

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Dengan berkembangnya teknologi berbasis *web* (*.html) dan semakin berkembangnya teknologi *art* berbasis *ascii* (*American Standard Code for Information Interchange*) oleh sebab itu program ini dibuat. Dengan menggunakan teknologi *art* berbasis *web* (*.html) maka data awal yang berupa sebuah gambar atau *image* akan dirubah menjadi *ascii* untuk membentuk sebuah seni menulis dan akan dituangkan menjadi sebuah data berbasiskan *web* (*.html) .

Dengan itulah pengguna (*user*) dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat sebuah seni dari hasil gambar yang akan menghasilkan sebuah halaman *web* (*.html) yang indah dari hasil penggabungan sebuah karakter yang telah kita identifikasikan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Rumusan masalah yang muncul dari latar belakang yang telah disajikan di atas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara mengkonversi sebuah *file image* (gambar) agar dapat menjadi file halaman *web* (*.html) yang utuh?
2. Apa yang dihasilkan dari aplikasi yang telah dibuat?
3. *File* gambar apa sajakah yang dapat dilakukan konversi?

1.3. **RUANG LINGKUP**

Ruang lingkup dalam aplikasi konversi image menjadi halaman web adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi akan dibuat menggunakan bahasa pemrograman *JAVA*
2. Aplikasi bisa menngkonversi data berupa *file image / Gambar (All Image File)* menjadi halaman *web (*.HTML)*.
3. Aplikasi akan melakukan konversi *file gambar* menjadi

Halaman *web*.

1.4. **TUJUAN**

Tujuan penelitian ini adalah :

Menghasilkan program yang dapat melakukan konversi dari *file* berupa gambar menjadi sebuah *file* berbasis *ascii* dengan ekstensi (*.html) yang dapat digunakan sebagai seni (*art*) dalam penggabungan karakter untuk ditampilkan sebagai sebuah halaman web.