

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hampir sebagian besar pekerjaan manusia saat ini diselesaikan dengan komputer mulai dari pekerjaan kantor, percetakan, kedokteran, industri, supermarket, dan lain-lain. Hal ini dibuktikan dengan perkembangan teknologi dibidang komputer yang saat ini saling bersaing mengeluarkan produk-produk terbarunya, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang terus meningkat setiap tahunnya. Dengan berkembangnya teknologi *hardware* dan *software*, dewasa ini juga banyak bermunculan aplikasi-aplikasi komputer yang berfungsi untuk melakukan tugas tertentu. Dengan demikian komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu yang memiliki kecepatan proses dan efisien waktu dalam melakukan pekerjaan yang dapat diandalkan.

Seiring dengan perkembangan komputer, era digital fotografi juga tidak kalah perkembangannya yang telah membawa perubahan besar terhadap perkembangan dunia fotografi terutama pada kamera. Kamera adalah salah satu alat dalam dunia fotografi yang digunakan untuk membentuk dan merekam suatu bayangan hasil pemotretan. Kamera mempunyai beberapa jenis, antara lain Kamera Saku, Kamera SLR (*Single Lens Reflex*), Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) dan keluaran terbaru yaitu Kamera *Mirrorless*.

Kamera DSLR merupakan salah satu kamera yang sangat di gemari pada saat ini baik bagi pemula atau yang sudah profesional. Menurut data dari *Camera &*

Imaging Products Association (CIPA), jumlah pengiriman atau penjualan kamera DSLR di Asia pada 2013 mencapai 77,1 persen sedangkan di tahun 2014 bulan Oktober lalu mencapai 92,7 persen, lebih tinggi naik 15,6 persen dari tahun sebelumnya. Archie Yeow mengatakan, Di Indonesia kamera DSLR brand Canon menempati urutan pasar pertama yang mengklaim sekitar 60 persen pasar kamera DSLR sejak 15 tahun lalu. Pada 2013 penjualan kamera mencapai 198 ribu unit atau meraih 60 persen.

Berdasarkan data diatas banyaknya peminat kamera DSLR, Namun bagi pemula terkadang merasa kesulitan menggunakan kamera DSLR tersebut yang memiliki berbagai fitur settingan. Seringkali sebagai fotografer pemula melakukan berbagai kesalahan mendasar karena kurangnya pengetahuan pemahaman dan pengakaman dalam mengoperaskan kamera. Tentu hal ini sangat disayangkan mengingat potensi kamera DSLR dalam menghasilkan karya fotografi yang luar biasa. Kurangnya pengetahuan tentang cara menggunakan serta memahami kemampuan dari kamera itu, akhirnya mereka melakukan dengan pemahamannya sendiri melaki forum fotografi dan tutorial yang ada saat ini. Dan cara ini kurang membantu karena pemula tidak bisa praktik langsung melainkan hanya mendapatkan sebuah teori. Adapun aplikasi yang ada saat ini belum begitu lengkap, kebanyakan aplikasi yang dibuat hanya sekedar mengatur ISO, Shutter Speed dan Diafragma tanpa di lengkapi pengetahuan umum seperti kinerja kamera, pengertian komponen kamera, dan pengertian umum istilah fotografi.

Berdasarkan masalah yang dijelaskan di atas dalam pembuatan skripsi ini penulis mengambil judul “**Aplikasi Simulasi Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) pada Canon 550D Berbasis Desktop**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu Bagaimana membangun Aplikasi Simulasi Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) pada Canon 550D Berbasis Desktop ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyajian informasi pada Perancangan Aplikasi Simulasi Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) pada Canon 550D Berbasis Desktop diperlukan batasan masalah agar pembahasan lebih fokus, terarah, dan tidak melebar, maka penulis memberikan batasan-batasan pembahasan masalah yaitu :

1. Berisi tentang tentang cara kerja kamera, anatomi kamera, kamus istilah fotografi, simulasi kamera dan game TTS (teka teki silang) mengenai istilah fotografi.
2. Simulasi kamera berisi tentang simulasi kamera DSLR Canon 550D.
3. Kerja kamera, memberikan pemahaman bagaiman cara kerja kamera DSLR itu dari mulai membidik hingga muncul sebuah gambar hasil bidikan.
4. Anatomi Kamera, memberikan informasi fungsi-fungsi tombol dan penjelasan tombol-tombol yang ada di kamera DSLR

5. Istilah Fotografi, memberikan informasi istilah-istilah umum yang sering ada dalam dunia fotografi
6. TTS, memberikan kumpulan soal-soal untuk dijawab yang bersangkutan mengenai istilah dan pemahaman dalam dunia fotografi.
7. *Lighting (White Balance)* dapat dirubah sesuai dengan kebutuhan yaitu auto white balance, daylight, shade, cloudy, tungsten, fluorescent, flash dan custom.
8. Nilai *Aperture* dapat diatur mulai dari f4, f5,6, f8, f11, f16 dan f22.
9. Nilai *Shutter speed* dapat diatur mulai dari 1/2s, 1/4s, 1/8s, 1/15s, 1/30s, 1/60s, 1/125s, 1/250s, 1/500s, 1/1000s, dan 1/2000s.
10. Nilai ISO dapat diatur mulai dari 100, 200, 400, 800, 1600, 3200 dan 6400
11. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS6.
12. Aplikasi ini digunakan bagi pemula dalam bidang fotografi.
13. Pembuatan Aplikasi kamera DSLR ini hanya sampai pada tahap *testing*

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian untuk membuat aplikasi simulasi kamera DSLR yang dapat berjalan di komputer atau laptop sebagai salah satu media pembelajaran mengenai penggunaan kamera DSLR kepada masyarakat umum dan para pengguna pemuka kamera DSLR. Serta sebagai syarat kelulusan progam Sastra satu pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Penelitian

Pada penyusunan skripsi ini, metode penelitian menggunakan beberapa langkah – langkah yang diambil adalah :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1.5.1.1 Metode Studi Pustaka

Untuk mendukung pengembangan aplikasi ini, penulis melakukan studi pustaka atau literatur yaitu mencari dan membaca literatur serta karya-karya ilmiah, data-data yang berhubungan dengan sumber informasi lain sebagai acuan dalam pelaksanaan kegiatan dan penyusunan laporan. Selain itu pengumpulan data juga bersumber dari internet (*browsing*)

1.5.1.2 Metode Deskriptif

Memberikan gambaran yang jelas mengenai objek penelitian secara umum sesuai data yang ada dan mencari data-data yang valid yang berhubungan dengan sumber informasi pelaksanaan dalam penyusunan skripsi ini.

1.5.2 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan sistem ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat rancangan aplikasi meliputi perancangan *interface* dan *flowchart*. Tahap ini bertujuan untuk memperjelas detail proses beserta target yang ingin dicapai pada tiap-tiap proses tersebut

1.5.3 Metode Pengembangan

Pada tahap pengembangan disesuaikan dengan perancangan sistem yang telah dilakukan pada tahap diatas. Tahapan ini menggunakan metode pengembangan *waterfal* yaitu sebuah metode pengembangan aplikasi dimana fase-fase pengembangan sebuah aplikasi dilakukan secara berurutan. Adapun langkah-langkahnya meliputi analisis kebutuhan, desain, coding dan pengujian.

1.5.4 Metode Testing

Pengujian aplikasi dilakukan dengan menggunakan metode *testing black box* yaitu pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan dan penyusunan skripsi ini meliputi lima bab dengan perincian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Merupakan bagian pengantar dari pokok permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini. Sub-bab yang dibahas berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang hal – hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan aplikasi yang dibuat, dan membahas teori-teori yang berhubungan dengan aplikasi ini sebagai dasar materi penyusunan skripsi ini

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan diberikan penjelasan tentang hal – hal yang berhubungan dengan analisis sistem yang meliputi analisis kelemahan, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan. Dalam bab ini akan dibahas perancangan dari aplikasi yang akan dibuat yaitu merancang konsep, dan merancang isi.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi ini digunakan dan berfungsi serta memparkan hasil dari tahapan-tahapan penelitian.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta beberapa saran dan kritik yang berguna bagi penulis maupun penulis lain yang berminat untuk membuat ataupun mengembangkan Aplikasi Simulasi Kamera DSLR (*Digital Single Lens Reflex*) pada Canon 550D Berbasis Desktop.

DAFTAR PUSTAKA

Berisi mengenai keterangan sumber referensi landasan teori yang telah dipakai dalam membuat skripsi.

