salah satu diagram Interaction yang menjelaskan bagaimana suatu operasi itu dilakukan; message (pesan) apa yang dikirim dan kapan pelaksanaannya. Diagram ini diatur berdasarkan waktu. Obyek-obyek yang berkaitan dengan proses berjalannya operasi diurutkan dari kiri ke kanan berdasarkan waktu terjadinya dalam pesan yang terurut. Pada tabel 2.3 dapat kita lihat simbol dan keterangan apa saja yang digunakan untuk merangkai sebuah Sequence Diagram.

Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>LifeLine</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi
3		<i>Message</i>	Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi

2.7.4 Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara mereka. Class diagram juga menunjukkan properti dan operasi sebuah class dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut. Class juga memiliki 3 area pokok (utama) yaitu : nama, atribut, dan operasi. Nama berfungsi untuk member identitas pada sebuah kelas, atribut fungsinya adalah untuk member karakteristik pada data yang dimiliki suatu objek di dalam kelas, sedangkan operasi fungsinya adalah memberikan sebuah fungsi ke sebuah objek.

Dalam mendefinisikan metode yang ada di dalam kelas harus diperhatikan yang namanya Cohesion dan Coupling, Cohesion adalah ukuran keterkaitan sebuah instruksi di sebuah metode, Coupling adalah ukuran keterkaitan antar metode. Di dalam class diagram terdapat hubungan antar kelas secara konseptual, yang disebut Relasi antar Class, di UML disediakan macam-macam relasi antar Class, diantaranya: Asosiasi (Hubungan statis antar kelas), Agregasi (hubungan dari keseluruhan objek), Generalisasi (relasi beberapa subkelas ke super kelas), Dependency (keterhubungan tiap kelas). Pada tabel 2.4 dapat kita lihat simbol dan keterangan apa saja yang digunakan untuk merangkai sebuah Class Diagram.

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram

NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya