

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, terutama perkembangan pada perangkat mobile. Ponsel merupakan salah satu perangkat mobile yang banyak digunakan oleh masyarakat. Pada awalnya ponsel hanya digunakan sebagai alat komunikasi dan sekarang berubah menjadi alat multifungsi. Salah satu multifungsi yang sering digunakan adalah menjalankan aplikasi mobile sebagai media untuk mengakses informasi dengan mudah. Smartphone android adalah merupakan salah satu perkembangan aplikasi mobile yang saat ini sedang populer di kalangan masyarakat. Menurut persentase dari *International Data Corporation (IDC)* menunjukkan bahwa android memiliki 86,8 persen pangsa pasar diseluruh dunia, sementara iOS hanya 12,5 persen, Windows Phone 0,3 persen, dan 0,4 persen sistem operasi yang lain.[1]

Fotografi pada abad ini sangat signifikan dalam bentuk dan proses penciptaannya. Perkembangan bentuk pada bidang fotografi tentu berkaitan dengan perkembangan *camera obscura (kamera gelap)* hingga kamera SLR (*Single Lens Reflector*), kemudian aplikasi penemuan lensa dan selanjutnya penemuan negatif film yang seiring waktu telah disempurnakan sehingga memungkinkan orang memiliki dan memotret dengan mudah.

Di Indonesia dunia fotografi sudah sangat berkembang, fotografer adalah salah satu profesi yang sangat populer. Menjadi seorang fotografer tentu saja tidak mudah, untuk menjadi seorang fotografer tidak hanya sekedar memotret. Seorang fotografer profesional dibutuhkan lebih dari sekedar minat yang tinggi untuk

mengambil gambar dan pengetahuan yang luas seputar dunia fotografi. Bagi seorang fotografer pemula untuk menjadi fotografer profesional tentu saja membutuhkan informasi yang lebih sebagai penunjang pengetahuan seputar dunia fotografi. Sebagai contoh ketika seorang fotografer pemula ingin membeli sebuah kamera, dibutuhkan informasi spesifikasi kamera agar mengetahui teknologi yang terdapat di dalam kamera tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, sehingga penulis terdorong untuk membuat skripsi dengan judul : “ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI ENSIKLOPEDIA FOTOGRAFI SEBAGAI MEDIA INFORMASI BERBASIS ANDROID”. Dengan adanya aplikasi ini pengguna mendapatkan informasi serta pengetahuan seputar dunia fotografi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di sampaikan dapat diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana membuat aplikasi ensiklopedia sebagai media informasi untuk membantu menunjang pengetahuan dalam dunia fotografi?”

1.3 Batasan Masalah

Untuk mempermudah penyusunan, maka dibutuhkan batasan permasalahan yaitu :

- a. Dalam aplikasi ini hanya berisi sejarah fotografi, alat-alat fotografi, istilah fotografi, tips dan trik fotografi serta spesifikasi alat fotografi.
- b. Aplikasi ini hanya berjalan pada *smartphone* dan *tablet* dengan sistem operasi android.

- c. Pengguna dapat menjalankan aplikasi ini pada smartphone android dengan sistem operasi minimal 4.0 (*ice cream sandwich*) dan selebihnya.
- d. Software yang digunakan untuk membangun aplikasi yaitu *Android Studio* sebagai media develop, *XAMPP* digunakan sebagai local sever dan pembuatan database *My-SQL*, *Coreldraw* dan *Photoshop* digunakan untuk membuat desain interface.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan media informasi pada aplikasi Ensiklopedia fotografi berbasis android ini bertujuan untuk :

- a. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Teknik Informatika STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
- b. Pembuatan aplikasi Ensiklopedia fotografi diharapkan dapat membantu menunjang pengetahuan dalam dunia fotografi.

1.5 Metode Penelitian

Dalam membangun aplikasi Ensiklopedia Fotografi berbasis Android ini, penulis menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC), yang fase-fasenya meliputi:

- a. Identifikasi dan seleksi
- b. Inisiasi dan perencanaan
- c. Analisis
- d. Desain
- e. Implementasi

f. Pemeliharaan

Sedangkan untuk pengumpulan data, penulis menggunakan metode:

1. Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang dipakai untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan.

2. Metode *Study Literatur*

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada, seperti dengan mengunjungi situs-situs *website* yang memiliki hubungan dengan permasalahan yang diambil, yaitu memanfaatkan fasilitas internet.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan ini disusun berdasarkan dasar-dasar penelitian ilmiah. Metode ini dilakukan agar penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah untuk dipahami. Sistematika penulis laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II: LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang menjadi dasar media pembelajaran serta yang mempunyai hubungan dalam pembuatan aplikasi dan software yang digunakan.

BAB III: ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas pengumpulan kebutuhan, analisis dan perancangan, perancangan antarmuka serta penjelasan tentang perancangan perangkat lunak yang di bangun.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang bagaimana aplikasi digunakan serta memaparkan hasil-hasil dan tahapan-tahapan penelitian, dari tahap analisa, perancangan sistem, pembuatan program, dan pengujian program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini membahas kesimpulan dan saran yang dapat diambil oleh peneliti berdasarkan hasil dari rumusan masalah dalam perancangan aplikasi yang telah dibuat.