

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Fotografi merupakan salah satu bidang komunikasi visual yang memiliki sangat banyak peminat di Indonesia. Fotografi sendiri berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya pada media visual yang konkret dan realistis karena foto merupakan penggambaran nyata dari suatu objek atau peristiwa yang tidak terbatas oleh ruang atau waktu.

Fotografi adalah sebuah keilmuan yang memiliki segi seni dan teknik yang dipadukan menjadi satu. Fotografi juga merupakan sebuah komunikasi visual yang diinformasikan kepada penglihat lewat sebuah foto tersebut. Fotografer yang baik membutuhkan beberapa pengertian perilaku manusia dan kondisi sosial yang terjadi. (Paulina, Bedjo, & Baskoro, 2014). Dasar seni rupa seperti menggambar, nirmana, anatomi, sejarah seni rupa bahkan kritik seni sangat penting sebagai bekal untuk belajar fotografi (Zahar, 2003).

Dalam mengidentifikasi fotografi sendiri masih terbagi-bagi atas banyak cabang yang terbagi atas tujuan dan kekhususan berdasarkan subjek fotografi, salah satunya adalah fotografi *fashion*, *landscape*, *human interest*, ataupun *still life*.

Pada kenyataannya banyak fotografer pemula atau amatir yang kurang mengetahui ilmu dasar dalam fotografi yang membuat hasil foto mereka terkesan kurang menarik. Banyak dari mereka juga yang tidak tahu teknik-teknik yang ada dalam fotografi. Itu semua disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran fotografi yang mudah dipahami. Agar mudah menangkap materi pembelajaran, biasanya sebagian besar fotografer pemula merasa lebih tertarik dengan adanya tampilan yang unik secara visual dan

tentunya kemudahan akses yang diterima, misalnya pembelajaran dilakukan melalui *smartphone* (berbasis Android) dengan cara membuka aplikasi pada *smartphone* tersebut.

Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer tablet layar sentuh (*touchscreen*) yang berbasis Linux. Namun seiring perkembangannya Android berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam melakukan inovasi. Hal ini tidak lepas dari pengembang utama dibelakangannya yaitu Google. Google lah yang mengakuisisi android, kemudian membuat sebuah platform. Platform android terdiri dari sistem operasi berbasis Linux ,sebuah GUI (*Graphic User Interface*), sebuah web browser dan aplikasi end-user yang dapat di download dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat. (Kasman, 2013)

Oleh karena itu, penulis membuat judul: “**Sistem Aplikasi Pembelajaran Ilmu Dasar Fotografi Berbasis *Mobile Device***” yang memungkinkan para penggunanya untuk belajar kapan pun dan dimana pun dengan praktis dan menyenangkan karena selain mudah di akses melalui *smartphone*, juga tampilan aplikasi ini didesain semenarik mungkin sehingga aktifitas belajar terkesan menarik dan mudah.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut didapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana caranya memahami ilmu dasar fotografi yang baik?

2. Bagaimana pembelajaran fotografi yang bersifat manual menjadi berbasis *mobile device*?
3. Bagaimana menguasai teknik-teknik fotografi yang benar?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sebuah sistem aplikasi pembelajaran ilmu dasar fotografi berbasis *mobile device*.
2. Memberikan kemudahan bagi para fotografer pemula atau masyarakat umum dalam belajar ilmu dasar fotografi.
3. Merancang metode pembelajaran yang mudah, praktis dan menyenangkan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada tugas akhir ini antara lain :

1. Menganalisis sistem pembelajaran fotografi yang sedang berjalan (manual).
2. Merancang sistem aplikasi pembelajaran ilmu dasar fotografi berbasis *mobile device* dengan menggunakan metode *extreme programming*.
3. Membuat aplikasi pembelajaran ilmu dasar fotografi berbasis *mobile device* dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA, JDK (*Java Development Kit*), XML (*Extensible Markup Language*) dan penulisan coding tersebut dilakukan melalui IDE (*Integrated Development Environment*) Eclipse.
4. Aplikasi ini hanya di jalankan pada sistem operasi berbasis android.

5. Aplikasi ini hanya memiliki materi yang berisi teks, gambar dan video.
6. Aplikasi ini di tujukan khususnya untuk fotografer pemula dan masyarakatan pada umumnya.
7. Aplikasi ini diperuntukan khususnya untuk pengguna kamera DSLR (*Digital Single lens Reflex*).
8. Aplikasi ini bersifat *offline*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penilitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat bagi peneliti :

Manfaat yang di dapatkan bagi penulis dalam penelitian ini adalah penambahan ilmu lain yaitu ilmu dasar-dasar fotografi. Penulis dapat mengetahui dengan jelas apa saja yang perlu di perhatikan dalam menghasilkan foto dengan teknik-teknik yang baik bagi pemula.

2. Manfaat bagi user :

User dapat mengerti apa saja ilmu dasar pada fotografi dan dapat mempelajari teknik-teknik dasar fotografi dengan baik.

1.6 Metodologi Penelitian

Untuk memperoleh data yang relevan dan akurat serta sesuai dengan kebutuhan maka metodologi yang di gunakan antara lain :

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi pustaka yang dilakukan adalah dengan data yang di peroleh dari buku-buku literatur yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti sebagai bahan referensi bagi peneliti.

b. Observasi

Pada metode ini peneliti melakukan kegiatan observasi. Penelitian ini dilakukan untuk mendapatkan data yang relevan sesuai dengan kebutuhan dan mengetahui sistem yang berjalan pada saat ini.

2. Metode perancangan sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini adalah dengan metode *Extreme Programming (XP)* yang tahapannya dilakukan seperti dibawah ini :

1. *Planning*
2. *Design*
3. *Coding*
4. *Testing*

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disesuaikan dengan tata cara penulisan laporan skripsi program studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul.

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan yang diterapkan dalam penulisan skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai dasar teori dan kerangka pikir yang akan menjadi dasar pemikiran serta landasan dalam membuat tugas akhir.

BAB III PERANCANGAN APLIKASI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai perancangan perangkat lunak yang akan dibuat dalam tugas akhir ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

Dalam bab ini akan dibahas mengenai implementasi dari perangkat lunak yang dibuat serta bagaimana evaluasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menjabarkan kesimpulan dari perancangan dan pembuatan perangkat lunak, disertai dengan saran-saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya