

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Program komputer merupakan bagian dari teknologi komputer yang telah banyak mengalami peningkatan yang signifikan, terbukti banyak tercipta program yang lebih aplikatif, dengan tingkat kompleksitas tinggi. Hampir disemua bidang seperti pendidikan, dan industri, teknologi ini sangat diperlukan untuk menunjang dalam penyelesaian masalah dengan hasil tepat dan cepat, sehingga dalam waktu singkat program komputer telah menjadi suatu teknologi yang populer dan banyak digunakan oleh banyak orang. Terbukti dengan hampir setiap lembaga pendidikan di Indonesia melengkapi mata pelajarannya dengan pengetahuan komputer, selain itu banyak juga berdiri lembaga-lembaga pendidikan khusus yang memberikan materi mengenai program komputer.

Perkembangan dunia pendidikan saat ini sedang memasuki era yang ditandai dengan gencarnya inovasi, sehingga menuntut adanya penyesuaian sistem pendidikan yang selaras dengan tuntutan masyarakat dan dunia kerja. Pendidikan harus mencerminkan memanusiakan manusia, dalam arti mengaktualisasikan potensi yang dimilikinya menjadi *skill* yang dapat dimanfaatkan.

Perguruan tinggi sebagai institusi yang mendidik para mahasiswa untuk profesional dibidangnya memiliki tanggung jawab penuh dalam meningkatkan kemampuan belajar mahasiswanya, yang merupakan perwujudan dari tujuan Pendidikan Nasional. Sebagaimana telah ditetapkan dalam Undang-undang

Republik Indonesia Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, sebagai berikut :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Upaya pendidikan merupakan pengemban utama di dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk menjadi pribadi yang kreatif dan mandiri yang dapat dicapai melalui pendidikan formal, informal, maupun pendidikan non formal. Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang berusaha memenuhi kebutuhan pendidikan sesuai dengan tujuannya yaitu menghasilkan tenaga kependidikan profesional yang mampu mengantisipasi kebutuhan pendidikan di masa depan. Universitas Pendidikan Indonesia membawahi tujuh fakultas yang salah satunya Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan (FPTK), yang memiliki beberapa Jurusan, diantaranya adalah Jurusan Pendidikan Kesejahteraan keluarga (PKK). Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga mempunyai tujuan sebagai berikut:

Jurusan Pendidikan Kesejahteraan Keluarga FPTK UPI mempunyai tujuan seperti yang tercantum dalam kurikulum Jurusan PKK (2006:5) yaitu mempunyai tugas menyiapkan mahasiswanya untuk dapat memasuki lapangan kerja sesuai dengan program studi yang dipilihnya.

Upaya pencapaian tujuan yang terdapat dalam kurikulum tersebut di atas memerlukan berbagai mata kuliah yang harus ditempuh, diantara mata kuliah yang harus ditempuh adalah: Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU), Mata Kuliah Dasar Keguruan (MKDK), Mata Kuliah Proses Belajar Mengajar (MKPBM),

Mata Kuliah Bidang Studi (MKBS), dan Mata Kuliah Keahlian Bidang Studi (MKKBS). Mata kuliah Komputer Terapan merupakan salah satu Mata Kuliah Keahlian Bidang Studi (MKKBS) yang memberikan ilmu dan keterampilan dalam mengolah berbagai perangkat teknologi komputer baik secara teori maupun praktek, sehingga mahasiswa mampu membuat berbagai media berformat digital.

Pelaksanaan pembelajaran mata kuliah Komputer Terapan menerapkan teori dan praktek yang menyesuaikan dengan kebutuhan dunia pendidikan, dan dunia kerja. Pembelajaran teori dalam mata kuliah ini meliputi penjelasan pengetahuan dasar komputer, serta perangkatnya, pemaparan fungsi, dan cara kerja dari software Microsoft Office, CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks. Pembelajaran praktek dalam mata kuliah ini meliputi praktek pengoperasian software Microsoft Office, CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks serta aplikasinya dalam pembuatan media grafis busana, serta desain busana berformat digital.

Kemajuan teknologi dalam bidang desain busana telah membuka peluang bagi siapapun yang memiliki ide dalam bidang *fashion*, dan memiliki minat dalam menggambar dengan menggunakan perangkat komputer. Dengan adanya kemajuan teknologi tersebut, maka mahasiswa dapat menuangkan ide dalam bentuk grafis desain busana, media advertising, dan desain busana dua dimensi yang dikerjakan dengan teknologi digital.

Hasil belajar Komputer Terapan merupakan gambaran penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh mahasiswa setelah belajar

Komputer Terapan, ungkapan ini mengacu pada pendapat Nasution (1997:75), yaitu :”

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku dan sikap yang mencakup ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui proses tertentu sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Penerapan hasil belajar Komputer Terapan ditinjau dari kemampuan kognitif meliputi penguasaan konsep dasar komputer, pengetahuan perangkat komputer, dan pengetahuan penggunaan software Microsoft Office, CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks dalam membuat gambar desain busana berformat digital, menerapkan aspek-aspek desain busana berformat digital, unsur-unsur desain busana, menggambar dan menerapkan ragam motif, dan teknik penyelesaian gambar desain busana berformat digital.

Penerapan hasil belajar Komputer Terapan ditinjau dari kemampuan afektif meliputi kemampuan menerima, menanggapi, pengorganisasian, motivasi, dan kesungguhan dalam membuat gambar desain busana berformat digital.

Penerapan hasil belajar Komputer Terapan ditinjau dari kemampuan psikomotor meliputi kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, koordinasi, keluwesan, dan daya tahan dalam mengoperasikan software Microsoft Office, CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks, serta pengaplikasiannya dalam pembuatan media grafis busana, dan desain busana berformat digital.

Mahasiswa yang telah lulus mata kuliah Komputer Terapan dituntut memiliki kemampuan tersebut agar dapat menerapkan dan mengembangkan pengetahuan yang diperoleh, khususnya dalam membuat desain busana berformat

digital. Kemampuan membuat desain busana berformat digital yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecakapan yang dimiliki mahasiswa dengan menerapkan hasil belajar Komputer Terapan dengan tepat pada pembuatan desain busana berformat digital dalam mata kuliah Teknologi Desain.

Proses belajar mengajar yang menitik beratkan pada pengendalian pengetahuan Komputer Terapan yang optimal mempunyai peran penting, karena keberhasilan mahasiswa dalam membuat desain busana dua dimensi dalam format digital tidak terlepas dari tingkat penguasaan pengetahuan mahasiswa pada mata kuliah Komputer Terapan setelah mengalami proses pembelajaran sesuai yang dikemukakan oleh Oemar Hamalik (1983: 28), bahwa “Belajar dianggap berhasil apabila peserta didik telah sanggup mentransfer ilmu ke dalam praktek sehari-hari.” Pendapat tersebut mengindikasikan bahwa keberhasilan mahasiswa dalam membuat desain busana berformat digital dapat terlihat apabila mahasiswa telah menguasai materi mata kuliah Komputer Terapan, karena pengetahuan yang didapat dari mata kuliah ini memudahkan mahasiswa dalam pembuatan desain busana berformat digital pada mata kuliah lain.

Latar belakang di atas menarik perhatian penulis untuk mengadakan penelitian dan mengkaji bagaimana penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital pada Mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI Angkatan Tahun 2006 dan 2007, yang tertuang dalam judul, “Penerapan Hasil Belajar Komputer Terapan Dalam Pembuatan Desain Busana Berformat Digital”.

## B. Perumusan Masalah

Mata kuliah Komputer Terapan merupakan kompetensi keahlian dalam Program Studi Pendidikan Tata Busana. Pada mata kuliah Komputer Terapan mahasiswa mempelajari tentang pengetahuan dasar komputer, perangkat komputer, teknik pemindaian (*scanning*), pengetahuan software dan teknologi digital pada proses pembuatan desain busana, diantaranya aplikasi penggunaan software CorelDraw 12, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks 8, serta pembuatan grafis desain busana, baik berupa pengaturan *lay out* sebagai komponen desain busana berformat digital, ataupun pembuatan poster mode.

Pembuatan desain busana berformat digital yang memiliki kualitas baik akan sangat tergantung pada penguasaan mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan mengoperasikan berbagai perangkat komputer. Pembuatan desain busana berformat digital menuntut mahasiswa untuk mengembangkan ide dan gagasannya sesuai karakteristik dan kreativitas masing-masing, baik dalam aspek: model, jenis kain, warna, motif, dan hiasan, serta aspek penunjang lain berupa *background* yang dapat mendukung visualisasi desain busana dua dimensi dalam format digital.

Hasil belajar Komputer Terapan merupakan gambaran penguasaan pengetahuan (kognitif), sikap (afektif) dan keterampilan (psikomotor) dari mahasiswa setelah belajar Komputer Terapan, ungkapan ini mengacu pada pendapat Nana Sudjana (2001:3) “Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor”. Kemampuan kognitif mencakup penguasaan pengetahuan konsep dasar komputer, pengetahuan

perangkat komputer, dan pengetahuan penggunaan software microsoft office, CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks dalam membuat gambar desain busana berformat digital, menerapkan aspek-aspek desain busana berformat digital, unsur-unsur desain busana, prinsip-prinsip desain busana, menggambar dan menerapkan ragam motif, dan teknik penyelesaian gambar desain busana berformat digital. Kemampuan afektif mencakup kemampuan menerima, menanggapi, pengorganisasian, motivasi, dan kesungguhan dalam membuat gambar desain busana berformat digital, sedangkan kemampuan psikomotor mencakup keterampilan membuat gambar desain busana berformat digital. Hasil belajar Komputer Terapan diharapkan dapat membekali mahasiswa untuk mampu menerapkannya dalam pembuatan desain busana berformat digital.

Perumusan masalah merupakan bagian pokok dalam melakukan penelitian, sehingga dengan adanya perumusan masalah diharapkan tujuan yang hendak dicapai lebih spesifik dan dapat terealisasikan, seperti yang dikemukakan

Suharsimi Arikunto (1996:58) yaitu :

Masalah perlu dirumuskan secara jelas, karena dalam perumusan yang lebih jelas, peneliti diharapkan dapat mengetahui variabel-variabel apa yang akan diukur dan apakah ada alat-alat ukur yang sesuai untuk mencapai tujuan penelitian.

Berangkat dari pendapat tersebut, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana Hasil Belajar Komputer Terapan Diterapkan Dalam Pembuatan Desain Busana Berformat Digital? ”.

Luasnya ruang lingkup permasalahan penelitian ini dan terbatasnya pengetahuan, tenaga dan waktu yang penulis miliki maka perlu adanya pembatasan masalah, seperti yang dikemukakan oleh Suharsimi Arikunto

(2002:49) bahwa: "Pembatasan masalah adalah membatasi ruang lingkup masalah yang sangat luas dengan mengadakan lokalisasi persoalan dan daerah penelitian".

Oleh karena itu permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa aspek, sebagai berikut:

- a. Penerapan hasil belajar mata kuliah Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital, yang berkaitan dengan kemampuan kognitif, meliputi: aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, kreasi, aplikasi, analisis, dan evaluasi yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan konsep dasar komputer, software CorelDraw 12, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks 8 serta cara pengaplikasiannya, teknik digital pada proses pembuatan desain busana, jenis-jenis gambar desain busana berformat digital, tahapan pembuatan desain busana berformat digital yang mencakup penerapan aspek-aspek desain busana, karakteristik desain busana berformat digital, ragam motif, dan teknik penyelesaian gambar desain busana berformat digital beserta *lay out* dan *background* pendukung visualisasi desain busana berformat digital.
- b. Penerapan hasil belajar mata kuliah Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital, yang berkaitan dengan kemampuan afektif, meliputi: aspek-aspek penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, motivasi, dan kesungguhan yang berkaitan dengan perubahan sikap dalam kemampuan menerima; menanggapi; penilaian; mengorganisasikan; disiplin; dan internalisasi nilai setelah proses belajar mata kuliah Komputer Terapan.

- c. Penerapan hasil belajar mata kuliah Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital, yang berkaitan dengan kemampuan Psikomotor, meliputi: aspek-aspek kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, koordinasi, keluwesan, dan daya tahan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program corelDraw, adobe photoshop, dan macromedia fireworks 8, serta kecepatan kerja dan keterampilan dalam membuat gambar desain busana berformat digital.

### **C. Definisi Operasional**

Definisi Operasional dalam penelitian diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman antara pembaca dan penulis dalam menafsirkan istilah yang digunakan dalam judul penelitian **“Penerapan Hasil Belajar Komputer Terapan Dalam Pembuatan Desain Busana Berformat Digital”**. Uraian definisi operasional pada judul penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Penerapan Hasil Belajar Komputer Terapan**

##### **a. Penerapan**

Penerapan adalah “Kemampuan menafsirkan suatu bahan yang sudah dipelajari kedalam situasi baru atau situasi kongkrit seperti menerapkan dalil, metoda, konsep, prinsip, atau teori” . (Mohammad Ali 1995:43)

##### **b. Hasil Belajar**

Hasil Belajar adalah “Perubahan tingkah laku yang mencakup ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui proses tertentu sebagai hasil

pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya”. (Nasution 2002:75)

c. Komputer Terapan

Komputer Terapan adalah salah satu Mata Kuliah Keahlian Bidang Studi (MKKBS) yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Busana. (Silabus Komputer Terapan Jurusan PKK FPTK UPI, 2007)

Pengertian penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam penelitian ini mengacu pada pendapat di atas yaitu penerapan dari hasil belajar Komputer Terapan berupa perubahan tingkah laku dalam diri mahasiswa yang mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan tentang pengertian Komputer Terapan, teknik digital pada proses pembuatan desain busana, penerapan aspek-aspek desain busana berformat digital, teknik penyelesaian gambar desain busana berformat digital, dan jenis-jenis gambar desain busana berformat digital.

**2. Pembuatan Desain Busana Berformat Digital:**

a. Pembuatan

Pembuatan berasal dari kata buat yang berarti “cara atau proses yang menghasilkan suatu benda”. (W.J.S. Poerwadarminta 1997:636)

b. Desain

Desain adalah penataan atau penyusunan berbagai garis, bentuk, warna, dan figur yang diciptakan agar mengandung nilai-nilai keindahan. (Heri Suhersono, 2005:10)

c. Busana

Busana menurut Arifah A. Riyanto (2003:2), adalah “Bahan tekstil atau bahan lainnya yang sudah dijahit atau tidak dijahit, yang dipakai atau disampirkan untuk penutup tubuh seseorang”.

d. Berformat Digital

Desain atau rancangan model busana berupa gambar yang dibuat dengan menggunakan program komputer desain, yakni program CorelDraw 12, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks 8.

Pengertian pembuatan desain busana berformat digital yang dimaksud dalam penelitian ini mengacu pada pendapat di atas yaitu proses menciptakan nilai-nilai keindahan pada suatu karya desain busana yang dibuat dengan menggunakan program komputer desain, seperti program CorelDraw 12, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks 8.oleh mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan tahun 2006 dan 2007.

**D. Tujuan Penelitian**

Tujuan merupakan pedoman bagi peneliti untuk menentukan arah dan usaha yang tepat guna mencapai tujuan dalam penelitian. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian terbagi menjadi dua tujuan yaitu :

## 1. Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data mengenai seberapa besar penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital.

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini yaitu untuk memperoleh data spesifik tentang penerapan hasil belajar program Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital, ditinjau dari:

- a. Kemampuan kognitif yang mencakup aspek-aspek pengetahuan, pemahaman, kreasi, aplikasi, analisis, dan evaluasi yang berkaitan dengan penguasaan pengetahuan konsep dasar komputer, software CorelDraw 12, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks 8 serta cara pengaplikasiannya, teknik digital pada proses pembuatan desain busana, jenis-jenis gambar desain busana berformat digital, tahapan pembuatan desain busana berformat digital yang mencakup penerapan aspek-aspek desain busana, karakteristik desain busana berformat digital, ragam motif, dan teknik penyelesaian gambar desain busana berformat digital beserta pembuatan *lay out* dan *background* pendukung visualisasi desain busana berformat digital.
- b. Kemampuan afektif yang mencakup aspek-aspek penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, motivasi, dan kesungguhan yang berkaitan dengan perubahan sikap dalam kemampuan menerima; menanggapi; penilaian; mengorganisasikan; disiplin; dan internalisasi nilai setelah proses belajar mata kuliah Komputer Terapan.

- c. Kemampuan Psikomotor yang mencakup aspek-aspek kekuatan, kecepatan, dorongan, ketelitian, koordinasi, keluwesan, dan daya tahan yang berkaitan dengan penguasaan keterampilan dalam mengaplikasikan program CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks 8, serta kecepatan kerja dan keterampilan dalam membuat gambar desain busana berformat digital.

#### **E. Manfaat penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Penulis, memberikan pengalaman, wawasan dan pengetahuan bagi penulis dalam bidang penelitian dan penulisan karya ilmiah baik dari segi praktis maupun teoritis.
2. Mahasiswa Jurusan PKK Program Studi Pendidikan Tata Busana, memberikan masukan dalam pengembangan disiplin ilmu tentang Komputer Terapan dengan adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan dan sikap untuk bereksperimen menyeimbangkan keahlian, ide, gagasan, dan kreativitas, dan memberikan gambaran mengenai penerapan keahlian dari hasil belajar Komputer Terapan dalam membuat desain busana berformat digital pada mata kuliah lain, sehingga diharapkan mahasiswa mampu berkreasi dalam membuat desain busana berformat digital dengan baik.
3. Dosen mata kuliah Komputer Terapan, dapat dijadikan bahan masukan untuk pengembangan materi perkuliahan Komputer Terapan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## F. Asumsi

Asumsi atau anggapan dasar yaitu suatu titik tolak yang digunakan sebagai dasar penelitian, dibutuhkan sebagai pegangan pokok secara umum dalam pemecahan yang akan diteliti. Suharsimi Arikunto (2002:58) mengemukakan bahwa anggapan dasar adalah “Sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik”. Asumsi yang menjadi titik tolak pemikiran penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar Komputer Terapan yang diperoleh mahasiswa merupakan gambaran penguasaan pengetahuan, sikap, dan keterampilan setelah belajar Komputer Terapan. Asumsi ini ditunjang oleh pendapat Nana Sudjana (1989:56-57) bahwa:

Hasil belajar dicapai seseorang melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil belajar yang berciri menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif berupa pengetahuan, wawasan, ranah afektif berupa sikap dan apresiasi, serta ranah psikomotoris berupa keterampilan atau perilaku.

2. Pembuatan desain busana berformat digital merupakan kemampuan nyata dari hasil belajar Komputer Terapan yang ditunjukkan oleh mahasiswa dalam mata kuliah Teknologi Desain. Anggapan dasar ini sesuai dengan pendapat Abin Syamsudin Makmun (2000: 54) bahwa:

Kecakapan nyata atau aktual, yang menunjukkan kepada aspek kecakapan yang segera dapat didemonstrasikan dan diuji sekarang juga karena merupakan hasil usaha atau belajar yang bersangkutan dengan cara, bahan dan dalam hal tertentu yang telah dijalaninya.

3. Mahasiswa yang telah memiliki pengetahuan dan keterampilan mendesain busana secara terkomputerisasi diharapkan dapat mengaplikasikannya ke dalam pembuatan desain busana berformat digital. Anggapan ini sesuai

dengan pendapat Mohammad Ali (1984: 19) yaitu: “Seseorang yang telah memiliki pengetahuan dan keterampilan dari hasil proses belajar, diharapkan mampu menerapkannya di dalam kehidupan sehari-hari”.

### G. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital ditinjau dari kemampuan kognitif, yang meliputi penguasaan pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, evaluasi, dan kreasi tentang konsep dasar komputer, software CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks 8 serta cara pengaplikasiannya dalam membuat desain busana berformat digital beserta *lay out* pendukung.
2. Bagaimana penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital ditinjau dari kemampuan afektif, yang meliputi adanya sikap penerimaan, pemberian respon, pengorganisasian, motivasi, dan kesungguhan dalam membuat gambar desain busana berformat digital beserta *lay out* pendukung.
3. Bagaimana penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital ditinjau dari kemampuan psikomotor , yang meliputi adanya kekuatan, kecepatan kerja, dorongan, ketelitian, koordinasi, keluwesan, dan daya tahan dalam mengaplikasikan keterampilan membuat gambar desain busana berformat digital beserta *lay out* pendukung dengan menggunakan program CorelDraw, Adobe Photoshop, dan Macromedia Fireworks 8.

## **H. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang penulis gunakan untuk mengumpulkan data penelitian yaitu metode deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang masalah yang sedang terjadi saat sekarang dan sedang berlangsung, serta berpusat pada masalah yang aktual. Metode deskriptif yang penulis gunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penerapan hasil belajar Komputer Terapan dalam pembuatan desain busana berformat digital, sesuai dengan pendapat Winarno Surakhmad (1990 : 140) tentang metode deskriptif, yaitu :

1. Memusatkan diri pada pemecahan-pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang.
2. Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan, dan dianalisa setelah itu barulah diambil suatu keputusan dan saran-saran.

## **I. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian adalah tempat melakukan kegiatan penelitian guna memperoleh data yang berasal dari responden. Lokasi penelitian yang dipilih adalah Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) di Jln. Dr. Setiabudhi no. 229 Bandung. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Paket Manajemen Desain Program Studi Pendidikan Tata Busana Jurusan PKK FPTK UPI angkatan tahun 2006 dan 2007. Alasan dari pemilihan lokasi penelitian tersebut, karena masalah dalam penelitian ini hanya ada di UPI, khususnya di Program Studi Pendidikan Tata Busana.