BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, logo adalah huruf atau lambang yang mengandung makna, terdiri atas satu kata atau lebih sebagai lambang atau nama perusahaan [5]. Sedangkan menurut Anggoro logo adalah penyajian atau tampilan nama, bentuk seragam, tulisan, atau ciri khas perusahaan secara visual. Logo merupakan bagian dari identitas perusahaan yang dirancang terutama sebagai simbol pembeda untuk dikenali di antara perusahaan-perusahaan lainnya, sebagai bentuk komunikasi yang mencerminkan nilai-nilai ideal suatu perusahaan yang sengaja dibentuk, dan memainkan peran yang sangat penting dalam benak konsumen, khususnya peran dalam menciptakan persepsi yang kuat tentang merek atau perusahaan, serta mempunyai arti penting karena dapat mengingatkan khalayak akan perusahaan tersebut [6].

Surianto Rustan, S.Sn (salah satu pakar Desain Grafis Indonesia) dalam bukunya yang berjudul "Mendesain Logo" menerangkan tentang isu seputar logo instan yang didasari oleh faktor ekonomis dapat menghasilkan logo yang mirip dengan logo lain, logo tidak mencerminkan kepribadian, logo yang tidak menjual, logo berumur pendek, dan lain-lain. Hal ini disebabkan karena logo dianggap sekedar pemanis, yang hanya memiliki aspek penampilan fisik (bentuk atau gambar). Sedangkan aspek non fisik logo sebagai cerminan kepribadian kurang disadari. Selain itu, kemajuan teknologi komputer dan internet membentuk pola pikir : semua bisa dibuat sendiri dengan mudah, termasuk logo adalah pekerjaan yang mudah. Dengan mengasumsikan jika bisa komputer, maka bisa membuat logo.

Mendesain logo yang efektif sebagai suatu identitas perusahaan bukanlah perkara mudah yang dapat diselesaikan dalam hitungan jam atau hari. Merasa punya bakat dan taste yang baik saja tidaklah cukup.

Diperlukan sejumlah pengetahuan yang mendalam, salah satunya tentang proses pembuatan simbol: karakteristik bentuk, tipografi, karakteristik warna, pengetahuan memadukannya, dan lain-lain. Dengan demikian, menentukan bentuk dan warna dasar logo merupakan hal yang penting dalam proses pembuatan logo yang sesuai dengan karakteristik perusahaan. Logo memiliki kriteria dasar : harus unik dan fleksibel, dan kriteria umum yang bersifat fisik yang dilihat dari faktor bentuk, warna dan ukuran. Kriteria umum ini dapat dijadikan acuan dasar dalam mendesain logo [4]. Desain logo biasanya dibuat berdasarkan kesesuaian dengan Visi Misi, standar layanan dan sejarah perusahaan. Dalam menentukan bentuk dan warna dasar logo yang sesuai dengan Visi Misi perusahaan diperlukan analisis kata mana saja yang memiliki filosofi untuk diklasifikasikan berdasarkan bentuk dasar yang harus dibuat dan warna apa yang harus dipakai. Sedangkan untuk menganalisis kata dari Visi Misi tersebut membutuhkan waktu yang cukup lama karena harus disesuaikan dengan karakteristik bentuk dan warna. Oleh karena itu, diperlukan adanya suatu media untuk menganalisis Visi Misi perusahaan sehingga dapat menentukan bentuk dan warna dasar logo dalam waktu yang lebih cepat dibandingkan tanpa bantuan sistem.

Salah satu metode klasifikasi yang dapat digunakan adalah metode Naïve Bayes yang sering disebut dengan Naïve Bayes Classifier (NBC). Kelebihan NBC adalah sederhana tetapi memiliki akurasi yang tinggi. Berdasarkan hasil 19 eksperimen, NBC terbukti dapat digunakan secara efektif untuk mengklasifikasikan berita secara otomatis dengan akurasi mencapai 90.23%. Algoritma NBC yang sederhana dan kecepatannya yang tinggi dalam proses pelatihan dan klasifikasi membuat algoritma ini menarik untuk digunakan sebagai salah satu metode klasifikasi [1].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah bagaimana tingkat kecocokan metode Naive Bayes dalam menentukan bentuk dan warna dasar logo.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Implementasi Metode Naïve Bayes Classifier Untuk Menentukan Bentuk Dan Warna Dasar Logo.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kecocokan metode Naive Bayes dalam menentukan bentuk dan warna dasar logo.

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari terlalu meluasnya masalah yang muncul maka dibuatlah batasan-batasan permasalahan yang akan diteliti, diantaranya :

a. Sistem hanya menghasilkan rancangan dasar logo berupa bentuk dan warna.
b. Sistem hanya menghasilkan satu bentuk dasar dan/atau satu warna sebagai rancangan dasar logo.
c. Data testing yang digunakan hanya berupa Visi dan Misi perusahaan
d. Sistem hanya dapat membaca masukan Client Brief dengan bahasa Indonesia

1.5 Metodologi Penelitian

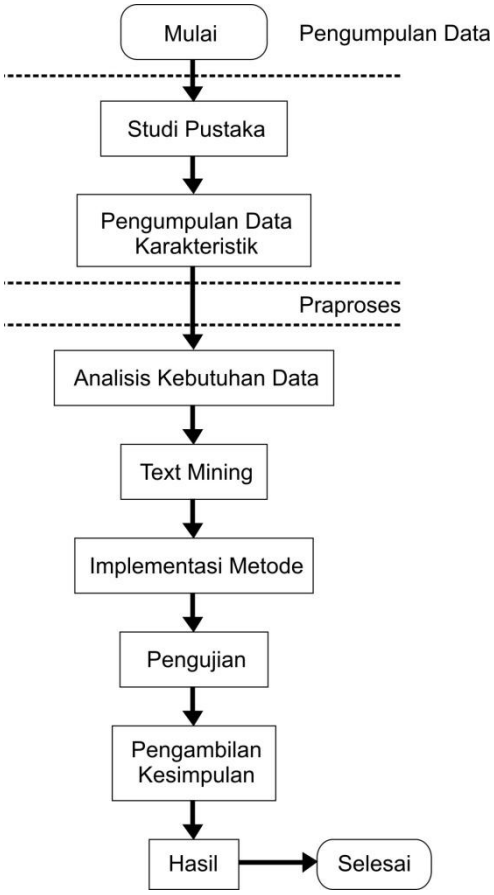
Metode penelitian merupakan tahapan-tahapan yang dilalui oleh peneliti dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah :

a. Tahap pengumpulan data

   Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi kepustakaan yaitu studi data yang dilakukan melalui penelusuran literature atau buku-buku referensi pendukung sebagai landasan berfikir atau teori dan dari data-data statistik yang di dapat sebagai

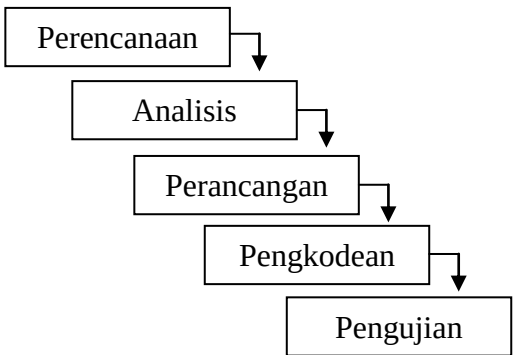
input sistem. Sedangkan tahap pengumpulan data adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1. Tahap Pengumpulan Data

b. Tahap pengembangan perangkat lunak.

Metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan yaitu model Waterfall, yang meliputi beberapa proses seperti yang di gambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar 1.2. Pemodelan *Waterfall*

Model ini telah lama digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang disebut sebagai model atau paradigma siklus hidup klasik. Model ini sangat terstruktur dan bersifat linier. Model ini memerlukan pendekatan yang sistematis dan sekuensial di dalam pengembangan sistem perangkat lunaknya. Setiap tahap harus terjadi interaksi dan kerjasama yang harmonis antara pengembang perngkat lunak dengan pemesannya. Proyek akhir yang diterima oleh pengguna merupakan hasil satu siklus pengembangan (mulai dari tahap analisis dan perancangan kebutuhan sistem hingga integrasi dan pengujiannya) yang terdiri dari satu versi perangkat lunak.

Adapun uraian lebih jelasnya mengenai pengembangan perangkat lunak diatas adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan Sistem

   Tahap ini merupakan kegiatan pengumpulan data sebagai pendukung pembangunan sistem dan menentukan ke arah mana aplikasi ini akan dibangun.
2. Analisis Sistem

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

3. Perancangan Sistem

   Perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah selesai dikumpulkan secara lengkap.
4. Pengkodean Sistem

   Hasil perancangan sistem diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Aplikasi yang dibangun langsung diuji baik secara unit.
5. Pengujian Sistem

   Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan keluaran penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini memuat konsep dasar sebagai dasar pembuatan laporan, dan tinjauan yang relevan dengan masalah pokok yang akan dikaji pada penelitian, seperti pembahasan logo dan *client brief*, *text mining*, NBC, dan alat bantu perancangan sistem.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 terbagi menjadi dua bagian yaitu analisis dan perancangan sistem. Bagian analisis sistem yaitu deskripsi masalah, analisis kasus, analisis masalah, analisis kebutuhan, menguraikan cara pemecahan masalah, selain itu terdapat perancangan sistem yang terbagi menjadi perancangan komponen, perancangan berorientasi objek, dan perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi dari analisis dan perancangan yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam bab ini juga akan dibahas tentang pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat menggunakan metode *Black Box Testing* beserta analisis terhadap hasil yang telah diperoleh selama pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan yang sudah diperoleh dari hasil penulisan tugas akhir ini dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.