

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Fotografi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah seni dan penghasilan gambar dan cahaya pada film atau permukaan yang dipekokan (KBBI, 2017). Tetapi yang paling utama adalah bagaimana cara mendalami seni fotografi tersebut. Bila pengertian fotografi adalah proses seni melukis dengan media cahaya, maka setiap orang bisa melakukan kegiatan fotografi jika mempunyai sebuah kamera, tetapi apakah semua orang dapat menghasilkan sebuah seni? Seni yang paling utama dalam fotografi adalah komposisi, dengan komposisi yang baik maka foto yang dihasilkan akan mempunyai makna dan cerita yang bisa disampaikan.

Saat ini fotografi sedang populer terutama di kalangan remaja. Banyak orang ingin mengekspresikan ceritanya melalui foto. Mereka membuat foto dan ingin membagikannya kepada orang lain. Banyak media yang dapat digunakan untuk mempromosikan foto. Salah satu media yang paling populer saat ini adalah *website* dan media sosial. *Website* memiliki jangkauan yang luas karena bisa diakses dari seluruh dunia dan bisa diakses kapan saja. *Website* dapat diakses menggunakan perangkat-perangkat seperti komputer dan *mobile phone* yang terhubung dengan internet.

Akses halaman web menggunakan perangkat bergerak seperti tablet dan *smartphone* akan berbeda secara tampilan atau desainnya dibandingkan saat diakses menggunakan *dekstop* komputer ataupun *notebook*, hal ini dikarenakan secara ukuran resolusi perangkat bergerak seperti tablet dan *smartphone* memiliki resolusi ukuran yang berbeda dengan *dekstop* komputer maupun *notebook*.

Ketidaknyamanan yang dirasakan pengguna pada saat mengakses halaman web di perangkat bergerak atau *mobile device* inilah yang mendorong lahirnya sebuah konsep *Responsive Web Design*.

*Responsive Web Design* sendiri adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat layout web menyesuaikan dengan tampilan *device* atau perangkat yang digunakan pengunjung web baik ukuran maupun orientasi tampilan secara tegak atau *portrait* dan tampilan secara mendatar atau *landscape* (Syahbana, 2014). Di zaman sekarang, cukup banyak *website* yang digunakan untuk menampilkan foto-foto dengan berbagai macam *design* yang menarik. Namun tidak semua memiliki *design* yang *responsive*. *Design* yang *responsive* diperlukan supaya web dapat tampil dengan baik melalui *device desktop* maupun *mobile*. Pengunjung akan mempunyai lebih banyak pilihan untuk mengakses web.

Hal ini menjadi dasar untuk membuat aplikasi web yang dapat membantu pengelolaan fotografi dengan tampilan web yang *responsive* dan terintegrasi dengan facebook. Diharapkan nantinya pengguna akan lebih mudah dalam melakukan pengelolaan web. Dan diharapkan web tersebut dapat diakses dengan baik melalui perangkat *desktop* maupun perangkat *mobile* sehingga jangkauannya semakin luas. Dan dengan terintegrasinya dengan jejaring sosial facebook, maka akan memudahkan user untuk berbagi foto dengan teman-teman di facebook.

Dari berbagai uraian di atas, maka dapat diperoleh gambaran umum bahwa aplikasi pengelolaan fotografi akan dibangun pada *web* dengan *responsive design* terintegrasi dengan facebook yang terhubung dengan internet. Sehingga nantinya dapat diakses dengan baik melalui *web (desktop)* maupun perangkat *mobile*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka diperoleh beberapa hal yang menjadi masalah, yaitu :

1. Bagaimana membangun *website* yang dapat membantu dalam pengelolaan foto?
2. Bagaimana mengintegrasikan sebuah *website* dengan facebook?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini dibangun untuk mengelola foto dengan menggunakan *website* yang dapat diakses dengan *browser* melalui perangkat *desktop* atau *mobile*.
2. Sistem ini membutuhkan koneksi internet untuk mengakses seluruh fitur-fiturnya.
3. Sistem membutuhkan *permission* dari user supaya dapat terintegrasi dengan facebook.

## 1.4 Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membangun *website* yang dapat membantu dalam pengelolaan foto.
2. Mengintegrasikan sebuah *website* dengan facebook.

## 1.5 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan Tugas Akhir "Pembangunan Website Pengelolaan Fotografi Terintegrasi Facebook" ini adalah sebagai berikut:

### 1. Metode Wawancara

Metode ini melakukan tanya jawab/wawancara secara langsung dengan berbagai pihak yang berkaitan dan

terlibat langsung dengan sistem secara tepat dan akurat.

## **2. Metode Penelitian Kepustakaan**

Metode ini digunakan untuk mencari *literatur* atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat dan membantu mempertegas teori-teori yang ada serta memperoleh data yang sesungguhnya.

## **3. Metode Analisis**

Metode ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan dan mengaplikasikannya ke dalam perangkat lunak.

## **4. Metode Pembangunan Perangkat Lunak**

### **a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak**

Analisis dilakukan dengan menganalisis data dan informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan pengembangan perangkat lunak. Hasil analisis adalah berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

### **b. Perancangan Perangkat Lunak**

Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

### **c. Implementasi Perangkat Lunak**

Implementasi dilakukan dengan menterjemahkan deskripsi perancangan ke dalam bahasa pemrograman *PHP, HTML 5, CSS 3*, dan *framework CodeIgniter*.

### **d. Pengujian Perangkat Lunak**

Pengujian dilakukan untuk menguji fungsionalitas perangkat lunak dengan menggunakan ponsel dan emulator. Hasil pengujian berupa dokumen

Perencanaan Deskripsi dan Hasil Uji Perangkat Lunak (PDHUPL).

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Laporan Tugas Akhir ini disusun ke dalam 6 bab, yang meliputi: Pendahuluan, Tinjauan Pustaka, Analisis dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Pengujian, dan Kesimpulan dan Saran.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, metode yang digunakan, dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pustaka-pustaka yang digunakan dalam pembangunan aplikasi.

#### **BAB III LANDASAN TEORI**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

#### **BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai analisis permasalahan yang ada dan perancangan sistem untuk mencari alternatif pemecahan masalah.

#### **BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Bab ini berisi implementasi perangkat lunak dan uraian hasil pengujian perangkat lunak.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Pada bab ini akan dijelaskan kesimpulan dari pembahasan laporan secara keseluruhan.

## **DAFTAR PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**

