



LAPORAN TUGAS AKHIR

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK DESAIN GRAFIS CORELDRAW X3

Laporan ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan program studi Teknik Informatika S-1 pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro

Disusun Oleh:

Nama : Wendy Wahyu Widhiyarkoro

NIM : A11.2004.01938

Program Studi : Teknik Informatika

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2009**

PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Pelaksana Tugas Akhir : Wendy Wahyu Widhiyarkoro
Nomor Induk Mahasiswa : A11.2004.01938
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Elektronik
Desain Grafis CorelDraw X3

Tugas Akhir ini telah diperiksa dan disetujui,

Menyetujui :
Pembimbing

Mengetahui :
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

Edy Mulyanto, S.Si., M.Kom.

Dr. Eng. Yuliman Purwanto

PENGESAHAN DEWAN PENGUJJI

Nama Pelaksana Tugas Akhir : Wendy Wahyu Widhiyarkoro
Nomor Induk Mahasiswa : A11.2004.01938
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Ilmu Komputer
Judul Tugas Akhir : Perancangan Media Pembelajaran Elektronik
Desain Grafis CorelDraw X3

Tugas Akhir ini telah diujikan dan dipertahankan dihadapan Dewan Penguji pada sidang tugas akhir tanggal Agustus 2009. Menurut pandangan kami, tugas akhir ini memadai dari segi kualitas maupun kuantitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Semarang, Agustus 2009

Dewan Penguji

Amiq Fahmi, M.Kom

Anggota

Acun Kardianawati, M.Kom

Anggota

Nova Rijati, S.Si, M.Kom

Ketua Penguji

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Wendy Wahyu Widhiyarkoro

NIM : A11.2004.01938

Menyatakan bahwa karya ilmiah saya yang berjudul :

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK DESAIN GRAFIS CORELDRAW X3

Merupakan karya asli saya (kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya). Apabila di kemudian hari karya saya disinyalir bukan merupakan karya asli saya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar saya beserta hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : Agustus 2009

Yang menyatakan

Wendy Wahyu Widhiyarkoro

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai mahasiswa Universitas Dian Nuswantoro, yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Wendy Wahyu Widhiyarkoro

NIM : A11.2004.01938

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dian Nuswantoro Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Right*) atas tugas akhir saya yang berjudul :

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ELEKTRONIK
DESAIN GRAFIS CORELDRAW X3**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Dian Nuswantoro berhak untuk menyimpan, meng-copy ulang (memperbanyak), menggunakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Dian Nuswantoro, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam tugas akhir saya ini. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : Agustus 2009

Yang menyatakan

Wendy Wahyu Widhiyarkoro

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi khususnya perangkat lunak desain grafis mengalami kemajuan dan termasuk di dalamnya adalah CorelDRAW X3 yang dibuat oleh Corel Corporation. Perangkat lunak desain grafis berbasis vektor ini banyak diminati dan dipakai oleh para desainer untuk membuat dan membantu dalam menciptakan suatu karya. Walaupun banyak buku panduan yang membahas tentang CorelDRAW X3 akan tetapi masih ada beberapa kendala dalam memahami penjelasan dalam buku yang hanya berupa teks dan gambar disamping belum cukup lengkap dalam membahas fungsi tools dalam CorelDRAW X3.

Panduan untuk mempelajari CorelDRAW yang murah dan mudah dimengerti akan semakin meningkatkan keinginan masyarakat untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan dalam menciptakan suatu desain, baik yang akan menekuni bidang desain grafis maupun untuk yang sekedar mempelajari. Didasarkan dari masalah tersebut dalam tugas akhir ini akan dihasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu dalam mempelajari dan memperdalam pengetahuan dari penggunaan perangkat lunak CorelDRAW. Dalam pengembangannya, penguasaan perangkat lunak desain grafis khususnya CorelDRAW dapat diaplikasikan dalam bidang percetakan, desain interior, layout majalah maupun koran, pembuatan iklan, menyusun tata letak web.

Laporan tugas akhir ini akan menguraikan aktifitas, cara penggunaan, dan produk-produk yang dapat dihasilkan dari perancangan media pembelajaran perangkat lunak CorelDRAW X3. Pembahasan media pembelajaran meliputi tutorial dari pengenalan *tool-tool* yang ada di CorelDRAW, tip dan trik dalam menggambar serta latihan membuat objek. Untuk perancangannya digunakan metode prototipe serta perangkat lunak bantu yaitu Macromedia Flash 8 untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan mudah dimengerti

Pada tahap akhir perancangan media pembelajaran desain grafis CorelDRAW, akan dilakukan evaluasi terhadap proses dan produk berupa tutorial yang dihasilkan.

Kata kunci : Media pembelajaran CorelDRAW X3

xiv + 102 halaman, 63 gambar, 4 tabel

Daftar acuan : 8 (2002-2009)

KATA PENGANTAR

Salam damai

Awal kata penulis bersyukur kepada Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan rahmat, karunia, dan perlindunganNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul ”*Perancangan Pembelajaran Elektronik Desain Grafis CorelDRAW X3*”.

Laporan Tugas Akhir ini merupakan suatu kewajiban guna melengkapi syarat untuk menempuh ujian akhir di Universitas Dian Nuswantoro Semarang. Adapun penulis dalam membuat Laporan Tugas Akhir ini tidak luput dari kesulitan dan kesalahan, namun berkat bimbingan dan bantuan dari dosen pembimbing serta berbagai pihak maka laporan ini dapat penulis selesaikan. Dengan bekal pengetahuan yang penulis terima dan dengan segenap kemampuan terbaik yang bisa penulis lakukan.

Atas terselesainya Laporan Tugas Akhir ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sangat mendalam kepada :

1. Bapak Dr. Ir. Edi Noersasongko, M.Kom, selaku Rektor Universitas Dian Nuswantoro Semarang.
2. Bapak Dr. Eng- Yuliman Purwanto, M.Eng selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Dian Nuswantoro Semarang
3. Bapak Edy Mulyanto, S.Si, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah membantu dan memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
4. Bapak Fikri Budinam, S.Kom , selaku Dosen Wali penulis
5. Segenap Dosen Universitas Dian Nuswantoro Semarang, yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan.
6. Orang Tua, Kakak dan Adik-adik yang telah membantu secara moril maupun materiil dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.
7. Teman-teman yang telah ikut membantu dan selalu memberikan semangat dalam penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa Laporan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan. Untuk itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dan bergna bagi perkembangan ilmu pengetahuan penulis dan pembaca.

Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, terlebih yang sedang atau akan mempelajari CorelDRAW X3 semoga sedikit banyak membantu dalam memberi pengetahuan.

Semarang, Agustus 2009

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN LAPORAN TUGAS AKHIR	ii
HALAMAN PENGESAHAN DEWAN PENGUJI	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II. LANDASAN TEORI	7
2.1 Rekayasa Perangkat Lunak	7
2.1.1 Pengertian Dasar Rekayasa Perangkat Lunak	7
2.1.2 Karakteristik Perangkat Lunak	7
2.1.3 Tujuan Perangkat Lunak	8
2.1.4 Elemen-Elemen Rekayasa Perangkat Lunak	8
2.1.5 Metode Rekayasa Perangkat Lunak	9
2.1.6 Alat Bantu Pemodelan Sistem	10
2.2 Interaksi Manusia dan Komputer	12
2.2.1 Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer	12
2.2.2 Antarmuka Pengguna	13
2.3 Media Pembelajaran Elektronik (E-Learning)	13

2.3.1	Definisi Media Pembelajaran Elektronik	13
2.3.2	Komponen Media Pembelajaran Elektronik	14
2.3.3	Kelebihan Media Pembelajaran Elektronik	15
2.3.4	Kekurangan Media Pembelajaran Elektronik	16
2.3.5	Metode Penyampaian Media Pembelajaran Elektronik	16
2.4	Interaksi Manusia dan Komputer	17
2.4.1	Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer	17
2.4.2	Antarmuka Pengguna	17
2.5	Sistem Pembelajaran	18
2.5.1	Definisi Belajar dan Mengajar	18
2.5.2	Metode Pembelajaran	19
2.5.3	Media Pembelajaran	20
2.5.4	Komputer dalam Pengajaran dan Pembelajaran	21
2.6	Tentang CorelDRAW X3	21
2.6.1	Pengenalan Area Kerja CorelDRAW X3	23
2.7	Multimedia	32
2.7.1	Definisi	32
2.7.2	Elemen-Elemen Multimedia	32
2.8	Software Pendukung	34
2.8.1	Macromedia Flash 8	34
2.8.1.1	Lingkungan Kerja Macromedia Flash 8	35
2.8.1.2	Urutan Kerja pada Macromedia Flash 8	42
2.8.1.3	Tipe-Tipe Item pada Macromedia Flash 8	43
2.8.1.4	Animasi pada Macromedia Flash 8	44
2.8.1.5	Suara pada Flash Movie	45
2.8.1.6	Action Script pada Macromedia Flash 8	45
2.8.2	Camtasia Studio	46
BAB III. METODE PENELITIAN		47
3.1	Metode Penelitian	47
3.1.1	Sumber Data	47

3.1.2	Metode Pengumpulan Data	47
3.1.3	Metode Analisa	48
3.1.4	Metode Pengembangan Sistem	49
3.1.5	Definisi Kebutuhan Sistem	50
3.1.6	Perancangan Sistem	51
3.1.6.1	Perancangan Tampilan Pembuka	51
3.1.6.2	Perancangan Tampilan Menu Utama	52
3.1.6.3	Perancangan Tampilan Halaman Tutorial ..	52
3.1.6.4	Perancangan Tampilan Halaman Evaluasi ..	54
3.1.6.5	Perancangan Tampilan Halaman Latihan ..	56
3.1.6.6	Perancangan Tampilan Halaman Profil	58
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		59
4.1	Analisa Program Pembelajaran	59
4.1.1	Analisis Kebutuhan	59
4.1.1.1	Kebutuhan Informasi	59
4.1.1.2	Kebutuhan Data	60
4.1.1.3	Kebutuhan Pengguna	60
4.1.1.4	Kebutuhan Perangkat Lunak	61
4.1.1.5	Kebutuhan Perangkat Keras	61
4.2	Perancangan Sistem	62
4.2.1	Hirarki Program	63
4.2.2	Flowchart Program	70
4.2.2.1	Menu Utama	70
4.2.2.2	Menu Tutorial	72
4.2.2.3	Menu Mengenal CorelDRAW X3	74
4.2.2.4	Menu Membuat Objek Garis	76
4.2.2.5	Menu Membuat Objek Vektor	76
4.2.2.6	Menu Mengolah Objek	77
4.2.2.7	Menu Efek Spesial Objek	79
4.2.2.8	Menu Pewarnaan Objek	79
4.2.2.9	Menu Mengolah Objek Teks	80

4.2.2.10	Menu Efek Bitmap	82
4.2.2.11	Menu Memodifikasi Objek	82
4.2.2.12	Menu Mencetak	83
4.2.2.13	Menu Evaluasi	84
4.2.2.14	Menu Latihan	86
4.2.2.15	Menu Profil	88
4.3	Implementasi Program	88
4.3.1	Tampilan Layar Pembuka	88
4.3.2	Tampilan Menu Utama	89
4.3.3	Tampilan Menu Tutorial	90
4.3.4	Tampilan Menu Evaluasi	92
4.3.5	Tampilan Menu Latihan	94
4.3.6	Tampilan Menu Profil	94
4.4	Sistem Testing Program	95
BAB V. PENUTUP		101
5.1	Kesimpulan	101
5.2	Saran	101
DAFTAR PUSTAKA		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 : Simbol-Simbol Pada Flowchart	11
Tabel 2.2 : Fungsi-Fungsi Tombol Perintah	22
Tabel 2.3 : Fungsi-Fungsi Tombol dan Subtombol pada Toolbox	27
Tabel 4.1 : Pengujian Black-Box	99

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 : Diagram Metode Waterfall	9
Gambar 2.2 : Komponen E-Learning	15
Gambar 2.3 : Tampilan tombol perintah pada tampilan pembuka CorelDRAW X3	22
Gambar 2.4 : Bagian Lembar Kerja CorelDRAW X3	23
Gambar 2.5 : Property Bar saat menekan Smart Fill Tool.	24
Gambar 2.6 : Proses menentukan titik (0,0)	24
Gambar 2.7 : Tanda Navigator satu halaman	25
Gambar 2.8 : Tanda Navigator lebih dari satu halaman	25
Gambar 2.9 : Tampilan Palet Warna	26
Gambar 2.10 : Tombol dan Subtombol pada toolbox	27
Gambar 2.11 : Lingkungan Kerja Macromedia Flash 8	36
Gambar 2.12 : Tampilan Menu pada Macromedia Flash 8	36
Gambar 2.13 : Hand Tool dan Zoom Toll	37
Gambar 2.14 : Zoom In dan Zoom Out	38
Gambar 2.15 : Tool Box	39
Gambar 2.16 : Panel Window	41
Gambar 3.1 : Diagram SDLC (<i>System Development Live Cycle</i>)	49
Gambar 3.2 : Perancangan Tampilan Pembuka	51
Gambar 3.3 : Perancangan Tampilan Menu Utama	52
Gambar 3.4 : Perancangan Tampilan Menu Tutorial	52
Gambar 3.5 : Perancangan Tampilan Materi Tutorial	53
Gambar 3.6 : Perancangan Tampilan Login Pengguna	54
Gambar 3.7 : Perancangan Tampilan Menu Evaluasi	55
Gambar 3.8 : Perancangan Tampilan Menu Latihan	56
Gambar 3.9 : Perancangan Tampilan Materi Latihan	57
Gambar 3.10 : Perancangan Tampilan Menu Profil	58

Gambar 4.1	: Hirarki Menu Utama	63
Gambar 4.2	: Hirarki Menu Tutorial	63
Gambar 4.3	: Hirarki Menu Mengenal CorelDRAW X3	64
Gambar 4.4	: Hirarki Menu Membuat Objek Garis	65
Gambar 4.5	: Hirarki Menu Membuat Objek Vektor	65
Gambar 4.6	: Hirarki Menu Mengolah Objek	66
Gambar 4.7	: Hirarki Menu Efek Spesial Objek	66
Gambar 4.8	: Hirarki Menu Memberi Warna Objek	67
Gambar 4.9	: Hirarki Menu Mengolah Objek Teks	68
Gambar 4.10	: Hirarki Menu Efek Bitmap	68
Gambar 4.11	: Hirarki Menu Memodifikasi Objek	69
Gambar 4.12	: Hirarki Menu Mencetak	69
Gambar 4.13	: Hirarki Menu Latihan	70
Gambar 4.14	: Flowchart Menu Utama	71
Gambar 4.15	: Flowchart Menu Tutorial	73
Gambar 4.16	: Flowchart Menu Mengenal CorelDRAW X3	75
Gambar 4.17	: Flowchart Menu Membuat Objek Garis	76
Gambar 4.18	: Flowchart Menu Membuat Objek Vektor	77
Gambar 4.19	: Flowchart Menu Mengolah Objek	78
Gambar 4.20	: Flowchart Menu Efek Spesial Objek	79
Gambar 4.21	: Flowchart Menu Memberi Warna Objek	80
Gambar 4.22	: Flowchart Menu Mengolah Objek Teks	81
Gambar 4.23	: Flowchart Menu Efek Bitmap	82
Gambar 4.24	: Flowchart Menu Memodifikasi Objek	83
Gambar 4.25	: Flowchart Menu Mencetak	84
Gambar 4.26	: Flowchart Menu Evaluasi	85
Gambar 4.27	: Flowchart Menu Latihan	87
Gambar 4.28	: Flowchart Menu Profil	88
Gambar 4.29	: Tampilan Layar Pembuka	88
Gambar 4.30	: Tampilan Menu Utama	89
Gambar 4.31	: Tampilan Menu Tutorial	90

Gambar 4.32	: Tampilan dari Sub Menu Mengenal CorelDRAW X3	91
Gambar 4.33	: Tampilan Input Nama pada Menu Evaluasi	92
Gambar 4.34	: Tampilan Menu Soal Evaluasi	92
Gambar 4.35	: Tampilan Hasil Soal Evaluasi	93
Gambar 4.36	: Tampilan Menu Latihan	95
Gambar 4.37	: Tampilan Menu Profil	95

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi pada tahun-tahun belakangan ini khususnya di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat cepat. Manfaatnya pun dapat dirasakan pada berbagai sektor baik formal maupun informal. Mulai dari intensitas penggunaan internet yang meningkat karena kebutuhan untuk mendapatkan suatu informasi dan wilayah jangkauannya hingga pelosok-pelosok negeri, penggunaan komputer sebagai alat bantu untuk mempermudah pekerjaan, kebutuhan akan sistem informasi yang mempercepat dan membantu pekerjaan yang masih manual, penggunaan perangkat lunak komputer yang sudah banyak tersedia dan juga banyak membantu dalam kegiatan manusia.

Misalnya kegiatan menulis yang dapat dikerjakan secara manual pada media kertas sekarang dapat dikerjakan menggunakan komputer menggunakan perangkat lunak untuk mengetik contohnya Microsoft Word, Notepad, Abi Word pada Linux dan lain-lain. Sama halnya dengan menulis, kegiatan menggambar yang dikerjakan di media kertas ataupun kanvas, dengan perangkat lunak untuk menggambar dapat dengan mudah dilakukan. Perangkat lunak tersebut misalnya Paint, Macromedia Freehand, 3Dmax, CorelDRAW, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Autocad.

Dengan menggunakan perangkat lunak tersebut gambar yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan, misalnya membutuhkan gambar untuk merancang suatu bangunan lengkap dengan ukuran dan perbandingan antar bidang dapat menggunakan Autocad. Gambar rancang bangun yang dibuat di Autocad, dapat disempurnakan lagi menggunakan 3Dmax agar gambar yang dihasilkan menyerupai bentuk tiga dimensi yang jika dilihat seperti mempunyai panjang, lebar, tinggi dan volume. Sehingga

tanpa kesulitan untuk membayangkan bentuk jadinya, sudah dapat dilihat dan memudahkan untuk mengubah atau mengoreksi jika masih terdapat kekurangan dan kesalahan dalam menggambar maupun dalam merencanakan bentuknya. Untuk menghasilkan gambar kartun dapat digunakan Macromedia Freehand, CorelDRAW, Adobe Photoshop yang masing-masing mempunyai fungsi, keunggulan dan kekurangan masing-masing.

Tidak ketinggalan dunia desain grafis yang bertumbuh selain pengaruh yang besar dari teknologi informasi yang memudahkan dalam mendapatkan informasi dari media apa saja dan dari mana saja juga mendapat angin setelah adanya distributor pakaian lokal yang dibuat oleh anak muda yang kreatif, yang sekarang dikenal dengan istilah distro.

Bukan hanya dalam bidang distribusi pakaian saja yang menggunakan jasa dari perangkat lunak tersebut, bidang desain grafis yang lain seperti usaha percetakan meliputi sablon, cetak menggunakan mesin *offset*, cetak foto, hingga tenaga desainer, *layouter* pada majalah, *web designer*, maupun sebatas pada merancang sampul buku, brosur, pamflet, iklan (khususnya media cetak) sangat terbantu dengan adanya perangkat lunak tersebut.

Keahlian dalam menggunakan perangkat lunak ini sangat menguntungkan, apalagi ditambah dengan bakat seni yang tidak banyak orang yang mempunyai. Keahlian ini dibutuhkan di hampir semua bidang, hingga bidang politikpun bisa dijumpai tenaga desainer. Contohnya pada kampanye baik pemilihan kepala desa hingga presiden. Iklan-iklan yang dipasang di pinggir jalan dengan berbagai media seperti spanduk maupun selebaran, dan promosi melalui media koran adalah contoh kecil dari jasa para desainer yang menggunakan perangkat lunak tersebut.

Kegiatan desain grafis ini sangat mendukung dalam menyebarkan informasi yang bertujuan agar barang yang diiklankan dapat terjual dan minimal masyarakat mengetahui bahwa terdapat suatu produk dan informasi yang dikeluarkan oleh suatu perusahaan, jika diaplikasikan pada bidang ekonomi khususnya perdagangan.

Dengan menguasai salah satu perangkat lunak desain grafis tersebut dapat diperoleh keuntungan dalam materi. Lebih luas lagi dapat mengurangi pengangguran dan menambah lapangan pekerjaan. Misalnya dengan mendirikan sebuah perusahaan desain yang bertujuan membantu perusahaan lain yang membutuhkan tenaga desain untuk mempromosikan produknya ke masyarakat.

Perangkat lunak desain grafis yang saat ini populer dan fleksibel dalam penggunaannya adalah CorelDRAW. CorelDRAW merupakan produk perangkat lunak yang diluncurkan oleh COREL Corporation. CorelDRAW adalah perangkat aplikasi untuk para desainer grafis. Perangkat lunak ini dibangun untuk memungkinkan para desainer untuk bekerja di bidang periklanan, percetakan, promosi, atau manufaktur. CorelDRAW menyediakan *tools-tools* yang dapat digunakan untuk mendesain ilustrasi berbasis vektor secara akurat dan kreatif mungkin dan *layout* suatu majalah hingga terlihat seperti pekerjaan seorang profesional. Produk terbaru dari Corel adalah CorelDRAW X4. Karena mudah digunakan dan luas dalam pengembangan seperti mendesain suatu gambar, buku, undangan, kaos, dan lain sebagainya CorelDRAW banyak diminati oleh masyarakat.

Di sisi lain untuk mempelajari CorelDRAW sendiri juga tidak semudah yang dibicarakan. Butuh keseriusan dan perangkat lain seperti buku, dan pendidik yang mendampingi agar dapat mempelajari fungsi-fungsi yang terdapat dalam CorelDRAW. Sayangnya untuk mendapatkan buku yang membahas fungsi-fungsi dalam CorelDRAW secara lengkap, harus dibayar dengan harga yang mahal. Apalagi jika menginginkan pendidikan di tempat-tempat kursus maupun privat, biaya yang dikeluarkan bisa berlipat-lipat dari harga buku. Hal ini disiasati dengan mencari modul yang dapat diunduh dari internet secara gratis. Akan tetapi inipun dirasa kurang karena memang materi yang diulas kurang lengkap.

Seiring dengan perkembangan teknologi muncul media pembelajaran elektronik, tapi lagi-lagi harus dibeli dengan harga yang tidak murah.

Dari keuntungan yang didapat dari penguasaan perangkat lunak desain grafis khususnya CorelDRAW, dan kendala yang dihadapi dalam mempelajari CorelDRAW maka dalam laporan tugas akhir ini penulis mengangkat topik ini sebagai materi pembelajaran yang akan diwujudkan dalam bentuk perangkat lunak dengan judul **"Perancangan Media Pembelajaran Elektronik Desain Grafis CorelDRAW X3"**, yang membahas CorelDRAW khususnya seri X3.

Penulis hanya membahas CorelDRAW seri X3 karena sebagian besar fitur-fitur yang ditawarkan pada CorelDRAW seri X3 dan X4 hampir sama dan hasilnya pun tidak jauh berbeda tergantung dari kreatifitas desainer. Dan juga untuk mendukung kerja dari CorelDRAW X4 dibutuhkan komputer dengan spesifikasi yang tinggi, dan jika tidak dapat mengimbangi akan berakibat pada kerja komputer yang menjadi lebih lambat daripada menggunakan CorelDRAW X3 atau CorelDRAW 12.

Langkah akhir dari perancangan media pembelajaran elektronik ini akan didistribusikan melalui media internet secara gratis agar dapat dipelajari oleh semua orang yang ingin mempelajari CorelDRAW.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang, yaitu :

1. Penggunaan perangkat lunak desain grafis yang salah satunya adalah CorelDRAW X3 sudah menjadi kurikulum SMA dan SMK pada pelajaran komputer atau TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), akan tetapi tenaga pengajarnya belum menguasai keseluruhan materi dari CorelDRAW X3.
2. Membantu pengajar dalam menyampaikan materi CorelDRAW X3 kepada siswa agar lebih menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar dari siswa.

3. Penyampaian materi dari buku terkadang membuat pengguna menjadi bingung karena pembahasan yang kurang lengkap, dan harga buku yang masih terhitung mahal oleh sebagian orang.

1.3 Batasan Masalah

Dari ruang lingkup permasalahan yang ada, penulis membatasi pembahasan materi pembelajaran perangkat lunak desain grafis CorelDRAW X3 pada :

1. Pengenalan perangkat lunak desain grafis CorelDRAW X3 beserta fungsi-fungsi yang terdapat di dalamnya.
2. Demonstrasi fungsi dari *tools-tools* yang terdapat dalam CorelDRAW X3.
3. Pengembangan dari fungsi-fungsi CorelDRAW X3.
4. Tips dan trik untuk mempermudah pengguna dalam pengembangan fungsi dari CorelDRAW X3 meliputi *shortcut*, menentukan area kerja (*layout*) dan lain-lain.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari tugas akhir ini adalah untuk merancang media pembelajaran perangkat lunak desain grafis CorelDRAW X3 yang ditujukan untuk masyarakat yang ingin mempelajari perangkat lunak tersebut.

Secara khusus, perancangan media pembelajaran dari perangkat lunak desain grafis CorelDRAW X3 diharapkan dapat membantu masyarakat termasuk didalamnya pelajar maupun mahasiswa yang ingin mempelajari CorelDRAW X3 dan meningkatkan pemahaman dari fungsi *tools-tools* yang terdapat di perangkat lunak tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap kegiatan dan hasil yang didapat dari perancangan media pembelajaran elektronik desain grafis CorelDRAW X3 akan memberi

manfaat minimal akan sebagai masukan bagi masyarakat yang ingin mempelajari CorelDRAW X3.

Dipandang dari segi yang berbeda, perancangan media pembelajaran ini memberi manfaat antara lain :

1. Bagi masyarakat.

Dapat membantu masyarakat dalam mempelajari dan memperdalam pemahaman fungsi-fungsi yang terdapat di perangkat lunak desain grafis CorelDRAW X3.

2. Bagi dunia Pendidikan.

Sebagai salah satu alternatif solusi dalam menerapkan metode pembelajaran, dimana dapat meningkatkan daya tangkap dan pemahaman dalam menerima materi pengajaran.