

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi perkembangan informasi semakin canggih, maka dari itu manusia sekarang berpola pikir lebih maju, sehingga banyak perubahan teknologi yang mendasari pola pikir manusia tersebut. Sehingga terciptanya beberapa aplikasi-aplikasi Design Grafis antara lain yaitu Adobe Photoshop, Corel Draw, AutoCAD. Untuk mempermudah melakukan pekerjaan yaitu dibidang desain grafis, dan di zaman sekarang sudah tidak asing lagi aplikasi-aplikasi desain grafis tersebut dikalangan percetakan foto.

Komputer atau laptop merupakan salah satu tempat penyimpanan aplikasi-aplikasi Design Grafis tersebut, sehingga semua orang dapat lebih mudah menggunakan aplikasi dari desain grafis tersebut. Dan dengan software tersebut orang lebih mudah melakukan pengeditan sesuatu yang dibutuhkan seseorang, misalnya seperti membuat surat undangan, pembuatan logo, ataupun pengeditan prewedding selain itu bisa juga digunakan melakukan hal-hal yang bermanfaat lainnya.

Dalam proses pengeditan dibutuhkan sebuah skill yang memang harus dikuasai oleh pengguna software design grafis, sehingga hasil yang didapat sangat memuaskan konsumen. Akan tetapi orang yang sama sekali tidak tahu dengan software tersebut bisa mengikuti kursus ditempat yang memang telah teruji kualitasnya. Sehingga dapat mendalami ilmu dalam hal pembelajaran proses pengeditannya.

Saat ini seseorang yang memiliki sekaligus skill yang matang dalam ilmu design grafis sangat beruntung, karena bisa membangun sebuah tempat untuk melakukan percetakan, dengan ini maka akan mendapatkan laba yang tidak sedikit. Sebuah aplikasi design grafis bisa saja meluncurkan aplikasi yang ter update, dan akan muncul tipe keluaran medel yang terbaru, tetapi sebenarnya tidak jauh berbeda, Cuma kadang-kadang ada perubahan pada tampilannya saja.

Seiring dengan berkembangnya penggunaan komputer menjadi suatu trend, interaktif multimedia desain dapat menjadi suatu media untuk mengkomunikasikan suatu pengetahuan mengenai suatu kebudayaan. Metode ini diharapkan juga dapat membantu pengguna untuk mengerti isi suatu interaktif multimedia secara mudah.

Pada akhirnya, dapat dikatakan bahwa Software Desain Grafis, sangatlah bermanfaat untuk mentranfer pengetahuan tentang kekayaan budaya. Untuk membuat suatu muatan desain multimedia secara baik berdasar pada suatu latar belakang budaya, seorang desainer perlu mengerti tentang pengguna, kebudayaan, teknologi dan keseluruhan proses desain.

Dapat disimpulkan bahwa software Design Grafis merupakan salah satu pelajaran yang memiliki skill dan keuntungan tersendiri yang sudah dijelaskan pada penjelasan diatas.

1.2 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari pada penulisan ini adalah untuk mengetahui beberapa pemakai software design grafis yang ada pada percetakan foto Pangkalpinang. Dan tujuan pemilihan software Design Grafis adalah untuk melihat software terfavorit yang di gunakan di percetakan di Pangkalpinang, dan kenapa kami meneliti Pemilihan software Design Grafis, karna Tujuan Desain grafis merupakan cara berkomunikasi dalam bentuk visual yang menggunakan fasilitas gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Secara umum, orang akan lebih cepat menerima pesan dalam bentuk visual dibandingkan dalam bentuk teks. Bentuk visual juga lebih universal ditangkap oleh manusia dengan berbagi latar belakang yang berbeda.

1.3 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang di hasilkan penulis dari penelitian tersebut, dan manfaat dari hasil penelitian ini adalah menjadi suatu rekomendasi yang dapat memberikan masukan untuk perusahaan yang bergerak di bidang Design Grafis seperti percetakan dalam pemilihan software Design Grafis dan sebagai bentuk memperluas wawasan dalam penggunaan AHP sekaligus menjadi alternatif solusi, dan membantu memecahkan persoalan khususnya dalam pemilihan software.

1.4 Metode Penelitian

Dalam rangka memperoleh data yang diperlukan penulis melakukan metode pengumpulan data yaitu dengan cara kuisisioner, dan kuisisioner tersebut dilakukan dengan cara penyebaran kuisisioner ketempat penelitian.

1.5 Tempat Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan sejak terhitung dari mulai aktifitas riset sampai dengan akhir bulan yang ditetapkan. Dan bertempat di pangkalpinang khususnya pada perusahaan percetakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran mengenai isi kuliah praktek ini, maka penulis akan menyusunnya dengan sistematika sebagai berikut.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan mengenai latar belakang, ,tujuan penulisan, manfaat penelitian, metode penelitian, tempat waktu pelaksanaan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang penjelasan penelitian yang menjadi landasan dalam penelitian untuk memberikan pedoman bagi peneliti agar tidak menyimpang dari hasil penelitian dan mendapatkan hasil penelitian yang maksimal yang terdiri dari tujuan pustaka, permasalahan keputusan, kelebihan kelemahan AHP.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas tentang bagaimana memperoleh data, untuk dijadikan sebuah informasi, yang mana data tersebut, diperoleh dengan cara penyebaran kuisioner dimana teori tersebut dilandasi dengan metodologi penelitian.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menggambarkan tentang isi dan hasil penelitian, yaitu kuisioner, dan hasil combine. Dari aplikasi AHP.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan tentang apa yang telah peneliti lakukan selama KP pada Percetakan khususnya dibidang Design Grafis, dan peneliti berterimakasih kepada pemilik percetakan, karena telah memberikan saran-saran terhadap sistem untuk meningkatkan penelitiannya.

