

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ILMU PHOTOGRAPHY BERBASIS  
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Reswanto Adi Pratomo**

**08.11.2500**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ILMU PHOTOGRAPHY BERBASIS  
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN**

**Skripsi**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Reswanto Adi Pratomo**

**08.11.2500**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN ILMU PHOTOGRAPHY BERBASIS  
MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reswanto Adi Pratomo**

**08.11.2500**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 November 2011

**Dosen Pembimbing,**

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

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### ANALISIS DAN PERANCANGAN ILMU PHOTOGRAPHY BERBASIS MULTIMEDIA SEBAGAI SARANA PEMBELAJARAN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reswanto Adi Pratomo**  
08.11.2500

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 30 November 2012

#### Susunan Dewan Penguji

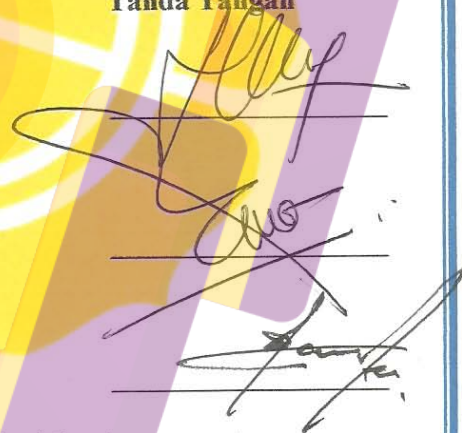
**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hanif Al Fatta, M.Kom  
NIK. 190302096

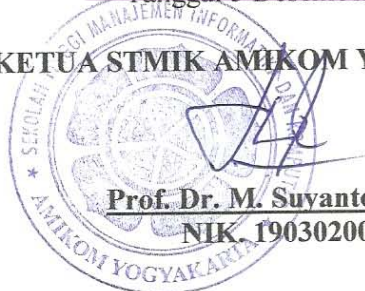
Ema Utami, Dr., S.Si, M.Kom  
NIK. 190302037

Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 5 Desember 2012

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.  
NIK. 190302001

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 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.

Yogyakarta, 05 Desember 2012



Reswanto Adi Pratomo  
08.11.2500

## MOTTO

**“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”**

(QS. Al Baqarah: 153)

*“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”*

**“Perubahan bukanlah tentang BISA atau TIDAK,  
melainkan MAU atau TIDAK”**

*“Kita memang tidak bisa mengubah arah angin,  
namun kita bisa mengubah arah layar”*

*(@PetikanDahsyat)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih ya Rabb, dimana Engkau yang selalu mengabulkan disetiap doa-doa ku, dan memberikan rahmat yang tak ternilai ini sehingga membuatku mampu menyelesaikan skripsi ini.

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

*Bapak & Mama*

Bpk. Satio Purwoko dan Ibu Siti Ngaisiah, Yang selalu memberikan perhatian, bimbingan, dorongan, doa, semangat dan kasih sayang yang berlimpah

*Abang, Kakak, Adik & Keluarga Tercinta*

Adeku Gunawan Satrio, Wibisono Saputro, Om Joko, Bule' Erni, Mbah Prambanan, Mbah Magelang, Ibu Tiah, Pak Arlis terima kasih atas doa dan dukungannya dan semua keluarga yang tidak bias diucapkan satu-satu

*Yang terkasih, dan sahabat-sahabat yang tercinta*

"Nikki Ariyani" terimakasih atas dukungan dan support yang slalu diberikan, "Dida Karisma yang selalu ada waktu buat bantuin aku menyelesaikan skripsi ini, Yulia Fatma yang imut-imut dan Thia yang suka ngerecohin ☺

*Serta pihak yang tidak bisa disebutkan satu-persatu*

Anak-anak S1 TI J '08, terimakasih atas kebersamaannya... ☺

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Alhamdulillah, penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT karena berkat limpahan rahmat dan hidayah-Nya serta tak lupa teriring salam dan doa bagi junjungan kita baginda Rasulullah Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Analisis dan Perancangan Ilmu Photography Berbasis Multimedia Sebagai Sarana Pembelajaran”.

Pada kesempatan ini, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pikirannya serta dengan penuh kesabaran, ketelitian dan kewibawaan untuk membimbing dan mengarahkan penulis sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT., selaku ketua jurusan S1 Teknik Informatika
3. Staff dosen/pengajar yang telah memberikan pengajaran dan ilmu dengan penuh keikhlasan.



4. Kedua orang tua, mama dan bapak yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan yang tak terhingga.

5. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu hingga terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini jauh dari kesempurnaan, untuk itu penulis mengharapkan saran maupun kritik yang bersifat membangun dari semua pihak (khususnya pembaca) guna menyempurnakan skripsi ini.

Akhir kata, penulis mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya oleh para pembaca dan sebagai kajian mahasiswa dalam menyusun skripsi.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Yogyakarta, 05 Desember 2012

Penulis



Reswanto Adi Pratomo

## DAFTAR ISI

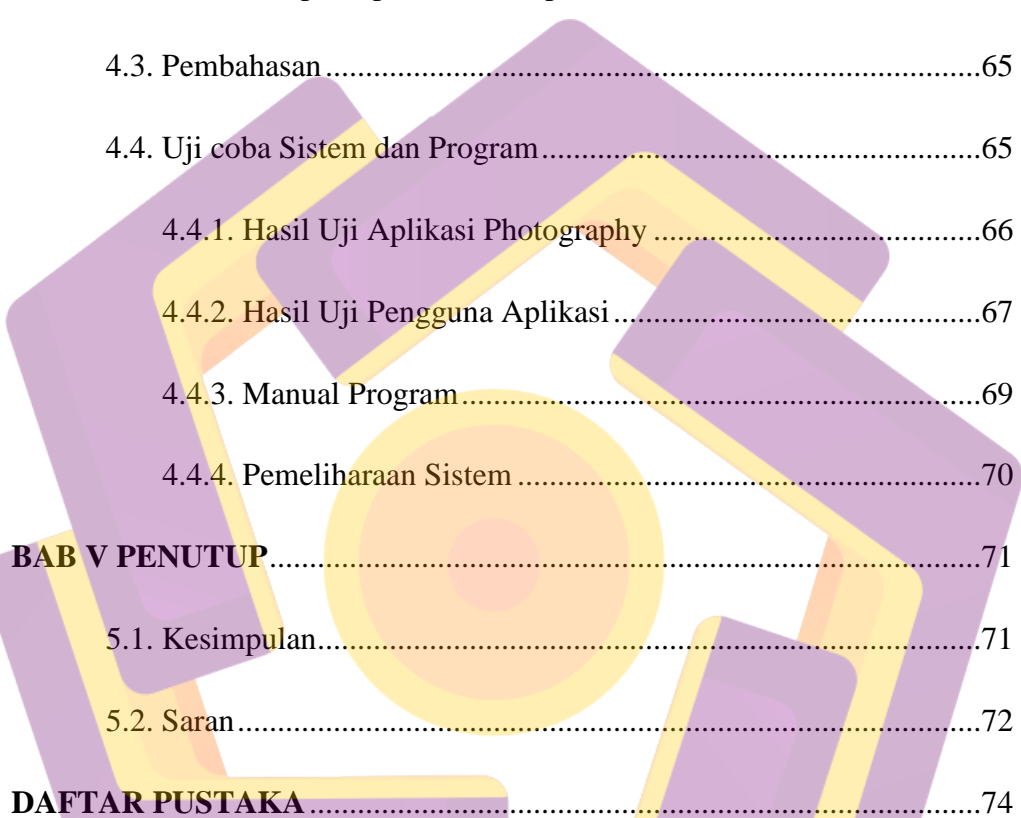
<b>JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiv
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>INTISARI</b> .....	xviii
<b>ABSTRACT</b> .....	xix
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3. Batasan Masalah .....	3
1.4. Tujuan Penelitian .....	3
1.5. Metode Pengumpulan .....	4
1.6. Sistematika Penulisan .....	5

## **BAB II LANDASAN TEORI**

2.1. Defenisi Multimedia.....	7
2.2. Sejarah dan Karakteristik Multimedia.....	7
2.2.1. Teks .....	9
2.2.2. Grafik .....	9
2.2.3. Bunyi .....	10
2.2.4. Video .....	10
2.2.5. Animasi .....	10
2.3. Konsep Media Pembelajaran.....	10
2.3.1. Katagori Teori Media Pembelajaran .....	11
2.4. Konsep Pemodelan Multimedia .....	13
2.4.1. Interaktif.....	13
2.4.2. Multimedia Linear.....	14
2.5. Aliran Aplikasi Multimedia .....	14
2.5.1. Struktur Linear .....	15
2.5.2. Struktur Menu .....	15
2.5.3. Struktur Hierarki .....	16
2.5.4. Struktur Jaringan .....	17
2.5.5. Struktur Kombinasi .....	18
2.6. Langkah Pengembangan Aplikasi.....	20

2.6.1. Mendefinisikan Masalah .....	21
2.6.2. Merancang Konsep.....	21
2.6.3. Merancang Isi.....	21
2.6.4. Menulis Naskah.....	21
2.6.5. Merancang Grafik .....	21
2.6.6. Memproduksi Sistem.....	22
2.6.7. Melakukan Tes Pemakai .....	22
2.6.8. Menggunakan Sistem .....	22
2.6.9. Memelihara Sistem.....	22
2.7. Perangkat Lunak .....	24
2.7.1. Adobe Photoshop CS5 .....	24
2.7.1.1. Menu Bar.....	26
2.7.1.2. Palet dan Menu.....	26
2.7.1.3. Toolbox .....	27
2.7.2. Adobe Flash CS3 Professional.....	28
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>32</b>
3.1. Tinjauan Umum .....	32
3.2. Analisis .....	35
3.2.1. Analisis Kelemahan Sistem.....	35
3.2.2. Analisis Kebutuhan Sistem .....	38
3.2.2.1. Kebutuhan Perangkat Keras.....	38

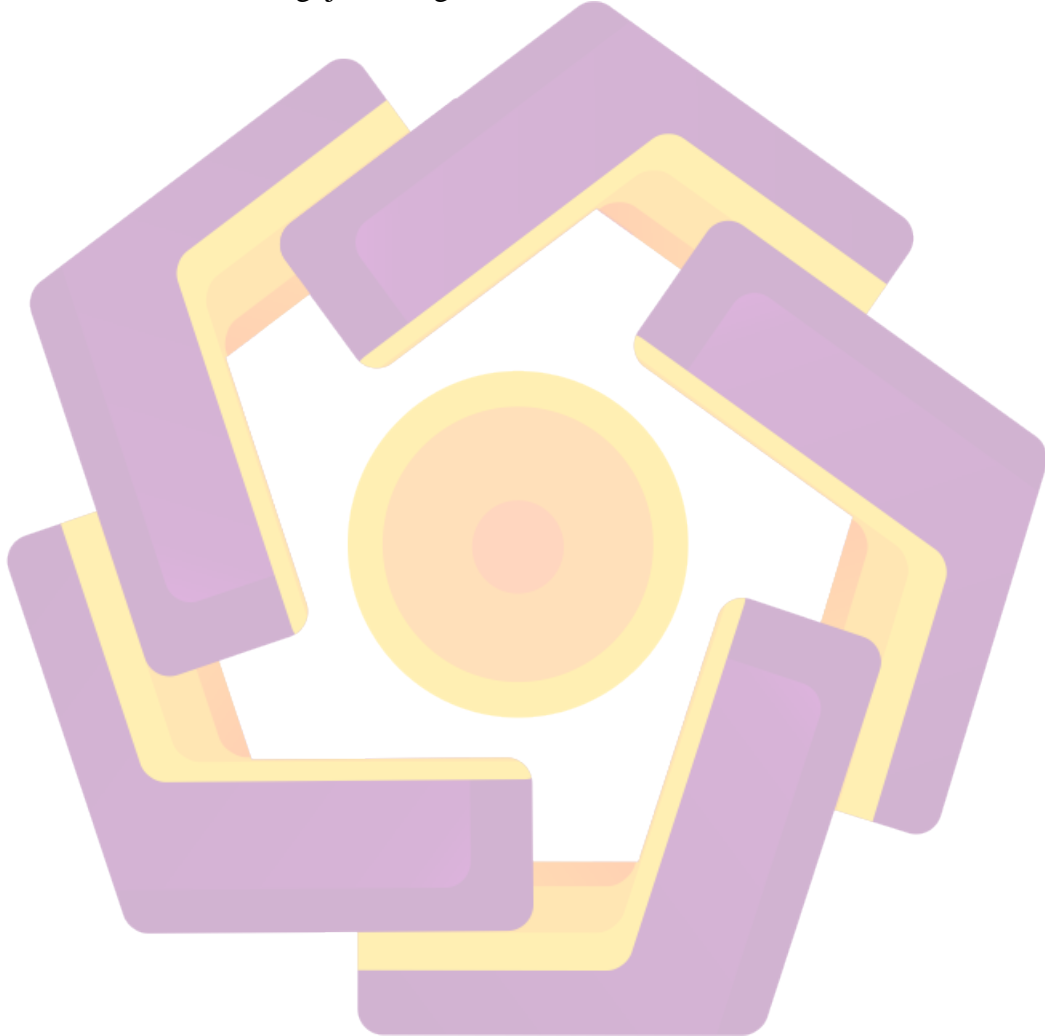
3.2.2.2. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	39
3.2.2.3. Kebutuhan Informasi.....	39
3.2.2.4. Kebutuhan Pengguna (User) .....	39
3.2.3. Analisis Kelayakan Sistem.....	40
3.2.3.1. Kelayakan Teknologi .....	40
3.2.3.2. Kelayakan Hukum.....	41
3.2.3.3. Kelayakan Operasional .....	41
3.3. Identifikasi Masalah .....	42
3.4. Merancang Naskah.....	43
3.4.1. Struktur Aplikasi yang Digunakan.....	44
3.5. Menulis Isi.....	46
3.6. Merancang Grafik .....	46
3.6.1. Menu Utama.....	47
3.6.2. Menu Intro.....	47
3.6.3. Sub Menu Materi.....	48
3.6.4. Menu Camera .....	49
3.6.5. Menu Lighting.....	50
3.6.6. Menu Gallery.....	50
3.6.7. Menu Tutorial.....	51
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>53</b>
4.1. Implementasi .....	53



4.2. Memproduksi Aplikasi Multimedia .....	53
4.2.1. Aplikasi dengan Adobe Photoshop CS5 .....	54
4.2.2. Aplikasi dengan Adobe Flash CS3.....	55
4.2.3. Tampilan print screen aplikasi .....	58
4.3. Pembahasan.....	65
4.4. Uji coba Sistem dan Program.....	65
4.4.1. Hasil Uji Aplikasi Photography .....	66
4.4.2. Hasil Uji Pengguna Aplikasi.....	67
4.4.3. Manual Program.....	69
4.4.4. Pemeliharaan Sistem .....	70
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	71
5.1. Kesimpulan.....	71
5.2. Saran.....	72
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	74

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Hasil Pengujian Fungsionalitas .....	67
Tabel 4.2. Hasil Pengujian Fungsionalitas .....	68



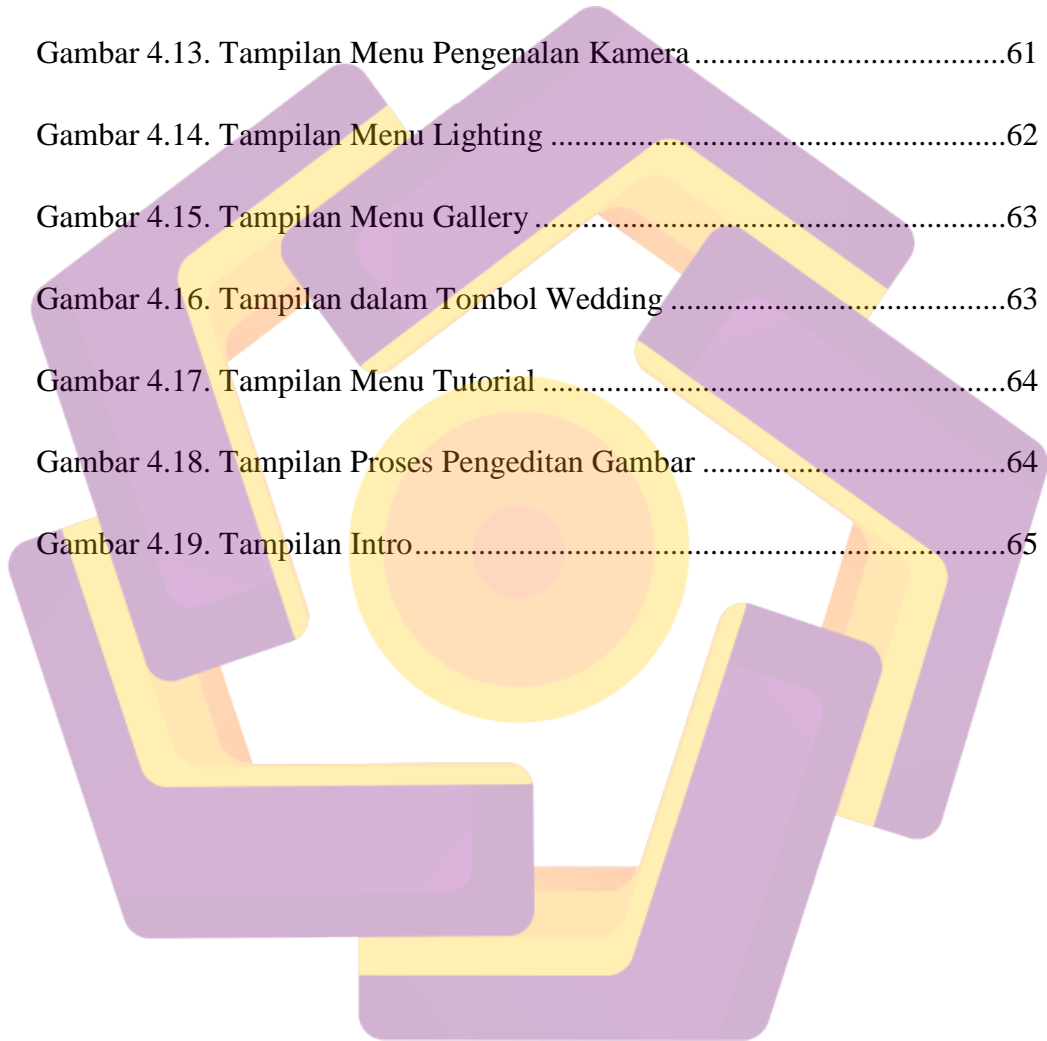
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Aliran aplikasi multimedia.....	13
Gambar 2.2. Bagan alur multimedia linear .....	14
Gambar 2.3. Struktur Linear .....	15
Gambar 2.4. Struktur Menu .....	16
Gambar 2.5. Struktur Hierarki .....	17
Gambar 2.6. Struktur Polar .....	18
Gambar 2.7. Struktur Kombinasi .....	19
Gambar 2.8. Struktur menu.....	20
Gambar 2.9. Proses Pengembangan Sistem Multimedia .....	23
Gambar 2.10. Loading Adobe Photoshop CS5 .....	24
Gambar 2.11. Worksheet Adobe Photoshop CS5 .....	25
Gambar 2.12. Menu Bar Adobe Photoshop CS5 .....	26
Gambar 2.13. Palette Adobe Photoshop CS5.....	26
Gambar 2.14. Toolbox Adobe Photoshop CS5.....	27
Gambar 2.15. Loading Adobe Flash CS3 Professional .....	28
Gambar 2.16. Create Work Adobe Flash CS3 Professional .....	29
Gambar 2.17. Worksheet Adobe Flash CS3 Professional.....	29
Gambar 2.18. Stage Adobe Flash CS3 Professional.....	30
Gambar 2.19. Jendela Color Mixer.....	30



Gambar 2.20. Objek yang dipilih.....	31
Gambar 2.21. Tampilan Layer dan Folder .....	31
Gambar 3.1. Struktur Aplikasi yang digunakan.....	45
Gambar 3.2. Interface menu utama .....	47
Gambar 3.3. Menu Intro.....	48
Gambar 3.4. Menu Materi.....	48
Gambar 3.5. Sub Menu camera 1 .....	49
Gambar 3.6. Sub Menu camera 2.....	49
Gambar 3.7. Sub Menu lighting .....	50
Gambar 3.8. Sub Menu Gallery .....	51
Gambar 3.9. Isi dalam Menu Gallery.....	51
Gambar 3.10. Sub Menu Tutorial .....	52
Gambar 3.11. Isi dalam Menu Tutorial.....	52
Gambar 4.1. New Document Properties .....	54
Gambar 4.2. Blending bentuk 3D .....	54
Gambar 4.3. Duplicate Transform .....	55
Gambar 4.4. New Document Adobe Flash CS3 .....	55
Gambar 4.5. Tampilan Panel Properties .....	56
Gambar 4.6. Import To Library.....	57
Gambar 4.7 Object Tombol Bentuk Oval .....	57
Gambar 4.8. Convert to Symbol .....	58

Gambar 4.9. Movie Clip Tombol.....	58
Gambar 4.10. Tampilan Menu Utama.....	59
Gambar 4.11. Tampilan Menu Material.....	60
Gambar 4.12. Tampilan Menu Penjelasan .....	60
Gambar 4.13. Tampilan Menu Pengenalan Kamera .....	61
Gambar 4.14. Tampilan Menu Lighting .....	62
Gambar 4.15. Tampilan Menu Gallery .....	63
Gambar 4.16. Tampilan dalam Tombol Wedding .....	63
Gambar 4.17. Tampilan Menu Tutorial .....	64
Gambar 4.18. Tampilan Proses Pengeditan Gambar .....	64
Gambar 4.19. Tampilan Intro.....	65



## INTISARI

Jimmy Wales mendefinisikan Photography merupakan proses melukis/menulis dengan menggunakan media cahaya atau lebih dikenal dengan istilah umum sebagai proses untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya dengan bantuan sebuah alat yang paling populer bernama kamera.

Dengan berkembangnya teknologi komunikasi dan sistem informasi, maka kebutuhan informasi sangat dibutuhkan pada masa sekarang. Dimana salah satu kemajuan dibidang teknologi yang berproses dalam berkembangnya adalah Photography. Dengan sarana alat berupa kamera, pengguna mampu menciptakan karya photography yang mengagumkan. Untuk menciptakan karya photography dibutuhkan pembelajaran yang praktis dan efisien berupa informasi photography yang bermanfaat.

Sistem yang akan dibangun adalah sebuah sarana pembelajaran ilmu photography dengan teknologi komputerisasi berbasis multimedia. Aplikasi yang berfungsi untuk memudahkan pengguna memperoleh informasi dibidang photography. Sehingga para pengguna dapat mengeksplorasikan kamera untuk mendapatkan gambar yang berkualitas. Hasil dari analisis dari media pembelajaran ilmu photography didapatkan dari kuisisioner dari responden yang ada. Ketidaktahuan dan pemahaman yang minim akibat dari pembelajaran yang kurang efisien membutuhkan sebuah media baru. Dengan media pembelajaran yang dibuat dan mengimplementasikan dalam sebuah karya photography.

**Kata Kunci :** Photography, Sistem Informasi, Multimedia

## **ABSTRACT**

*Jimmy Wales defines Photography is the process of painting / writing by using the light or more commonly known as a process to produce an image or images of an object by recording the reflection of light on the object on a light-sensitive media with the help of the most popular tools called camera.*

*With the development of communication technology and information systems, the need for information is needed at the present time. Where one of the advancement of technology is the development proceeds in Photography. By means of a tool such as a camera, the user is able to create amazing works of photography. To create works of photography takes learning a practical and efficient form of information useful photography.*

*The system to be built is a means of learning the science of photography to multimedia-based computing technology. Applications that function to allow users to obtain information in the field of photography. Explored so that the users can get the camera for image quality. The results of the analysis of media science learning photography obtained from existing questionnaires from respondents. Ignorance and lack of understanding of the consequences of the lack of efficient learning requires a new medium. With the media that created and implemented in a work of photography.*

**Keywords:** *Photography, Information Systems, Multimedia*