

## PERANCANGAN APLIKASI PANDUAN FOTOGRAFI UNTUK PEMULA BERBASIS ANDROID

Bayu Priya Pradhana<sup>1</sup>, Agus Darmawan<sup>2</sup>, Ana Rusmardiana<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,  
Universitas Indraprasta PGRI

Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur

bayupradhana2@gmail.com<sup>1</sup>, agay.unindra08@gmail.com<sup>2</sup>, ana.irawan93@gmail.com<sup>3</sup>

### Abstrak

Fotografi merupakan salah satu kegiatan yang digemari oleh banyak orang dan banyak orang ingin mempelajarinya. Mempelajari sesuatu hal membutuhkan sebuah media untuk belajar atau sebagai panduan. Berkembangnya teknologi *smartphone*, khususnya android dapat menjadi sebuah *platform* media belajar panduan fotografi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sebuah media pembelajaran mengenai panduan fotografi yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat berjalan pada perangkat *smartphone* berbasis android dan didalamnya memadukan unsur multimedia untuk memudahkan pengguna dalam memahami panduan atau materi yang diberikan. Dengan dibuatnya aplikasi panduan fotografi ini diharapkan dapat membantu orang-orang yang ingin mempelajari mengenai dunia fotografi. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (Metode Penelitian dan Pengembangan), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji produk tersebut melalui beberapa tahapan, sehingga produk tersebut dapat berfungsi dengan baik. Adapun hasil penelitian ini, yaitu aplikasi ini dapat menjadi alternatif media belajar panduan fotografi yang berjalan pada perangkat *smartphone* berbasis android. Dengan memadukan elemen multimedia dalam aplikasi ini dapat mempermudah pengguna dalam memahami materi yang diberikan.

**Kata Kunci** : Perancangan, Aplikasi, Panduan, Fotografi, Android

### Abstract

*Photography is one of the activities that is loved by many people and many want to learn it. Learning about it requires a medium to learn or as a guide. The development of smartphone technology, especially Android, can be a media platform for learning photography guides. The purpose of this study is to create a learning media about photography guides that are packaged in the form of an application that can run on android-based smartphone devices and in it combine multimedia elements to make it easier for users to understand the guidelines or materials provided. With the creation of this photography guide application, it is hoped that it can help people who want to learn about the world of photography. In this study, the research method used is the Research and Development method, which is a research method used to produce a certain product and test the product through several stages, so that the product can function properly. As for the results of this study, this application can be an alternative media for learning photography guides that run on android-based smartphone devices. By combining multimedia elements in this application, it can make it easier for users to understand the material provided.*

**Keywords**: Design, Application, Guide, Photography, Android

## PENDAHULUAN

Fotografi merupakan kegiatan yang digemari oleh banyak orang dan banyak orang ingin mempelajari fotografi. Karyadi menjelaskan fotografi adalah metode untuk menghasilkan foto dari suatu objek dari hasil pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut yang direkam pada media yang peka cahaya (Karyadi, 2017). Secara umum fotografi dapat diartikan sebagai kegiatan menghasilkan foto dengan media cahaya. Mempelajari sesuatu hal tentu membutuhkan sebuah media untuk belajar atau sebagai panduan. Teknologi saat ini berkembang dengan sangat pesat, khususnya perkembangan *smartphone* berbasis Android. Sistem android adalah *platform* yang terbuka (*open source*) bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi untuk digunakan oleh berbagai piranti *mobile* (Setyawan dkk., 2018). *Smartphone* dengan sistem operasi android dapat menjadi salah satu *platform* media belajar panduan fotografi. Berangkat dari hal tersebut peneliti

memutuskan untuk membuat sebuah media belajar panduan fotografi yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat berjalan pada perangkat dengan sistem operasi android. Kadir (dalam Hendriyani dan Suryani, 2020) mengemukakan bahwa aplikasi adalah program siap pakai atau program yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi *user* atau aplikasi lain.

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk menyediakan sebuah media pembelajaran mengenai panduan fotografi yang dikemas dalam bentuk aplikasi yang dapat berjalan pada perangkat *smartphone* berbasis android untuk memudahkan orang-orang yang ingin mempelajari fotografi. Dalam aplikasi ini memadukan unsur multimedia untuk memudahkan pengguna dalam memahami panduan atau materi yang diberikan.

### **PENELITIAN RELEVAN**

Penelitian oleh Subhyakta (2016) yang berjudul “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Fotografi Dasar”. Penelitian ini menghasilkan aplikasi pembelajaran fotografi yang dirancang menggunakan Adobe Flash CS6 dan dapat diakses menggunakan sebuah komputer. Dan aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu *user* dalam mempelajari teknik-teknik fotografi.

Penelitian oleh Pangestu dan Widayati (2016) yang berjudul “Aplikasi Teori Dasar Fotografi Berbasis Mobile”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu orang-orang yang kurang memahami mengenai fotografi dengan cara membuat sebuah aplikasi yang memuat teori dasar fotografi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah aplikasi ini dapat membantu pengguna memahami dasar-dasar fotografi dan tekniknya, selain itu pengguna juga dapat dengan mudah mengaksesnya, karena aplikasi diimplementasikan ke dalam perangkat *mobile* berbasis android.

Penelitian oleh Alfarisi (2019) yang berjudul “Aplikasi Media Pengenalan Jenis Kamera dan Lensa Berbasis Android”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang merancang sebuah aplikasi sebagai media pengenalan jenis kamera dan lensa agar mempermudah masyarakat terutama siswa SMK dalam mengakses informasi mengenai segala hal tentang fotografi. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi ini dapat menjadi solusi kepada masyarakat dan siswa SMK dalam mencari informasi mengenai jenis kamera dan lensa (fotografi).

### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian *research and development*. Metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, Sugiyono (dalam Wulandari, dkk. 2019).

#### **Metode Pengumpulan Data**

##### **1. Studi Kepustakaan**

Menurut Nazir (dalam Ainin, 2017) studi kepustakaan adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang ingin dipecahkan. Dalam proses ini peneliti mengumpulkan informasi atau data yang berkaitan dengan penelitian ini dari berbagai sumber pustaka, seperti buku, laporan penelitian, jurnal penelitian, artikel di internet, serta sumber lain yang relevan.

##### **2. Observasi**

Metode observasi dimaksudkan untuk mengumpulkan data atau informasi dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang ingin diteliti, guna mendapatkan hasil yang diinginkan.

##### **3. Wawancara**

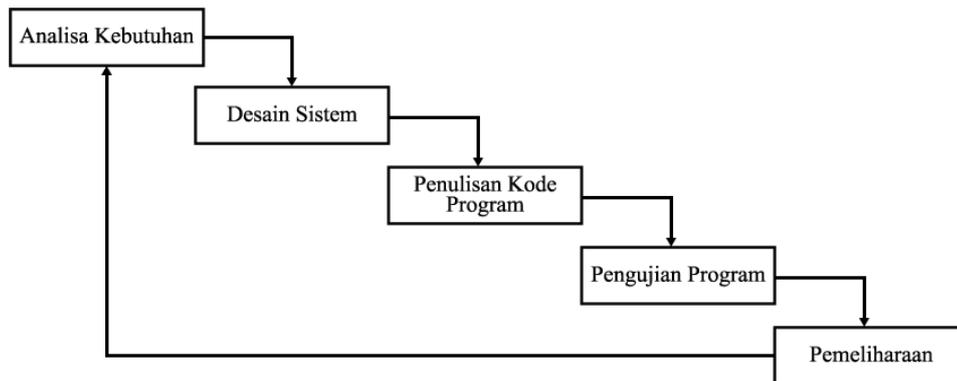
Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab antara peneliti dan seorang narasumber. Peneliti melakukan wawancara dengan pemilik studio tempat penelitian dan masyarakat yang tertarik dengan fotografi guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

##### **4. Dokumentasi**

Dalam metode ini peneliti mengumpulkan data dan informasi dari beberapa dokumentasi yang berupa foto-foto, buku, laporan penelitian, dan lain-lain. Metode dokumentasi ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang belum didapatkan melalui metode-metode sebelumnya.

### Langkah Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini peneliti menggunakan metode *waterfall*. Menurut Prayitno & Safitri (dalam Susilo dkk., 2018) model *waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup *software* secara sekuensial terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung. Berikut ini tahapan pengembangan sistem peneliti yang digambarkan dalam bentuk pemodelan *waterfall*:



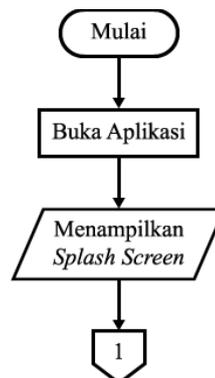
Gambar 1. Pemodelan *Waterfall*  
(Sumber: Rosa and Shalahuddin 2015:28)

### HASIL DAN PEMBAHASAN

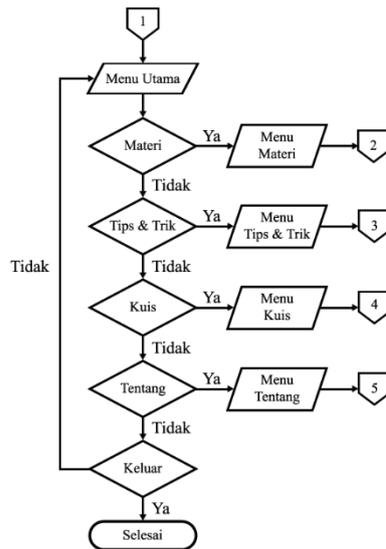
Aplikasi panduan fotografi untuk pemula ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman Java dan IDE (*Integrated Development Environment*) yang digunakan adalah Android Studio. Aplikasi ini memuat beberapa materi mengenai fotografi, tips & trik mengenai fotografi, dan juga kuis interaktif. Dalam penyajian materi disini menggunakan gambar, agar pengguna dapat dengan mudah memahami materi yang dijelaskan. Pengguna dapat mengukur kemampuan mereka melalui kuis yang tersedia.

#### Flowchart

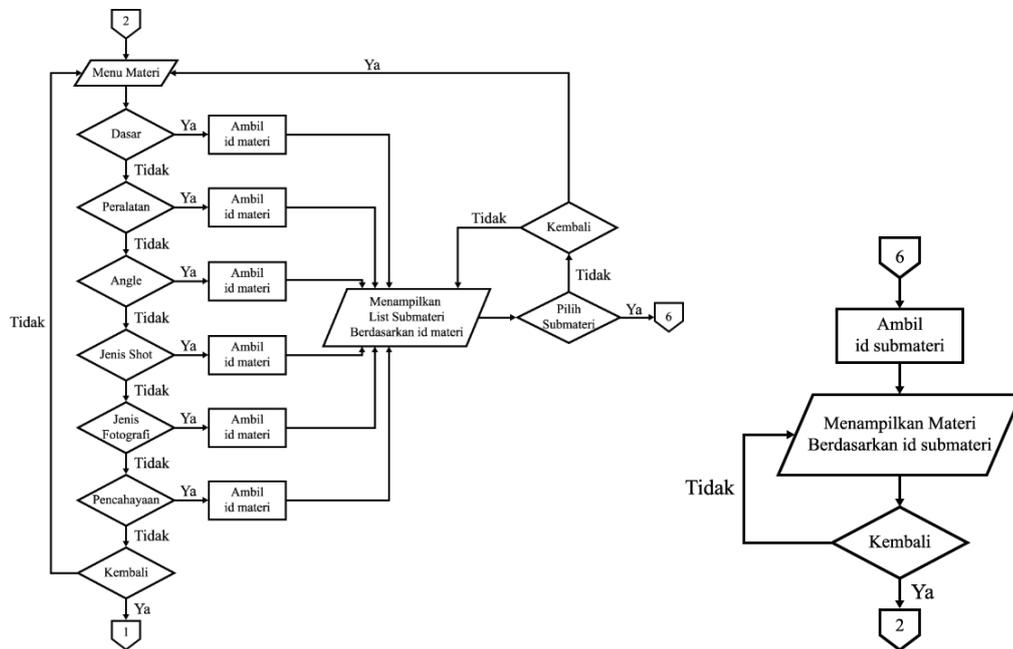
*Flowchart* atau dalam bahasa Indonesia disebut bagan alir merupakan bagan (*chart*) yang menunjukkan alir-alir (*flow*) di dalam sebuah program atau prosedur sistem secara logika (Agusvianto, 2017). Berikut ini adalah *flowchart* yang menggambarkan proses yang terjadi pada aplikasi panduan fotografi ini:



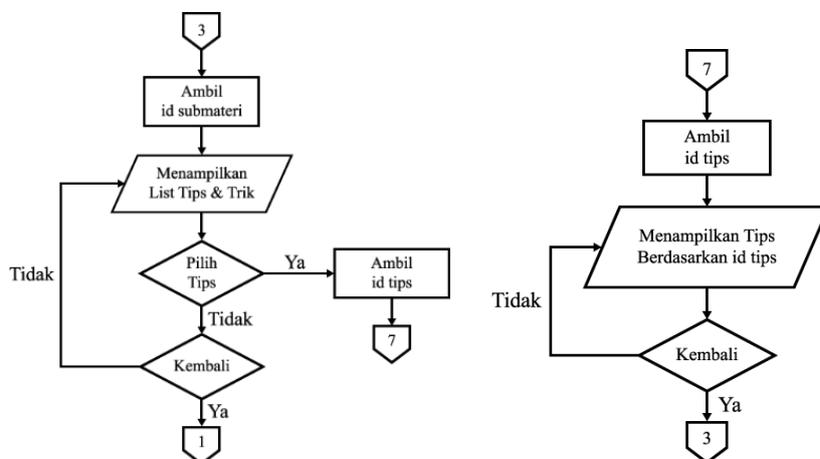
Gambar 2. *Flowchart Splash Screen*



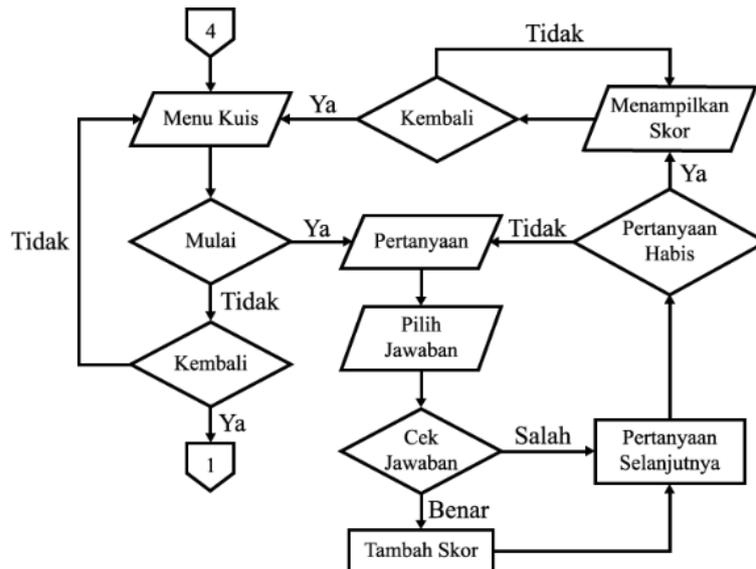
Gambar 3. Flowchart Menu Utama



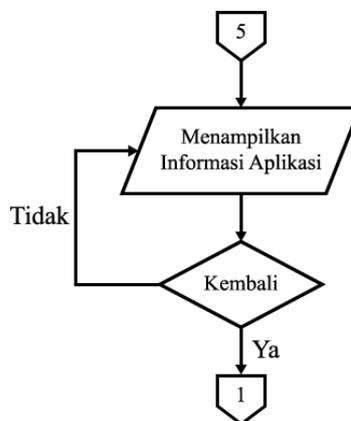
Gambar 4. Flowchart Menu Materi



Gambar 5. Flowchart Menu Tips & Trik



Gambar 6. Flowchart Menu Kuis



Gambar 7. Flowchart Menu Tentang

## Tampilan Aplikasi



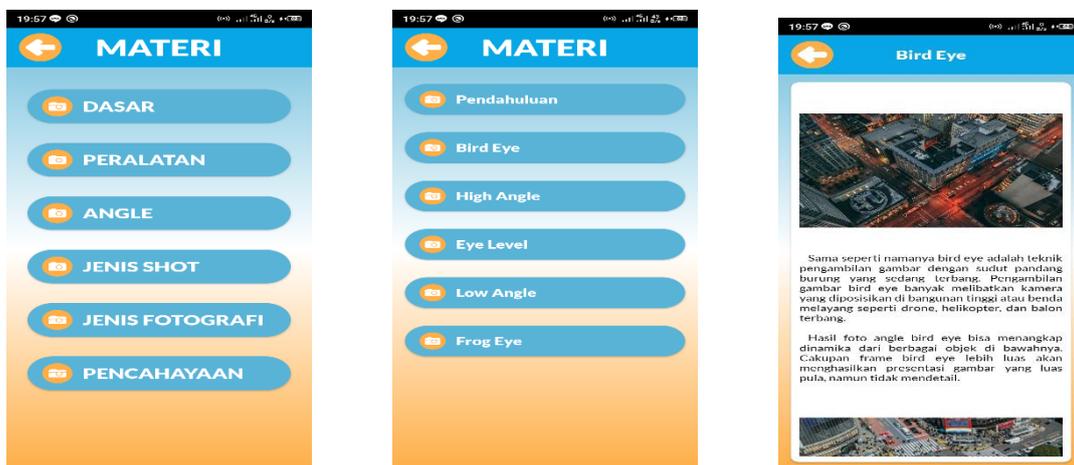
Gambar 8. Tampilan Splash Screen

Tampilan *splash screen* adalah tampilan awal saat aplikasi dijalankan yang berlangsung selama beberapa detik, setelah itu akan beralih ke halaman menu utama.



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama terdapat beberapa tombol menu yang terdiri dari, menu materi, menu tips & trik, menu kuis, dan menu tentang. Apabila pengguna menekan salah satu tombol tersebut, maka aplikasi akan beralih ke halaman menu yang dituju. Dan jika pengguna menekan tombol keluar, maka akan muncul kotak dialog konfirmasi keluar aplikasi.



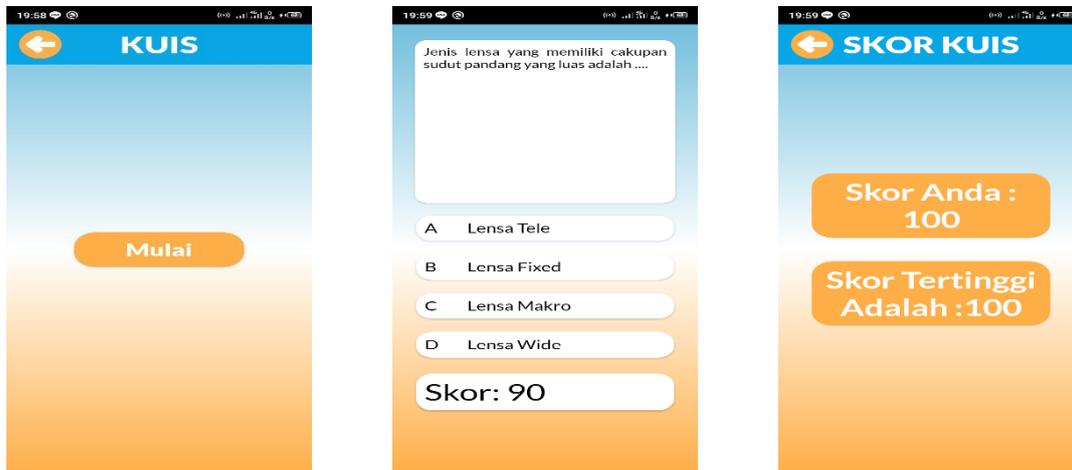
Gambar 10. Tampilan Menu Materi

Tampilan menu materi ini berisi beberapa tombol materi yang tersedia, jika pengguna menekan tombol tersebut, aplikasi akan menampilkan sub materi dari materi yang dipilih. Dan jika pengguna memilih salah satu sub materi tersebut, aplikasi akan menampilkan isi materi yang dipilih, seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas. Pada halaman menu ini juga terdapat tombol kembali yang terletak di pojok kiri atas, untuk kembali ke halaman menu sebelumnya.



Gambar 11. Tampilan Menu Tips & Trik

Tampilan menu tips & trik ini berisi beberapa tips yang tersedia, jika pengguna menekan salah satu tombol tersebut, aplikasi akan menampilkan isi materi dari tips & trik yang dipilih, seperti yang dapat dilihat pada gambar di atas. Pada halaman menu ini juga terdapat tombol kembali yang terletak di pojok kiri atas, untuk kembali ke halaman menu sebelumnya.



Gambar 12. Tampilan Menu Kuis

Halaman menu kuis berisi tombol mulai untuk memulai sesi kuis. Dalam sesi kuis terdapat sepuluh pertanyaan yang diacak. Jika pengguna memilih jawaban yang benar, maka skor akan bertambah. Setelah sesi kuis berakhir akan muncul halaman skor yang berisi skor yang didapatkan dan skor yang tertinggi yang pernah didapatkan.



Gambar 13. Tampilan Menu Tentang

Halaman menu tentang berisi uraian singkat mengenai aplikasi dan juga profil singkat pengembang aplikasi.

## SIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat menjadi alternatif media belajar panduan fotografi yang berjalan pada perangkat *smartphone* berbasis sistem operasi android bagi orang-orang yang ingin mempelajari fotografi. Dengan memadukan elemen multimedia dalam aplikasi ini dapat mempermudah pengguna dalam memahami materi yang diberikan. Aplikasi ini juga dirancang agar bisa diakses secara luring, sehingga memudahkan pengguna dalam mengaksesnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agusvianto, H. (2017). Sistem Informasi Inventori Gudang Untuk Mengontrol Persediaan Barang Pada Gudang Studi Kasus : PT. Alaisys Sidoarjo. *Journal Information Engineering and Educational Technology (JIEET)*, 1(1), 40–46. doi: <http://dx.doi.org/10.26740/jieet.v1n1.p40-46>.
- Ainin, Q. (2017). *Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Course Review Horay (CRH) Terhadap Keaktifan Belajar*

- Siswa. Universitas Pasundan.
- Alfarisi, S. (2019). Aplikasi Media Pengenalan Jenis Kamera Dan Lensa Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 9(1), 124–30.
- Hendriyani, Y., & Suryani, K. (2020). *Pemrograman Android Teori Dan Aplikasi*. Pasuruan: Penerbit Qiara Media.
- Karyadi, B. (2017). *Fotografi (Belajar Fotografi)*. Bogor: NahlMedia.
- Pangestu, P., & Widayati, S. (2016). Aplikasi Teori Dasar Fotografi Berbasis Mobile. *Jurnal Ilmiah KOMPUTASI (Komputer & Sistem Informasi)*, 15(2), 67–76.
- Rosa, A. S., & M. Shalahuddin. (2015). *Rekayasa Perangkat Lunak Struktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Setyawan, D. I., Tolle, H., & Kharisma, A. P. (2018). Perancangan Aplikasi Communication Board Berbasis Android Tablet Sebagai Media Pembelajaran Dan Komunikasi Bagi Anak Tuna Rungu. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (J-PTIHK)*, 2(8), 2933–43.
- Subhyakta, T. A. (2016). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Fotografi Dasar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 5(1), 1–11.
- Susilo, M., Kurniati, R., & Kasmawi. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. doi: <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>.
- Wulandari, D. A., Murnomo A., Wibawanto H., & Suryanto, A. (2019). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Di SMK Sultan Trenggono Kota Semarang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIHK)*, 6(5), 577–84. doi: 10.25126/jtiik.20196994.