

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Fotografi merupakan kegiatan merekam suatu obyek dengan menggunakan media cahaya. Fotografi adalah perpaduan antara teknologi dan seni, tidak hanya melihat dan mengabadikan saja, tapi juga memperluas pengetahuan seseorang, di zaman sekarang fotografi sangat berkembang dan banyak bermunculan *photographer-photographer* pemula yang ingin menjadi seorang fotografi [1], entah itu untuk hobi, fashion, atau pun sebagai pekerjaan mereka, tetapi banyak dari *photographer* pemula ini yang belum tau dasar-dasar ilmu dalam fotografi, seperti komposisi, pencahayaan dan teknik kamera atau foto.

Didalam dunia fotografi ada yang nama nya *Moodboard*, *Moodboard* adalah kumpulan gambar yang dikumpulkan bersama-sama dalam bentuk kolase, kolase itu sendiri merupakan bagian dari karya seni dengan cara menempelkan bermacam-macam benda, baik kertas, pita, gambar, foto, tulisan, kayu atau apapun itu pada sebuah sebuah kanvas dengan disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah objek karya baru yang mempunyai nilai artistik [2], Didalam dunia fotografi *Moodboard* Ini digunakan dalam desain fotografi untuk membantu menentukan arahan dalam pengambilan gambar dan menentukan tema fotografi yang akan dikerjakan.

Blizt.studio Didirikan 20 Desember 2018 bermula dari kegemaran dalam bidang fotografi dan videografi, disertai dengan pengembangan untuk memiliki keahlian fotografi dan videografi. Berdasarkan wawancara dengan 8 dari 10 *photographer* pemula yang terdaftar dalam komunitas Blizt.studio dan beberapa *photographer* pemula lainnya, mereka juga menggunakan moodboard sebagai media pembelajaran. Walaupun mereka sudah menggunakan moodboard sebagai media pembelajaran atau sebagai referensi mereka dalam pengambilan foto, mereka masih juga menemukan kesulitan, dikarenakan masih ada beberapa kelemahan yang dimiliki moodboard. permasalahan yang mereka hadapi hampir rata-rata sama yaitu kesulitan dalam memilih referensi foto, kesulitan dalam segi pengambilan gambar ditempat tertentu, menentukan foto fashion di tempat tertentu dan kesulitan dalam pengaturan setingan kamera. Sehingga hasil foto

yang di hasilkan kurang baik dan kurang memuaskan. Hal hal tersebut dikarnakan kurangnya pengetahuan, pengalaman dan referensi yang mereka dapatkan didunia fotografi.

Menurut Gusman selaku CO Founder dari Blizt.Studio dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu *photographer* pemula untuk dapat belajar dan memberikan mereka sebuah referensi foto yang mereka inginkan.

Dalam penelitian Kurniawan Adi Saputra *Photographer* pemula mempunyai banyak permasalahan salah satunya yaitu masih rendahnya pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan pengambilan foto, Hal ini mengakibatkan hasil yang mereka dapatkan kurang maksimal. Untuk meningkatkan hasil foto perlu adanya pemberian materi seputar fotografi kepada *photographer* pemula sehingga mereka dapat menguasai dasar-dasar pengambilan foto [3].

Dari beberapa permasalahan yang terjadi di atas Penyelesaian masalah yang ditawarkan yaitu dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran yang interaktif untuk *photographer* pemula, Aplikasi ini akan memberikan referensi foto untuk foto ditempat tertentu, yang akan menjadi referensi *photographer* pemula untuk belajar dan juga dapat mengasah imajinasi mereka dalam membuat karya seni foto yang baik, Pembuatan Media pembelajaran tersebut menggunakan metode *Decision tree*, *Decision tree* merupakan metode yang ada pada teknik klasifikasi dalam data mining. Metode pohon keputusan mengubah fakta yang sangat besar menjadi pohon-pohon keputusan yang mempresentasikan aturan. Pohon keputusan juga berguna untuk mengeksplorasi data, menemukan hubungan tersembunyi antara jumlah calon variable input dengan sebuah variabel target. Tujuan dari pembuatan aplikasi ExsposGraph yaitu untuk membantu *photographer* pemula dalam merekomendasikan pengambilan objek foto baik itu objek makanan atau manusia dan Untuk membantu mempermudah dalam pencarian foto yang diinginkan.

Oleh karena itu peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian yang diharapkan dapat memecahkan permasalahan tersebut yaitu Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Konsep Moodboard Untuk Photographer Pemula “Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Konsep Moodboard Untuk Photographer Pemula”

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, didapat beberapa masalah, diantaranya :

1. Pengguna mengalami kesulitan menemukan moodboard sesuai konsep yang diinginkan
2. Pengguna mengalami kesulitan dalam setingan kamera sesuai konsep moodboard yang dipilih.

## 1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk membuat aplikasi yang dapat memberikan sebuah pembelajaran dasar fotografi untuk *photographer* pemula. dan untuk tujuan dari pembuatan aplikasi ini :

1. Untuk memberikan rekomendasi moodboard kepada pengguna sesuai dengan konsep yang diinginkan
2. memberikan informasi setingan kamera sesuai konsep moodboard yang dipilih

## 1.4 Batasan Masalah

Dalam pembahasan dan permasalahan yang terjadi, diperlukan beberapa pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian sehingga penyajian lebih terarah dan terkait satu sama lain.

### 1.4.1 Batasan Sistem Perangkat Lunak

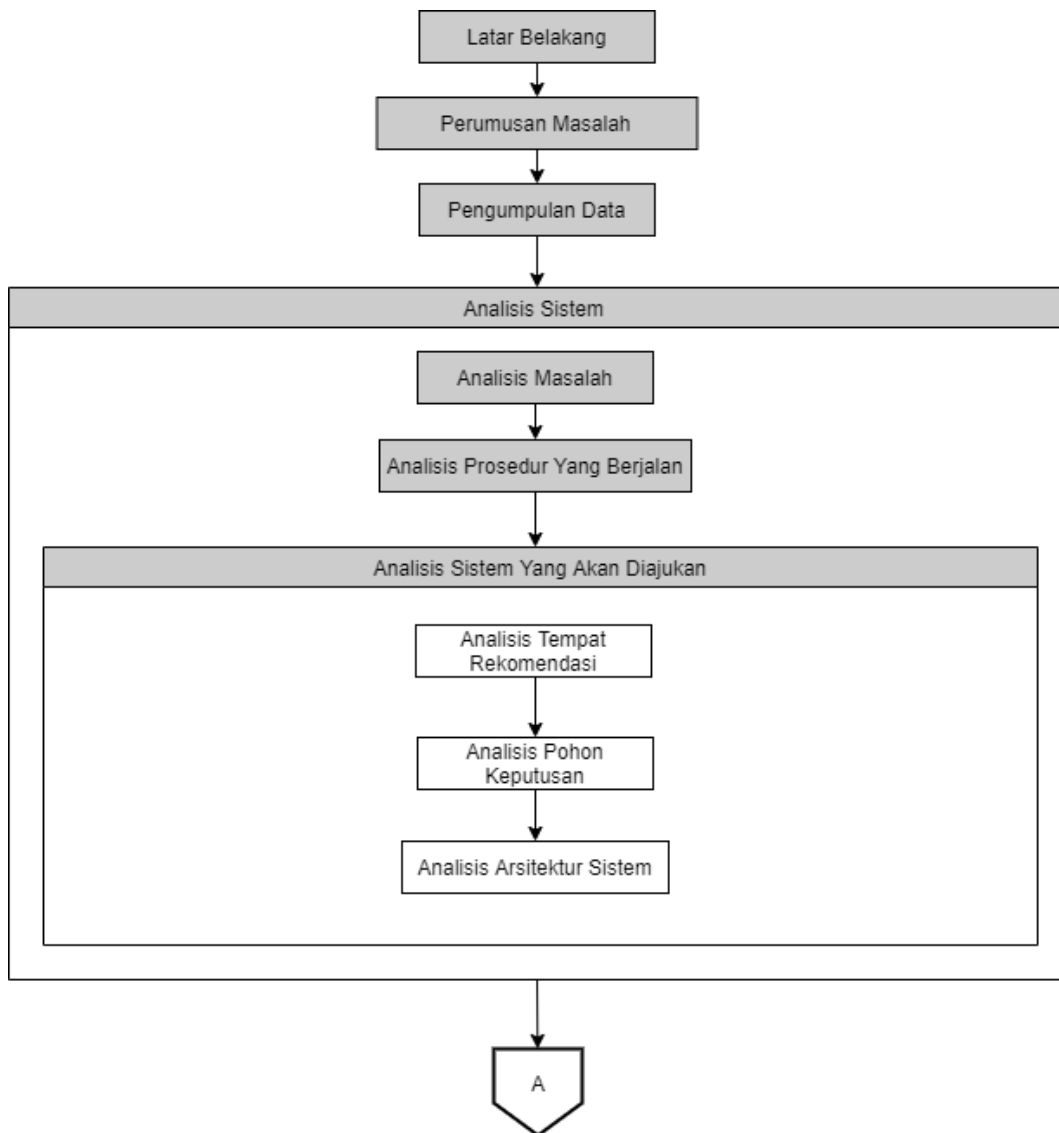
1. Aplikasi yang di bangun berbasis mobile android
2. Data yang akan menjadi sebuah materi pembelajaran dalam aplikasi yang akan dibangun di ambil dari Studi pustaka Observasi dan Wawancara
3. Aplikasi ini dikhususkan untuk pembelajaran bagi *photographer* pemula
4. Aplikasi di bangun menggunakan Android Studio
5. Konsep moodboard digunakan sebagai acuan dalam pembuatan aplikasi ini
6. Pemodelan Menggunakan UML
7. Ruang lingkup aplikasi yang dibangun hanya untuk photography terhadap fashion dan food fotografi

### 1.5 Metodologi Penelitian

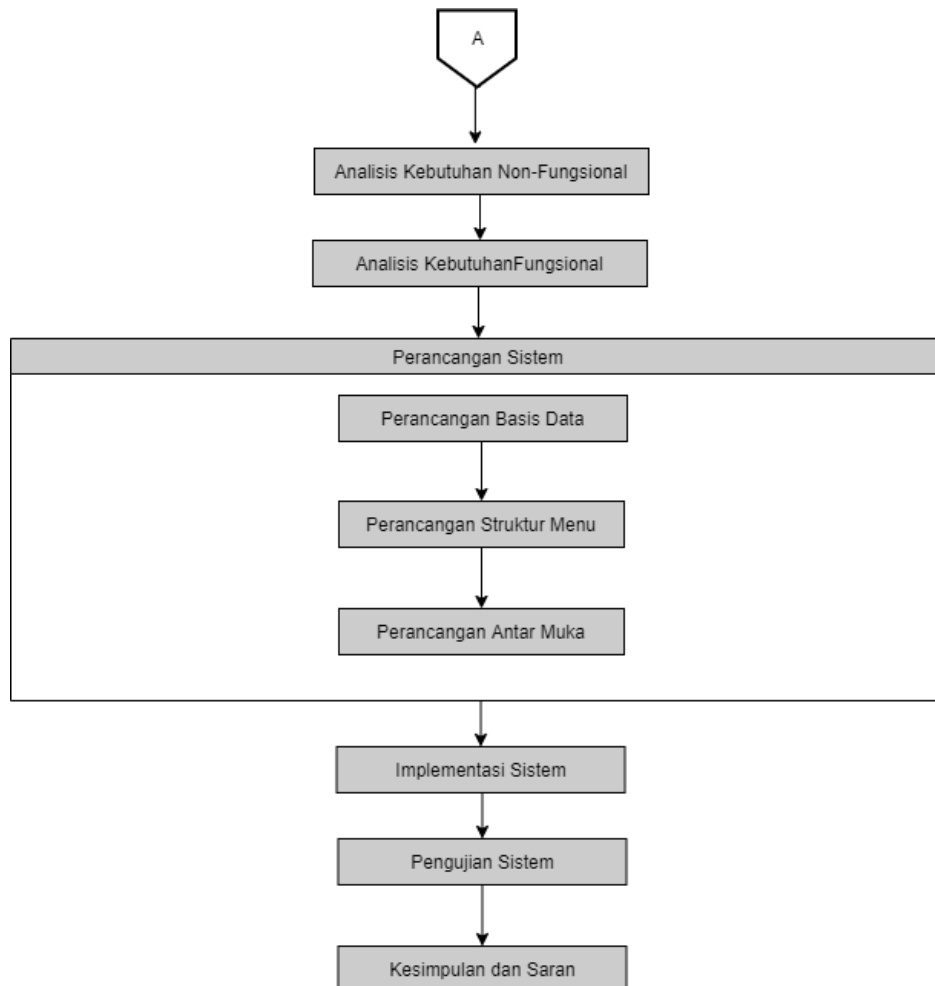
Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan tugas akhir ini adalah metode kualitatif, Metode Penelitian Kualitatif Adalah metode yang lebih menekankan pada aspek pemahaman secara mendalam terhadap suatu masalah daripada melihat permasalahan untuk penelitian generalisasi.

Metode penelitian ini lebih suka menggunakan teknik analisis mendalam ( in-depth analysis ), yaitu mengkaji masalah secara kasus perkasus karena metodologi kualitatif yakin bahwa sifat suatu masalah satu akan berbeda dengan sifat dari masalah lainnya.

Adapun alur dari penelitian yang akan dibangun dapat dilihat pada Gambar 1.1 Alur Penelitian (I) dan Gambar 1.2 Alur Penelitian (II).



Gambar 1. 1 Alur Penelitian (I)



Gambar 1. 2 Alur Penelitian (II)

### 1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi. Tahapan yang dilakukan dalam pengumpulan data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data sumber informasi dari buku, jurnal, internet ataupun literatur lainnya yang membantu dalam perancangan dan implementasi teknologi *moodboard* pada aplikasi.

## 2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan para photographer-profesional maupun photographer-pemula yang terdapat pada komunitas Blizt.co.

## 3. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang terdapat di lingkungan baik yang sedang berlangsung saat itu atau masih berjalan yang meliputi berbagai aktifitas perhatian terhadap suatu kajian objek dengan menggunakan pengindraan, pengamatan dilakukan langsung.

### 1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini akan menggunakan model waterfall. Model ini adalah model klasik yang melakukan pendekatan secara sistematis, berurutan dalam membangun software, berkat penurunan dari satu fase ke fase lainnya. Model ini dikenal sebagai model air terjun atau siklus hidup

#### a. Pengumpulan data

Kegiatan yang dilakukan adalah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap untuk selanjutnya menuju tahap analisis.

#### b. Analisis (Analysis)

Setelah data terkumpul, dilakukan analisis yang berkaitan dengan proses dan data yang diperlukan oleh sistem serta keterkaitannya.

#### c. Perancangan

Pada tahap ini diberikan gambaran umum yang jelas dan rancang bangun yang lengkap tentang sistem yang akan dikembangkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam pengembangan sistem

#### d. Pengkodean (Coding)

Setelah tahap perancangan sistem, selanjutnya dilakukan penterjemahan kode program yang dimengerti oleh mesin. Pada tahap ini dilakukan

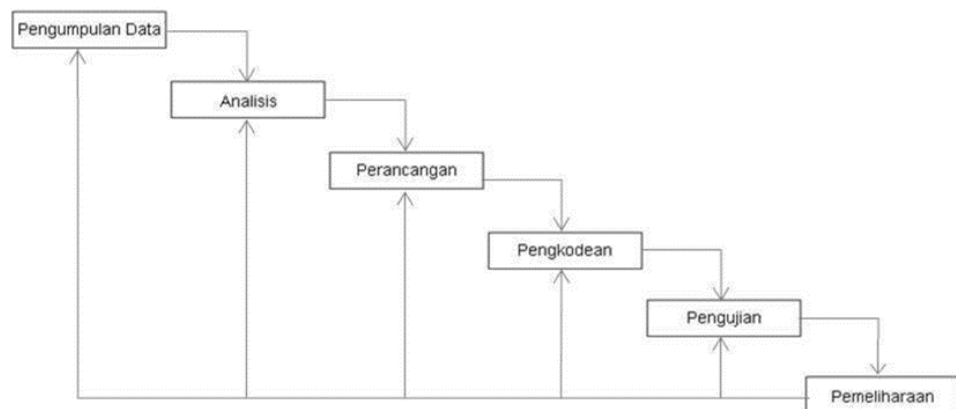
pembuatan komponen-komponen sistem yang meliputi implementasi modul-modul program, antarmuka dan basis data.

e. Pengujian (Testing)

Melakukan pengujian secara formal terhadap kode program yang telah dibuat untuk memastikan semua kebutuhan atau persyaratan telah terpenuhi.

f. Pemeliharaan (Maintenance)

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi akan dikelola oleh pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi sebelumnya.



**Gambar 1. 3 Waterfall**

## 1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran secara umum tentang penulisan laporan tugas akhir yang dijalankan. Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

### **BAB 1 PENDAHULUAN**

Bab 1 menguraikan latar belakang permasalahan, mencari solusi atas masalah tersebut, mengidentifikasi masalah tersebut, menentukan maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB 2 LANDSAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan Implementasi moodboard, pembahasan fotografi, pemodelan UML (Unified Modeling Language ) dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian serupa yang telah dilakukan sebelumnya.

### **BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang analisis masalah, analisis aplikasi yang dikembangkan, analisis moodboard, pembelajaran fotografi, analisis fotografi fashion dan food, analisis kebutuhan perangkat lunak meliputi kebutuhan fungsional dan non fungsional sistem untuk mengimplementasikan teknologi moodboard pada fotografi

### **BAB 4 IMPLEMENTASI PENGUJIAN**

Bab ini berisi mengenai hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang dibuat yaitu implementasi perangkat lunak, implementasi perangkat keras, implementasi antarmuka, serta hasil pengujian sistem secara fungsional menggunakan metode black box.

### **BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini berisi mengenai kesimpulan yang dapat diambil dari semua yang telah dikerjakan serta saran yang dapat diberikan untuk proses pengembangan perangkat lunak ini agar lebih baik dengan tambahan-tambahan dari saran yang telah diberikan.