BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Mengolah gambar telah menjadi tonggak penting pada era teknologi informasi saat ini. Banyak pengguna aplikasi pengolahan gambar saat ini memanfaatkan teknik-teknik memanipulasi gambar dengan objek tertentu. Mengolah gambar adalah mengkombinasikan atau memisah-misahkan rangkain gambar sehingga tercapai sintesis atau analisis dari bahan yang diambil.

Penggunaan *computer* untuk editing grafis menghasilkan karya-karya seni. Hasil dapat berupa kartun, potret, foto, layout media cetak, logo, lukisan abstrak, desain interior atau eksterior.Salah satu teknik yang dapat dipelajari dan dikembangkan adalah paint. Paint sudah digunakan hamper disegala bidang yang terkait dengan pengolahan gambar.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat berdasarkan permasalahan diatas adalah sebagai berikut :

- Bagaimana membuat program aplikasi *computer* yang dapat membuat sebuah gambar.

1.3 Ruang Lingkup

Lingkup permasalahan yang diambil dalam pembuatan program meliputi :

- Yang akan di tangani dalam aplikasi pengolah gambar ini adalah memberi efek *grayscale*, menyisipkan teks, menghapus gambar.
- Pada aplikasi ini yang akan dibahas adalah membaca sebuah file *citra* atau *image*.
- Masukan *(input)* berupa file gambar (*ekstensi bitmap, jpeg, gif).*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu program aplikasi pengolah gambar yang dapat memberikan efek *grayscale* pada gambar, menyisipkan teks dan dapat membuat sebuah gambar yang sederhana.