

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI LENS  
FIX DENGAN LENS STANDARD BERBASIS MULTIMEDIA PADA  
ABANKIRENK PHOTOGRAPHY STUDIO  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Ichwanuddin**  
12.22.1425

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
2014**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI LENS  
FIX DENGAN LENS STANDAR BERBASIS MULTIMEDIA PADA  
ABANKIRENK PHOTOGRAPHY STUDIO  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

**Ichwanuddin**

**12.22.1425**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI Lensa  
FIX DENGAN Lensa STANDARD BERBASIS MULTIMEDIA PADA  
ABANKIRENK PHOTOGRAPHY STUDIO  
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

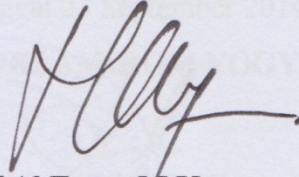
**Ichwanuddin**

**12.22.1425**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 24 Januari 2014

**Dosen Pembimbing**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI LENS  
FIX DENGAN LENS STANDARD BERBASIS MULTIMEDIA PADA  
ABANKIRENK PHOTOGRAPHY STUDIO  
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

**Ichwanuddin**

**12.22.1425**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 23 September 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK. 190302096

**Anggit Dwi Hartanto, M.Kom**  
NIK. 190302163

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng.**  
NIK. 190302063

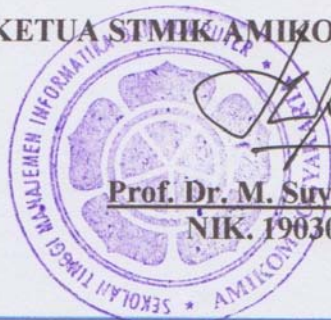
**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 23 September 2014

**KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof. Dr. M. Suryanto, M.M.**  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 08 Desember 2014

Meterai

**Ichwanuddin**  
**12.22.1425**

## MOTTO

- Sekuat kita melempar bola ke tembok, sekencang itu pula pantulannya ke kita.
- Jangan pernah merasa cukup atas ilmu yang telah di dapat.
- Tiada kata putus asa, yang lalu biarlah berlalu, tetap menggapai masa depan.
- *Be the best but don't feel the best, event the best can be improved.*
- Menyerah adalah sifat pecundang yang tidak mau mengembangkan kemampuan yang dimiliki.
- Singingkan lengan baju dan bersungguh-sungguh jangan cuma berhayal, karena perahu selamanya tidak akan pernah bisa berjalan di daratan.

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

- ✓ Kedua orang tuaku yang selalu memberikan kasih sayang dan pengorbanannya kepadaku tanpa rasa pamrih dan lelah, serta memberiku motivasi dalam setiap langkahku dan mendukungku dalam kebaikan.
- ✓ Semua guru dan dosenku yang telah mengajarkan banyak ilmu kepadaku.
- ✓ Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya serta memberikan motivasi untuk selalu semangat.
- ✓ Seluruh temanku khususnya S1-SI Transfer yang telah memberikan hadiah terindah yaitu kekeluargaan dan persahabatan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas berkat, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini dapat diselesaikan tepat waktu dengan judul “RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN FOTOGRAFI LENS A FIX DENGAN LENS A STANDARD BERBASIS MULTIMEDIA PADA ABANKIRENK PHOTOGRAPHY STUDIO YOGYAKARTA”

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan menyelesaikan pendidikan Program Strata I Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan Skripsi, banyak bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing Skripsi.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan Skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Skripsi ini akan sangat berarti jika memberikan manfaat bagi semua pihak dan bagi pembaca.

Yogyakarta, 08 Desember 2014

Penyusun



## DAFTAR ISI

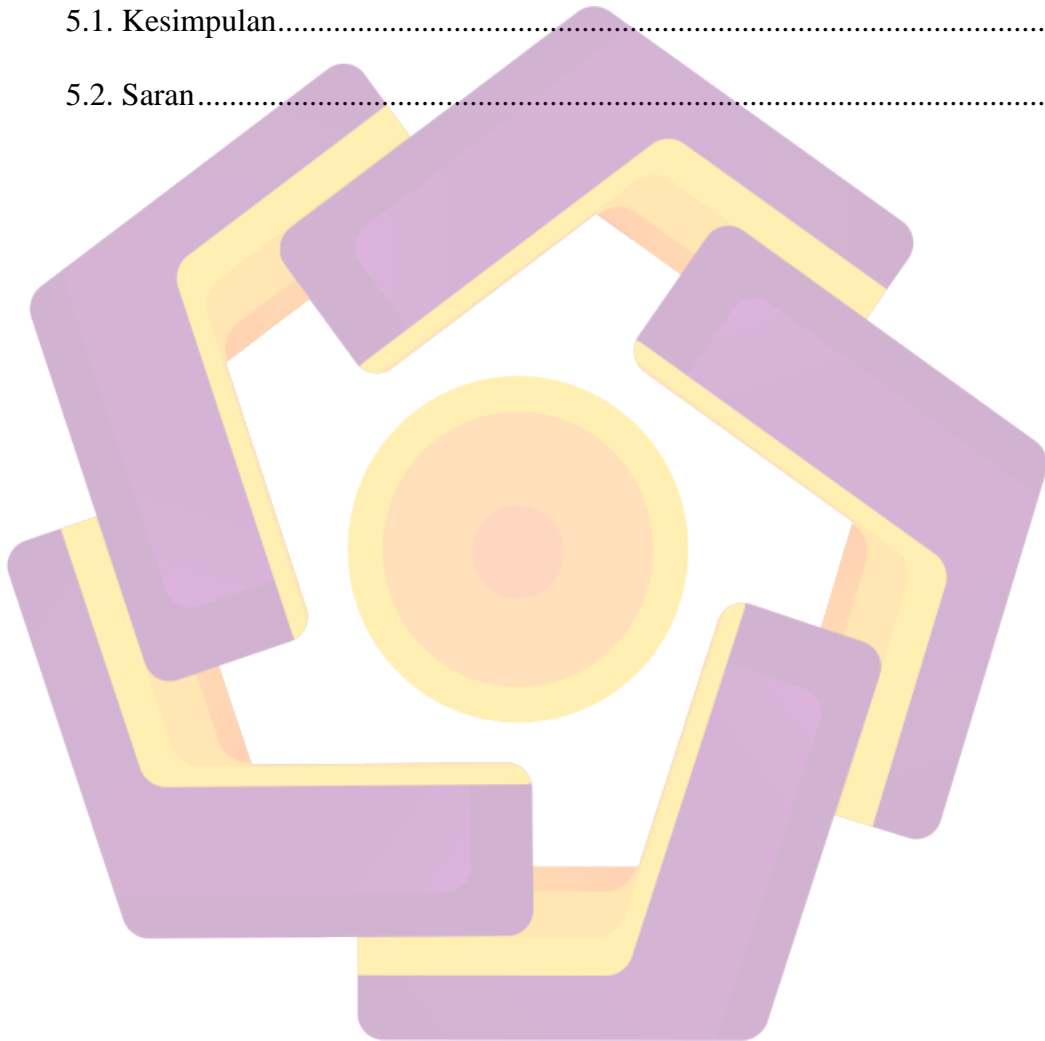
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
INTISARI .....	xvi
<i>ABSTRACT</i> .....	xvii
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	4
1.5 Manfaat penelitian .....	4
1.6 Metode pengumpulan data .....	4
1.7 Sistematika Penulisan Laporan .....	5
1.8 Jadwal Kegiatan .....	6

BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1. Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.1.1. Pengertian Multimedia .....	8
2.1.2. Elemen-Elemen Multimedia.....	9
2.1.2.1. Teks.....	10
2.1.2.2. Gambar.....	10
2.1.2.3. Video.....	11
2.1.2.4. Animasi.....	11
2.1.2.5. Audio.....	12
2.2. Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	12
2.2.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	12
2.2.1.1. Mendefinisikan Masalah.....	14
2.2.1.1.1. Sasaran dan Batasan Sistem Multimedia.....	15
2.2.1.1.2. Masalah dalam sistem Multimedia.....	15
2.2.1.1.3. Studi Kelayakan .....	16
2.2.1.1.4. Mengidentifikasi Pemakai Akhir Pada Sistem Multimedia .....	16
2.2.1.1.5. Prioritas Penanganan Masalah .....	17
2.2.1.2. Merancang Konsep .....	17
2.2.1.3. Merancang Isi Multimedia .....	18
2.2.1.4. Merancang Naskah.....	19
2.2.1.5. Merancang Grafik .....	20
2.2.1.6. Memproduksi Sistem Multimedia.....	20
2.2.1.7. Pengujian Sistem Multimedia .....	21

2.2.1.8. Penggunaan Sistem Multimedia. ....	21
2.2.1.9. Pemeliharaan Sistem Multimedia .....	21
2.2.2. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia .....	22
2.2.2.1. Struktur Linier.....	23
2.2.2.2. Struktur Hierarki .....	23
2.2.2.3. Struktur Piramid.....	24
2.2.2.4. Struktur Polar .....	25
2.3. Fungsi Efektif Multimedia .....	25
2.4. Lensa Zoom dan Lensa Fixed .....	28
2.4.1. Kecepatan Lensa.....	29
2.4.2. Soal Fokus .....	30
2.5. Sistem Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) yang digunakan .....	31
2.5.1. Adobe Photoshop CS3 Professional .....	31
2.5.2. Adobe Flash CS3 Professional .....	36
2.5.3. Adobe Soundbooth CS3 .....	40
2.6. Sistem Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) Multimedia.....	41
<b>BAB III .....</b>	<b>43</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>	<b>43</b>
3.1. Analisis Sistem.....	43
3.1.1. Definisi Analisis Sistem .....	43
3.1.2. Identifikasi Masalah.....	44
3.1.3. Titik Keputusan.....	44
3.1.4. Analisis SWOT .....	44

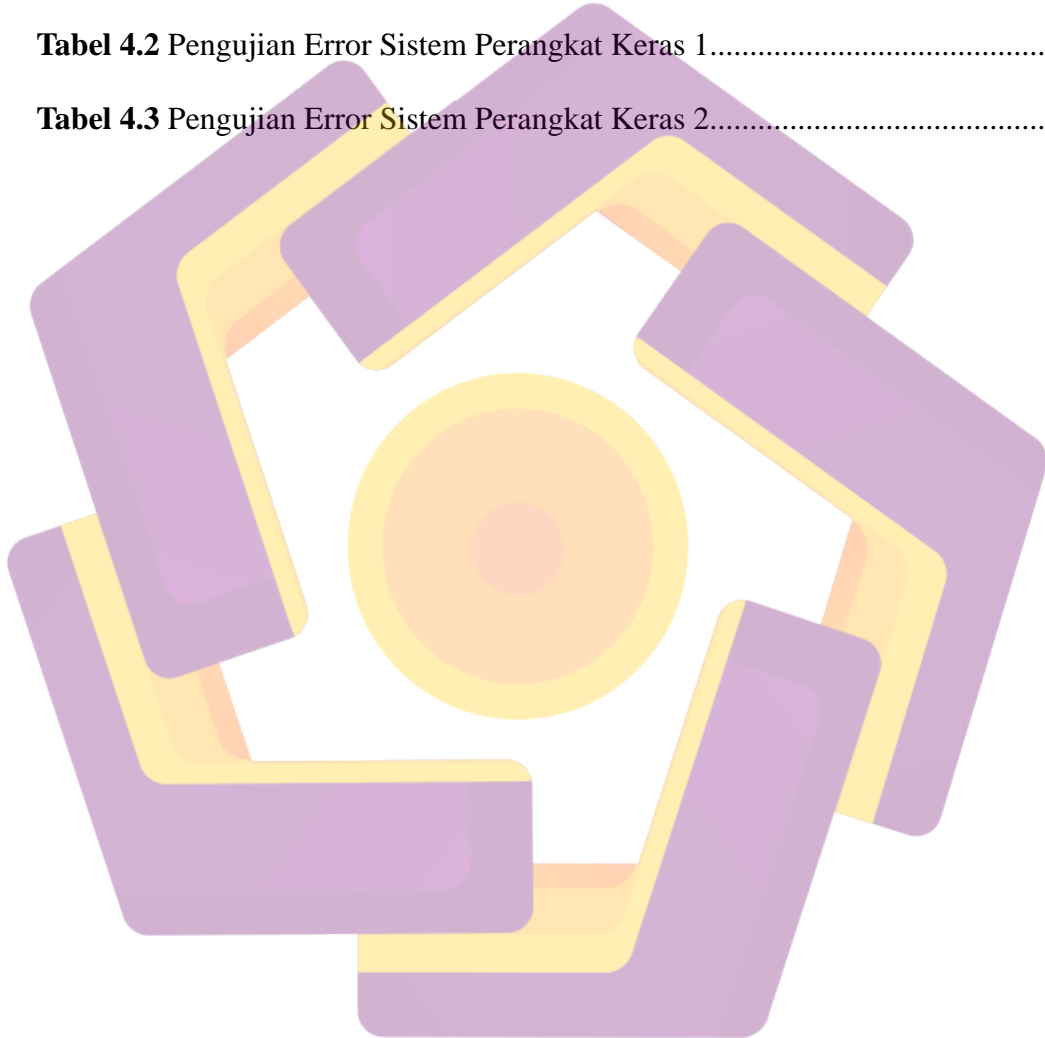
3.1.5.	Solusi Hasil Analisis SWOT.....	48
3.1.6.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	49
3.1.7.	Analisis Kelayakan Sistem.....	52
3.2.	Perancangan Sistem.....	53
3.2.1.	Perancangan Konsep.....	53
3.2.2.	Perancangan Isi.....	55
3.2.3.	Perancangan Naskah.....	57
3.2.4.	Perancangan Grafik.....	69
BAB IV	.....	73
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	.....	73
4.1.	Memproduksi Sistem.....	73
4.1.1.	Desain konten animasi.....	74
4.1.2.	Pembuatan animasi konten.....	76
4.1.3.	Pembuatan Halaman Intro.....	80
4.1.4.	Pembuatan Background Aplikasi.....	82
4.1.6.	Pembuatan Tombol.....	84
4.1.7.	Pembuatan narasi.....	84
4.1.8.	Coding & Pengisian Konten.....	86
4.2.	Manual Program.....	88
4.3.	Pengujian.....	93
4.4.	Publish Program.....	97
4.5.	Menggunakan Program.....	98
4.6.	Pemeliharaan Sistem.....	99

4.6.1. Hardware .....	99
4.6.2. Software.....	100
<b>BAB V .....</b>	<b>101</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>101</b>
5.1. Kesimpulan.....	101
5.2. Saran.....	102



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3.1</b> Strategi analisis SWOT .....	47
<b>Tabel 3.2</b> Rancangan Naskah .....	58
<b>Tabel 4.1</b> Skenario Pengujian Black Box .....	94
<b>Tabel 4.2</b> Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 1.....	96
<b>Tabel 4.3</b> Pengujian Error Sistem Perangkat Keras 2.....	96



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus pengembangan aplikasi multimedia.....	13
Gambar 2.2. Rincian siklus pengembangan aplikasi multimedia .....	14
Gambar 2.3. Icon yang digunakan untuk mendesain .....	22
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier.....	23
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki .....	24
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid.....	24
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar .....	25
Gambar 2.8 Tampilan Adobe Photoshop cs3 .....	33
Gambar 2.11. Panel Tools Adobe Flash CS3.....	38
Gambar 2.12. Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	40
Gambar 3.1. Struktur Navigasi Kombinasi (hierarki dan linier).....	56
Gambar 3.3. Rancangan Menu Beranda .....	70
Gambar 3.4. Rancangan Menu Lensa 1 .....	70
Gambar 3.5. Rancangan Menu Lensa 2 .....	71
Gambar 3.6. Rancangan Menu Tutorial.....	71
Gambar 3.7. Rancangan Menu Foto .....	72
Gambar 4.1 Skema / diagram tahapan produksi system .....	73
Gambar 4.3 Hasil Desain untuk animasi.....	75
Gambar 4.4 Eksport gambar dari Corel Draw .....	75
Gambar 4.5 Pengaturan projek baru dalam Flash.....	76
Gambar 4.6 Pengaturan lembar kerja Adobe Flash .....	77
Gambar 4.8 Caraimport ke Library Adobe Flash.....	78

Gambar 4.10 Gambar akhir proses animasi konten .....	79
Gambar 4.11 Hasil Publish konten animasi simulasi .....	80
Gambar 4.12 Lembar kerja Halaman Intro .....	81
Gambar 4.15 Tool untuk membuat header .....	83
Gambar 4.16 Hasil akhir pembuatan background.....	83
Gambar 4.18 Gambar awal recording .....	85
Gambar 4.20 Gambar editing suara setelah record .....	86
Gambar 4.21 Save file dengan ekstensi *.wav.....	86
Gambar 4.22. Memberikan Action script pada Button .....	87
Gambar 4.23. Action script untuk menload movie .....	88
Gambar 4.24. Tampilan halaman intro.....	88
Gambar 4.25. Tampilan halaman beranda.....	89
Gambar 4.26. Tampilan halaman lensa .....	89
Gambar 4.27. Tampilan halaman menu tutorial.....	90
Gambar 4.28 Tampilan halaman menu lensa fix.....	90
Gambar 4.29. Tampilan halaman menu lensa kit.....	91
Gambar 4.30 Tampilan halaman menu speed .....	91
Gambar 4.31Tampilan halaman menu ISO.....	92
Gambar 4.32 Tampilan halaman menu diafragma .....	92
Gambar 4.33. Tampilan halaman menu hasil portrait .....	93
Gambar 4.34. Tampilan Publish Setting .....	97



## INTISARI

Abankireng Photography merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa fotografi. Dimana selalu dituntut untuk professional memberikan pelayanan yang prima kepada konsumen agar tercapai visi dan misi perusahaan.

Dalam memberikan jasa potograsi, Abankireng Photography masih menemui berbagai kendala untuk menyiapkan tenaga-tenaga fotografi yang handal, untuk itu dalam penelitian ini dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran fotografi lensa fix dengan lensa standar berbasis multimedia untuk memberikan pengetahuan bagi karyawan Abankireng Photography.

Rancang bangun system pembelajaran fotografi lensa fix dan lensa standart berbasis multimedia ini menggunakan software adobe flash player yang diharapkan mampu memberikan pengetahuan kepada karyawan tanpa harus melalui jenjang pendidikan formal dalam dunia fotografi.

**Kata Kunci** : Multimedia, adobe flash player, pembelajaran fotografi lensa fix dan lensa standart.

## ABSTRACT

Abankireng Photography is a company engaged in the service of photography . Where are always required to professionally provide excellent service to customers in order to achieve the vision and mission of the company .

In providing services potograsi , Photography Abankireng various constraints to prepare personnel reliable photography , for it is in this study made an application of learning photography prime lens with a standard lens -based multimedia to provide knowledge for employees Abankireng Photography .

The design of the system of learning photography standard fixed lens and lens -based multimedia using software adobe flash player that is expected to provide knowledge to employees without having to go through formal education in photography .

**Keywords :** Multimedia , adobe flash player , learning photography standard fixed lens and lens .