

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sekarang ini peranan multimedia menjadi semakin menonjol dalam persaingannya di dunia Teknologi Informasi karena multimedia mampu memberikan nuansa lain dalam menginformasikan suatu hal khalayak. Tak sekedar teks atau gambar saja yang di tampilkan dalam penyajian informasinya, namun suara, video, serta animasinya menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan visualisasi yang menarik dan mampu menyeret masyarakat untuk melihatnya.

Belajar fotografi akan lebih mudah jika ada sumber informasi yang mudah digunakan. Dan pembelajaran berbasis multimedia inilah yang bisa membantu kita untuk lebih mudah mengenal dan mempelajari apa itu fotografi.

Biasanya kita belajar secara otodidak mengenai fotografi, kita harus browsing internet dan juga membeli buku tentang fotografi. Namun, sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi pemanfaatan multimedia selalu dapat dimaksimalkan. Pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi nampaknya akan lebih menarik bila dibandingkan dengan web dan buku yang hanya dicetak menggunakan kertas dan kita perlu koneksi untuk membuka web tersebut, karena pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi ini tak hanya sekedar teks cara penggunaan kamera dan teknik pengambilan gambar, tapi juga dapat disisipkan audio, serta sedikit animasi sehingga

melahirkan sebuah visualisasi yang lebih menarik.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis ingin mengangkat pembahasan tentang pembuatan pembelajaran untuk fotografi pada tugas akhir ini dengan judul **"PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK FOTOGRAFI DENGAN KAMERA CANON EOS 60D"**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan dasar dalam penyusunan penelitian ini yaitu bagaimana merancang aplikasi multimedia yang menarik dalam pembuatan pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Penelitian ini diberikan batasan masalah agar lebih fokus dalam pembuatannya yaitu :

- Hanya membahas mengenai cara pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi.
- Informasi yang disajikan mencakup informasi cara penggunaan kamera canon 60 D mengenai mode dial, shutter speed, aperture, iso, bagian menu .
- Aplikasi pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi ini berupa bentuk multimedia interaktif sebagai pembelajaran.
- Software yang digunakan meliputi : Adobe Flash CS 3, Adobe Photoshop CS3, Adobe Soundbooth CS3.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

- Menghasilkan pembelajaran berbasis multimedia untuk fotografi yang dimana pembelajaran ini dikhususkan untuk orang yang ingin belajar fotografi maupun orang yang belum mengenal fotografi.
- Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Mengembangkan dan menerapkan teori dan praktikum yang sudah diperoleh.
- Mempelajari bagaimanakah proses pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia ini.
- Menguji sejauh mana multimedia dapat berperan didunia Teknologi Informasi.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat dipetik dari penelitian ini adalah :

- Manfaat Bagi Penulis  
Dapat dijadikan *Curriculum Vitae* dalam melamar kerja.
- Manfaat Bagi Fotografer pemula  
Dapat dijadikan sebagai pedoman pemakaian kamera atau sebagai media informasi tentang kamera 60D.
- Manfaat Bagi Mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta  
Memberikan penjelasan bagaimana proses pembuatan aplikasi pembelajaran ini juga menambah wawasan mahasiswa tentang

multimedia dan aplikasinya serta dapat menjadi pertimbangan dalam aplikasi multimedia yang baru.

## 1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah :

### 1. Metode Pengambilan Data

#### o Metode Observasi

Merupakan pengumpulan data dengan cara terjun langsung ke lapangan, mencatat dan merekam semua data yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### o Metode Kepustakaan

Merupakan pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang sudah ada dan mencari materi atau data lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

#### o Metode Wawancara

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara terhadap beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.

### 2. Metode Analisis Sistem

Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode analisis kebutuhan sistem yang digunakan, yaitu analisis kebutuhan sistem fungsional dan non-fungsional.

- Analisis Kebutuhan Sistem Fungsional

Analisis ini berkaitan dengan apa saja yang dapat dilakukan oleh sistem sesuai dengan fungsinya.

- Analisis Kebutuhan Sistem Non-Fungsional

Analisis kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi diluar kebutuhan fungsional.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi kedalam 5 bab dan masing-masing bab dibagi menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

#### **Bab I : Pendahuluan**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan, metode penelitian dan sistematika penulisan.

#### **Bab II : Landasan Teori**

Pada bab ini akan dikemukakan secara umum tentang pengetahuan dasar dan teknologi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.

#### **Bab III : Analisis dan Perancangan Aplikasi**

Bab ini akan menguraikan tentang pemetaan masalah dan analisis semua permasalahan yang ada dimana masalah-masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian. Pada bab ini juga dilaporkan secara detail rancangan terhadap penelitian yang dilakukan baik perancangan secara umum dari sistem yang



dibangun maupun perancangan yang lebih spesifik.

#### **Bab IV : Implementasi dan Pembahasan**

Pada bab ini akan dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, desain, hasil testing dan implementasinya berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif dan kuantitatif.

#### **Bab V : Penutup**

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang bersifat membangun untuk mendapatkan kesempurnaan di masa yang akan datang.

