

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan di dunia fotografi pada saat ini sudah sangat berkembang bahkan bisa mempengaruhi smartphone. Smartphone sekarang ini banyak yang mempunyai kamera pada setiap produknya bahkan sampai yang model terbaru pasti memiliki kamera. Kemudahan dalam membawa smartphone ke tempat-tempat yang menarik untuk refreshing atau berliburan digunakan juga untuk foto-foto suatu tempat yang memiliki keindahan yang sering diabadikan lewat kamera di smartphone seperti keindahan alam atau landscape. Fitur yang ada dalam kamera pada smartphone sekarang ini memiliki fitur yang hampir sama dengan fitur kamera digital single lens reflect (DSLR) mulai dari pengaturan iso, shutter speed, white balance dan contrastnya. walaupun sudah ada settingan otomatis pada kamera banyak pengguna yang melakukan settingan manual karena masih belum puas dengan hasil fotonya. banyak pengguna smartphone belum mengetahui fungsi-fungsi dari fitur yang ada dalam settingan manual sehingga hasil fotonya masih kurang maksimal [2].

Di dunia fotografi banyak teknik serta aturan-aturan dalam fotografi yang digunakan untuk menjadikan sebuah foto menjadi lebih enak dipandang mata. Ada kalanya ketika memfoto suatu tempat wisata menggunakan smartphone kadang banyak objek-objek yang terpotong dalam frame seperti hanya ada setengah badan yang terpotong dalam frame foto tersebut atau kurangnya angle

yang diketahui sehingga frame hasil foto tersebut terlihat datar dan tidak terlihat menarik bagi orang lain yang melihatnya. Foto landscape memiliki sesuatu yang harus dimiliki yaitu keindahan ini menjadi point penting dalam fotografi landscape alasan kenapa seorang fotografer memfoto suatu pemandangan karena sang fotografer tertarik dengan keindahan alam tersebut sehingga sang fotografer tersebut ingin mendokumentasikan keindahan alam tersebut melalui sebuah foto [4]

Permasalahan yang terjadi dari penggunaan kamera smartphone dengan settingan yang belum sesuai dan hasil foto yang belum memuaskan dan tehnik-tehnik dalam fotografi yang masih belum diketahui oleh para pengguna smartphone

Dari permasalahan diatas maka penulis mencoba untuk merancang serta membangun sebuah aplikasi berbasis android . Perancangan serta pembuatan aplikasi tersebut bertujuan untuk memberi pengetahuan dasar tentang fotografi landscape sehingga diharapkan mampu memberikan ilmu yang bermanfaat dibidang fotografi untuk dipraktekkan dalam sebuah smartphone.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

- Bagaimana merancang dan membuat sebuah aplikasi tentang fotografi landscape agar dapat di implementasikan dalam sebuah smartphone berbasis android ?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan diatas maka dibuatlah batasan-batasan masalah untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar tidak menyimpang dari permasalahannya. Adapun batasan-batasan tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berjalan pada platform mobile yang menggunakan sistem operasi Android.
2. Aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi android SDK, JDK, NDK, dan Game Maker Studio.
3. Aplikasi ini berisi materi tentang dasar fotografi tentang landscape.
4. Penelitian ini hanya sampai pada tahap testing.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

- Membuat sebuah aplikasi tentang fotografi landscape yang nantinya dapat diaplikasikan dalam smartphone.
- Penerapan dan pengembangan keterampilan penulis selama di bangku perkuliahan.

- Sebagai syarat kelulusan program S1 (Strata-1) jurusan teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta

Manfaat Penelttian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, antara lain:

Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenal perancangan dan pembuatan sebuah aplikasi berbasis android. Yang diharapkan dapat digunakan sebagai referensi lanjutan untuk pembuatan-pembuatan aplikasi berbasis android lainnya.

Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan sebuah aplikasi yang nantinya dapat diaplikasikan/install pada smartphone berbasis android yang dimiliki pengguna. Selain itu, diharapkan aplikasi ini mampu membantu serta menambah pengetahuan pengguna untuk mengetahui dasar-dasar fotografi landscape yang dapat langsung dipraktekkan dengan kamera smartphone.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan mencari solusi bagaimana mengemas sebuah aplikasi tentang fotografi landscape untuk dapat diaplikasikan dalam sebuah smartphone berbasis Android.

1.5.1 Metode pengumpulan data

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu:

1. Observasi

Observasi tentang bagaimana cara membuat aplikasi berbasis android.

2. Pustaka

Pencarian referensi yang dibutuhkan dalam penelitian ini baik dari jurnal, buku, maupun internet.

1.5.2 Metode analisa data

Langkah-langkah yang digunakan dalam analisis sistem adalah

a. analisis kebutuhan sistem

b. analisis kelayakan sistem

1.5.3 Metode pengembangan

Metodelogi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah metodelogi pengembangan multimedia. Pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan tahapan-tahapan yaitu : konsep, design, material, assembly, testing, distribution.

1.6 Sistematika Penulisan

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam menyelesaikan penyusunan Skripsi ini dapat diuraikan dalam bentuk bab, dan masing-masing akan dipaparkan dalam beberapa sub-bab, diantaranya

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka, yang dijadikan dasar teori dari analisis dan pengembangan (pembahasan) menguraikan teori-teori yang mendasari tulisan/laporan. Pada bab ini juga dituliskan tentang tools/software yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang analisis terhadap sistem yang akan dibuat seperti kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membuat aplikasi, UML, rancangan user interface dan rancangan tentang aplikasi yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan mengimplementasikan hasil dari analisis dan perancangan sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran terhadap perancangan guna menghasilkan karya yang lebih baik

