

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Brosur adalah suatu media untuk menyampaikan informasi kepada khalayak ramai dalam bentuk tertulis (Yudi, 2024). Brosur merupakan salah satu alat pemasaran yang digunakan oleh pelaku usaha untuk menyampaikan informasi mengenai produk atau jasa mereka kepada konsumen, baik melalui selebaran kertas maupun gambar yang diunggah di media sosial. Menurut (Kusrianto, 2007:2) memberikan pendapat terkait desain komunikasi visual merupakan suatu disiplin ilmu yang bertujuan untuk mempelajari konsep komunikasi juga ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual, dengan elemen-elemen grafis yang berupa gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan layout.

Di era digital yang terus berkembang pesat, media cetak seperti brosur tetap merupakan strategi pemasaran yang efektif untuk mempromosikan produk atau layanan. Brosur mempermudah konsumen dalam memahami keunggulan produk yang ditawarkan, karena menurut (Wahyuni, 2007) brosur merupakan permainan yang full colour atau soft dilengkapi dengan ilustrasi dan layout yang menarik. Namun, seringkali perusahaan atau individu yang ingin menciptakan brosur menghadapi kendala dalam menentukan desain yang optimal. Sebagai contoh sering kali desain grafis menerima permintaan untuk pembuatan desain brosur dari agen maupun perusahaan lain, yang harus dapat disesuaikan dengan merek atau kebutuhan spesifik agen maupun perusahaan tersebut, maka mungkin dibutuhkan rekomendasi yang lebih spesifik yang dapat memudahkan desain grafis baru maupun lama agar dapat membantu memberikan informasi desain agar proses pembuatan desain brosur menjadi tepat dan cepat.

Beberapa dari batasan tersebut yaitu dalam menyesuaikan desain dengan karakteristik dan preferensi agen maupun konsumen dari perusahaan, keterbatasan desain yang bisa disesuaikan dan diperluas dengan kebutuhan berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya sebagai rekomendasi dengan karakteristik dan preferensi konsumen sebelumnya.

Melihat hal itu “Sistem Rekomendasi Desain Brosur ” ini mungkin menjadi solusi yang relevan dan efektif. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan bantuan kepada pengguna dalam merancang brosur yang menarik, profesional, sesuai dengan karakter perusahaan atau keperluan promosi agen tersebut dan mudah digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan beberapa masalah antara lain :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi untuk menampilkan desain sesuai karakteristik dan preferensi desain sebelumnya ?
2. Bagaimana merancang sistem untuk dapat meningkatkan efektifitas dalam menentukan desain sesuai dengan preferensi konsumen?
3. Bagaimana konsumen dapat memberikan informasi desain agar dapat membantu desain grafis dalam proses pembuatan desain yang cepat dan tepat?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang diharapkan dapat tercapai yaitu :

1. Membangun sebuah aplikasi yang dapat menampilkan desain sesuai dengan karakteristik dan preferensi konsumen sebelumnya
2. Mengimplementasikan rekomendasi desain brosur dengan menggunakan metode k-means clustering untuk meningkatkan efektif pengembang.
3. Membangun aplikasi agar konsumen dapat berkontribusi dalam mempermudah proses pengembangan desain dengan adanya informasi yang diberikan.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa potensi yang diharapkan tercapai dan dapat memberikan manfaat dalam penelitian ini yaitu :

1. Mampu menampilkan desain yang sesuai dengan karakteristik dan preferensi konsumen berdasarkan data desain sebelumnya. Dengan demikian, aplikasi dapat memberikan rekomendasi desain yang lebih tepat dan relevan.
2. Meningkatkan efektifitas pengembangan desain dalam menyesuaikan maupun menentukan desain yang optimal, dan juga dapat mengurangi kemungkinan revisi yang tidak relevan.
3. Aplikasi ini dapat membantu untuk memberikan pendekatan terhadap pengembang yang lebih personal yang dapat disesuaikan dengan minat peminta dengan memanfaatkan perangkat dan teknologi sistem rekomendasi, untuk meningkatkan pengalaman peminta dalam mengajukan permintaan desain

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Website ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman php dan mysql sebagai database server.
2. Konsumen dapat memberikan informasi mengenai font, warna, ukuran saat melakukan pemesanan. Informasi ini digunakan sebagai acuan pengembang desain dalam membuat desain
3. Saat Konsumen memilih warna dan font dalam aplikasi, tampilan gambar atau desain tidak langsung berubah, perubahan visual yang diminta akan diimplementasikan oleh desainer

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penyusunan karya tulis ini, agar pembahasan lebih fokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar pada masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

Tabel 1.1 Sistematika Penulisan

BAB I	PENDAHULUAN Didalam bab ini penulis membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan, Manfaat dan Sistematika Penulisan
BAB II	TINJAUAN PUSTAKA Didalam bab ini berisikan teori yang terkait dengan objek skripsi dan konsep yang dipakai dalam menyelesaikan masalah. Dan juga <i>Roadmap</i> penelitian berisi jurnal serta topik yang linier yang bersangkutan paut dengan topik skripsi
BAB III	METODE PENELITIAN Dalam bab ini membahas perihal metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem, dan metode pengembangan perangkat lunak
BAB IV	ANALISA & PERANCANGAN SISTEM Bab ini dibahas pembahasan pada setiap tahapan metodologi analisis kebutuhan, rancangan, dan implementasi
BAB V	PENUTUP Didalam bab ini dibahas mengenai kesimpulan yang mencakup bahasan singkat mengenai hasil implementasi dan pengujian juga jawaban atas tujuan penelitian yang telah diuraikan di BAB I, dan saran yang berisi pendapat untuk penyelesaian lebih lanjut dari permasalahan yang dikasi