

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dibidang informasi saat ini khususnya internet, banyak bermunculan web-web dengan keunikan dan *style* yang beragam, dan sebagian besar memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi secara cepat dan murah, informasi yang dapat diakses oleh masyarakat sangat beragam, saat ini tidak hanya tulisan melainkan audio, gambar/foto, video dan lainnya.

Pengguna internet juga bisa berinteraksi dengan pengguna lain, internet telah menjadi media layaknya buku pengetahuan yang selalu diperbaharui setiap waktu, banyak disiplin ilmu yang bisa dipelajari dari internet.

Fotografi adalah bidang yang marak digemari oleh masyarakat dunia saat ini, dengan adanya web tentu akan memudahkan fotografer dan masyarakat penggemar fotografi ataupun orang yang ingin belajar mengenai fotografi menjadi lebih mudah dan ekonomis, karena dengan web pertukaran informasi akan semakin cepat dan mudah.

Oleh karena itu dalam skripsi ini akan membahas mengenai pembuatan web pembelajaran dasar fotografi yang berjudul **"Belajar Dasar Fotografi Menggunakan Kamera DSLR Berbasis Web"** yang mana di dalam web

tersebut nantinya akan ada beberapa fitur yang ada pada kamera *DSLR (Digital Single Lens Reflex)*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang muncul seperti yang disampaikan dalam latar belakang yakni belajar menggunakan *DSLR Camera* bila harus memiliki kameranya tentu membutuhkan dana yang tidak sedikit, maka dari itu dapat dirumuskan bagaimana merancang media pembelajaran dasar fotografi berbasis web?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar Masalah yang diteliti tidak terlalu luas maka diberi batasan sebagai berikut:

1. Web yang akan dirancang bersifat statis yang mana dapat diubah, dipelihara atau dikembangkan.
2. Web yang dibuat mengacu pada fungsi-fungsi yang ada pada kamera *DSLR* umumnya seperti *Shutter Speed*, *Diafragma*, *ISO*, dan tidak dikhususkan pada brand atau merek tertentu.
3. User ataupun visitor hanya bisa menggunakan fitur yang tersedia pada web
4. Perancangan web direncanakan dan dibangun menggunakan software :
  - Adobe Photoshop Cs2
  - Adobe Flash CS4
  - Adobe Dreamaver CS3
  - Xampp 1.6.5

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian penulis adalah sebagai berikut:

1. Sebagai syarat kelulusan untuk memperoleh gelar sarjana di bidang informatika dan komputer pada STMIK " AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk membuat web pembelajaran dasar fotografi.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

1. Masyarakat bisa belajar fotografi dengan lebih ekonomis.
2. Mendidik masyarakat belajar otodidak khususnya belajar fotografi.
3. Masyarakat bisa belajar mengenai dasar fotografi.
4. Mengenalkan pada masyarakat mengenai dunia digital fotografi.

## 1.6 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, faktual dan akurat. Metode Penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu :

### 1. Metode Pengumpulan Data

#### a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data langsung dari bagian pengolahan data dan bagian desain berupa data produk, data artikel, dan data gambar.

#### b. Studi Pustaka

Mempelajari buku, literature atau sumber lain berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasaari penulisan.

### 2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

#### a. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

b. Design

Perancangan antarmuka dari hasil analisis kebutuhan yang telah dikumpulkan secara lengkap.

c. Code

Hasil perancangan sistem diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan.

d. Test

Melakukan pengujian yang menghasilkan kebenaran program. Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak. Memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan memastikan apakah hasil yang diinginkan sudah tercapai atau belum.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori dasar secara umum yang digunakan dalam penyusunan laporan skripsi ini, serta perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Menguraikan tentang analisis mengenai media pembelajaran yang dibuat, perancangan dan pembuatan web berdasarkan rumusan masalah yang ada.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Berisi tentang pembahasan mengenai proses pembuatan *web* mulai dari perangkat keras (*hardware*) hingga perangkat lunak (*software*) yang digunakan.

### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang diambil dari hasil analisis dan pembahasan serta saran-saran yang diberikan pada pembuatan web ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

