



**SISTEM INFORMASI *ELEARNING* FOTOGRAFI BAGI  
FOTOGRAFER PEMULA BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

**DIMAS BOGIANSYAH**

**1110512003**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER PROGRAM  
STUDI SISTEM INFORMASI**

**2017**



**SISTEM INFORMASI *ELEARNING* FOTOGRAFI BAGI  
FOTOGRAFER PEMULA BERBASIS WEB**

**SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Sarjana Komputer**

**DIMAS BOGIANSYAH**

**1110512003**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER PROGRAM  
STUDI SISTEM INFORMASI**

**2017**

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Dimas Bogiansyah

NIM : 1210511003

Tanggal : 6 Juli 2017

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidak sesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 6 Juli 2017

Yang Menyatakan,



Dimas Bogiansyah

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI  
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

---

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dimas Bogiasnsyah  
NRP : 1110512003  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**SISTEM INFORMASI *ELEARNING* FOTOGRAFI BAGI FOTOGRAFI  
BERBASIS WEB**

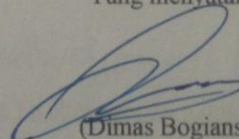
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 6 Juli 2017

Yang menyatakan,

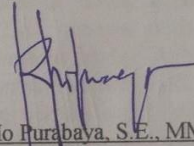
  
(Dimas Bogiasnsyah)

## PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

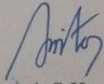
Nama : Dimas Bogiansyah  
NRP : 1110512003  
Program Studi : Sistem Informasi  
Judul Skripsi : Sistem Informasi *Elearning* Fotografi Bagi Fotografer  
Pemula Berbasis Web

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.



Rudhy Ho Purabaya, S.E., MMSI

Ketua Penguji



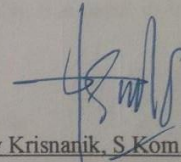
Anita Muliawati, S.Kom., MTI

Penguji I



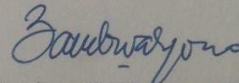
Dr. Nidjo Sandjojo, M.Sc

Dekan



Erly Krisnanik, S.Kom., MM

Pembimbing



Bambang Tri Wahyono, S.Kom, M.Si

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 21 Juli 2017

# SISTEM INFORMASI *ELEARNING* FOTOGRAFI BAGI FOTOGRAFER PEMULA BERBASIS WEB

Dimas Bogiansyah

## Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk membuat sebuah aplikasi yang dapat memberikan pembelajaran fotografi. Masyarakat pada umumnya hanya belajar secara autodidak dengan langsung mempraktekan fotografi tanpa disertai dengan pelajaran tentang teori dasar fotografi. Hal ini menyebabkan masyarakat yang baru menekuni fotografi sulit untuk mendapatkan hasil foto yang maksimal karena ketidaktahuan akan teknik dasar fotografi. Cara tersebut ternyata kurang efisien karena keterbatasan ruang dan waktu serta membutuhkan biaya ekstra yang mahal jika akan mengikuti sekolah fotografi. Untuk memberikan kenyamanan dan kemudahan perlu adanya sistem pembelajaran berbasis web yang dikenal *elearning*. Metodologi yang digunakan untuk perancangan sistem informasi menggunakan metode *waterfall*. UML sebagai *tools* untuk merancang sistem. Sedangkan untuk *database* menggunakan *MySql*. Aplikasi *elearning* fotografi ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja secara gratis. Dengan merancang sistem informasi *elearning* fotografi yang berhubungan dengan pengetahuan dan tren terbaru bagi masyarakat kalangan menengah keatas. penelitian ini untuk membantu masyarakat awam dalam mengikuti pembelajaran fotografi secara mandiri, dapat diakses secara online dari manapun juga, dan dapat di implimentasi kan atau diterapkan di berbagai instansi pendidikan

**Kata Kunci :** Website, *Elearning*, Fotografi, Fotografer

# **INFORMATION SYSTEMS EARNING PHOTOGRAPHY FOR PHOTOGRAPHER NOVICE WEB BASED**

**Dimas Bogiansyah**

## **Abstract**

This research was conducted to create an application that can provide learning photography. Society in general only learned photography by self-taught and direct practice without being accompanied to learn about the basic theory of photography. This led to a new community who studying photography find it's hard to get the maximum photo result due to ignorance of basic photography techniques. The way it turns out less efficient due to the limitations of time and space as well as the extra cost to register to the photography school. To provide convenience and simplicity, it needs web-based learning system or known as e-learning. The methodology that were used to design the information system is waterfall method. UML were used as tools to design the system, and MySql to create the database. This photography e-learning application can be used everywhere and anywhere for free. By designing photography e-learning information systems with knowledge and the latest trend for society among secondary and above. This research to help communities lay in following photography learning independently, can be accessed online from anywhere, too, and can in the implementation right or applied in a variety of educational establishments

**Keywords:** Elearning, Websites, Photography, Photographer

## PRAKATA

*Assalamu'allaikum Wr. Wb.*

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini berhasil diselesaikan dengan waktu yang telah ditentukan.

Pengerjaan skripsi ini dilakukan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuannya dalam penyelesaian skripsi ini. Adapun pihak-pihak tersebut di antaranya:

1. Kedua orang tua saya yaitu Ibu Dwita Listiana dan Bapak Nurmansyah, yang telah memberikan do'a dan dukungan tiada hentinya, dari sejak lahir hingga saat ini.
2. Bapak **Dr.Nidjo Sandjojo, M.Sc** selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.
3. Bapak **Bambang Tri W,S.KOM.,M.Si** selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi, yang telah banyak mendukung & membantu mahasiswa/i.
4. Ibu **Erly krisnanik, S.Kom, MM** selaku dosen pembimbing saya yang telah membantu membimbing, mengarahkan sehingga skripsi ini dapat selesai.
5. Teman teman saya yang senantiasa membantu sehingga skripsi ini dapat selesai

Dalam penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan, oleh karena itu penulis memohon saran dan kritik untuk skripsi ini.

*Wassalamualaikum Wr.Wb.*

Jakarta, 19 Juni 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	ii
PENYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
ABSTRAK .....	v
<i>ABSTRACT</i> .....	vi
PRAKATA .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR SIMBOL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat .....	2
1.3.1 Tujuan Penelitian .....	2
1.3.2 Manfaat Penelitian .....	2
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Luaran yang diharapkan .....	3
1.6 Sistematika Penulisan .....	3
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Sistem Informasi .....	5
2.1.1 Pengertian Sistem.....	5
2.1.2 Pengertian Informasi .....	6
2.1.3 Pengertian Sistem Informasi .....	6
2.2 <i>Elearning</i> .....	6
2.2.1 Pengertian <i>Elearning</i> .....	6
2.2.2 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Elearning</i> .....	8
2.3 Fotografi.....	10
2.3.1 Pengertian Fotografi.....	10
2.3.2 Tujuan Fotografi .....	11
2.3.3 Unsur-unsur Fotografi.....	12
2.4 Aplikasi Berbasis Web.....	13
2.4.1 <i>Web</i> .....	13
2.4.2 Aplikasi Berbasis <i>Web</i> .....	14
2.4.3 <i>Internet</i> .....	14
2.4.4 <i>Web server XAMPP</i> .....	15
2.4.5 <i>Hardware</i> .....	15
2.4.6 <i>Software</i> .....	15
2.5 UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ).....	16
2.5.1 Pengertian UML ( <i>Unified Modelling Language</i> ) .....	16
2.5.2 Macam – Macam UML.....	17

2.6 Analisis PIECES .....	19
2.7 PHP .....	20
2.8 My Sql.....	21
2.9 Penelitian Relevan .....	21
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN</b>	
3.1 Alur Penelitian .....	23
3.1.1 Pengumpulan Data .....	24
3.1.2 Identifikasi Masalah .....	24
3.1.3 Analisis Kebutuhan .....	24
3.1.4 Perancangan .....	25
3.1.5 Uji Coba.....	25
3.1.6 Dokumentasi .....	25
3.2 Alat dan Bahan yang Di Gunakan.....	25
3.3 Jadwal Penelitian.....	26
<b>BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b>	
4.1 Analisis Data Pelitian .....	27
4.1.1 Deskripsi Data Responden .....	27
4.2 Rancangan Sistem Usulan.....	38
4.2.1 Struktur Organisasi .....	39
4.2.2 Definisi Actor.....	40
4.2.3 <i>Usecase Diagram</i> .....	41
4.2.4 <i>Acticity Diagram</i> .....	50
4.2.5 <i>Sequence Diagram</i> .....	61
4.2.6 <i>Class Diagram</i> .....	64
4.2.7 Rancangan <i>Database</i> .....	65
4.2.8 Rancangan Kamus Data .....	67
4.2.9 Rancangan Kode .....	68
4.2.10 Rancangan Struktur Menu .....	71
<b>BAB 5 PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	73
5.2 Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>RIWAYAT HIDUP</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	24
Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Umur.....	27
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....	28
Gambar 4.3 Responden Berdasarkan Profesi.....	29
Gambar 4.4 Pertanyaan “Apakah anda pernah belajar fotografi sebelumnya?” .....	30
Gambar 4.5 Pertanyaan “Bagaimana cara anda untuk belajar fotografi?” .....	30
Gambar 4.6 Pertanyaan “Apakah anda pernah mengikuti sekolah foto?” .....	31
Gambar 4.7 Pertanyaan “Apakah anda memiliki waktu yang cukup untuk belajar di sekolah foto?” .....	32
Gambar 4.8 pertanyaan “Apakah anda memiliki dana yang cukup untuk belajar di sekolah foto?” .....	32
Gambar 4.9 pertanyaan “Apakah anda sudah merasa cukup belajar fotografi dari web tanpa ada evaluasi dari pakar fotografi?”.....	33
Gambar 4.10 pertanyaan “Apakah anda sudah merasa efisien dengan belajar tatap muka ke orang yang sudah mengerti?”.....	34
Gambar 4.11 pertanyaan “Apakah anda sudah merasa efisien dengan belajar fotografi secara autodidak?” .....	34
Gambar 4.12 pertanyaan “Apakah perlu pembelajaran fotografi secara online?”...	35
Gambar 4.13 pertanyaan “Setujukah anda jika ada aplikasi elearning fotografi yang memberikan teknik teknik dasar fotorafi dan teknik teknik lanjutan yang dapat di evaluasi oleh pakar ahli?” .....	36
Gambar 4.14 Struktur Organisasi Elearning Fotografi .....	39
Gambar 4.15 <i>Usecase</i> Diagram Usulan .....	41
Gambar 4.16 <i>Usecase</i> Diagram Login .....	42
Gambar 4.17 <i>Usecase</i> Diagram Fotografer .....	43
Gambar 4.18 <i>Usecase</i> Diagram Ahli.....	46
Gambar 4.19 <i>Usecase</i> Diagram Admin.....	47
Gambar 4.20 <i>Activy</i> Registrasi .....	50
Gambar 4.21 <i>Activy</i> Diagram Login .....	51
Gambar 4.22 <i>Activy</i> Lihat Profile.....	52
Gambar 4.23 <i>Activy</i> Pilih Materi.....	53
Gambar 4.24 <i>Activy</i> Input Tugas Dan Evaluasi .....	54
Gambar 4.25 <i>Activy</i> Sertifikat .....	55
Gambar 4.26 <i>Activy</i> Input Materi .....	56
Gambar 4.27 <i>Activy</i> Tugas Dan Input Evaluasi Ahli .....	57
Gambar 4.28 <i>Activy</i> Mengolah Data User .....	58
Gambar 4.29 <i>Activy</i> Mengolah Data Materi Admin .....	59
Gambar 4.30 <i>Activy</i> Memberikan Hak Akses Materi Dan Sertifikat.....	60
Gambar 4.31 <i>Sequence</i> Fotografer.....	61
Gambar 4.32 <i>Sequence</i> Ahli .....	62
Gambar 4.33 <i>Sequence</i> Admin .....	63
Gambar 4.34 <i>Class</i> Diagram .....	64
Gambar 4.35 Rancangan Struktur Menu Fotografer Sebelum Login .....	71
Gambar 4.36 Rancangan Menu Fotografer Setelah Login .....	71
Gambar 4.37 Rancangan Struktur Menu Ahli .....	72
Gambar 4.38 Rancangan Struktur Menu Admin .....	72




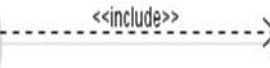

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan .....	26
Tabel 4.1 Kuesioner .....	36
Tabel 4.2 Identifikasi Aktor .....	40
Tabel 4.3 Usecase Register .....	42
Tabel 4.4 Usecase Login .....	43
Tabel 4.5 Use Case Diagram Lihat Profile .....	44
Tabel 4.6 Use Case Diagram Pilih Materi dan Input Tugas .....	44
Tabel 4.7 Use Case Diagram Lihat Evaluasi .....	44
Tabel 4.8 Use Case Diagram Sertifikat.....	43
Tabel 4.9 Use Case Diagram Upload Materi .....	46
Tabel 4.10 Use Case Diagram Terima Tugas dan Input Evaluasi .....	46
Tabel 4.11 Use Case Diagram Mengolah Data User .....	47
Tabel 4.12 Use Case Diagram Mengolah Data Materi .....	48
Tabel 4.13 Use Case Diagram Memberi Hak Akses Materi dan Sertifikat .....	48
Tabel 4.14 Rancangan Database User.....	65
Tabel 4.15 Rancangan Database Materi .....	65
Tabel 4.16 Rancangan Database Portofolio .....	65
Tabel 4.17 Rancangan Database Fotografer .....	66
Tabel 4.18 Rancangan Database Categories .....	66
Tabel 4.19 Data Masukan .....	67
Tabel 4.20 Data Keluaran .....	67



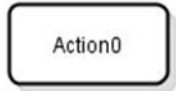
## DAFTAR SIMBOL

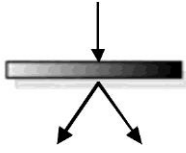
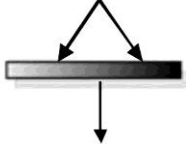

### a. Unified Modeling Language

#### 1) Use Case Diagram

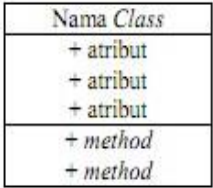

No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	<i>Actor</i>		<i>Actor</i> atau pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan input atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .
2.	<i>Use Case</i>		<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran <i>elips</i> dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam <i>elips</i> tersebut.
3.	<i>Association</i>		Asosiasi antara aktor dan use case yang menggunakan panah terbuka untuk mengindikasikan bila aktor berinteraksi secara pasif dengan sistem.
4.	<i>Include</i>		<i>Include</i> merupakan di dalam <i>use case</i> lain atau pemanggilan <i>use case</i> oleh <i>use case</i> lain.
5.	<i>Extend</i>		<i>Extend</i> merupakan perluasan dari <i>use case</i> lain jika kondisi atau syarat terpenuhi.



#### 2) Activity Diagram

No.	Nama	Simbol	Penjelasan
1.	<i>Start Point</i>		<i>Start point</i> diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktifitas.
2.	<i>End Point</i>		<i>End point</i> , akhir aktifitas.
3.	<i>Activities</i>		<i>Activities</i> menggambarkan suatu proses atau kegiatan bisnis.



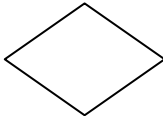

4.	<i>Fork</i>		<i>Fork</i> (percabangan) digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
5.	<i>Join</i>		<i>Join</i> (penggabungan) digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.
6.	<i>Decision Points</i>		<i>Decision points</i> menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .

### 3) Class Diagram

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	<i>Class</i>		<i>Class</i> adalah blok-blok pembangun pada pemrograman berorientasi objek. Sebuah <i>class</i> digambarkan sebagai sebuah kotak yang terdiri atas 3 bagian, bagian tengah mendefinisikan <i>property</i> /atribut <i>class</i> . Bagian akhir mendefinisikan <i>method</i> - <i>method</i> dari sebuah <i>class</i> .
2.	<i>Association</i>	1..* <i>Owned by</i> 1..1	Sebuah Asosiasi merupakan sebuah <i>relationship</i> paling umum antara 2 <i>class</i> dan dilambangkan oleh sebuah garis yang menghubungkan antara 2 <i>class</i> garis ini bisa melambangkan tipe-tipe <i>relationship</i> dan juga dapat menampilkan hukum-hukum multiplicitas pada sebuah <i>relationship</i> . (Contoh : <i>One-to-one</i> , <i>one-to-many</i> , <i>many-to-many</i> )
3.	<i>Composition</i>		Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah <i>relationship composition</i> digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran genjang berisi/solid.

4.	<i>Dependency</i>		Kadang kala sebuah <i>class</i> diagram menggunakan <i>class</i> yang lain. Hal ini disebut <i>dependency</i> . Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah <i>dependency</i> dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
5.	<i>Aggregation</i>		<i>Aggregation</i> mengidkasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi.

### ***b. Flowchart***

No	Nama	Simbol	Keterangan
1.	Terminator		Simbol terminator (Mulai/selesai) merupakan tanda bahwa sistem akan dijalankan atau berakhir
	Proses		Simbol yang digunakan untuk melakukan pemrosesan data baik oleh user maupun komputer (sistem)
	Verifikasi		Simbol yang digunakan untuk memutuskan apakah valid atau tidak validnya suatu kejadian.
	Data		Simbol yang digunakan untuk mendeskripsikan data yang digunakan. Laporan : Simbol yang digunakan untuk menggambarkan laporan.

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran B-1	Data Tugas
Lampiran B-3	Data Sertifikat
Lampiran C-1	Tampilan Halaman Depan
Lampiran C-2	Tampilan Login Fotografer
Lampiran C-3	Tampilan Materi
Lampiran C-4	Tampilan Portofolio
Lampiran C-5	Tampilan Biodata
Lampiran C-6	Tampilan Sertifikat
Lampiran C-7	Tampilan Daftar
Lampiran C-8	Tampilan Login (admin)
Lampiran C-9	Tampilan Home (admin)
Lampiran C-10	Tampilan Home (pakar)
Lampiran C-11	Tampilan Murid (admin)
Lampiran C-12	Tampilan Materi (admin)
Lampiran C-13	Tampilan Tugas (admin)
Lampiran C-14	Tampilan Input Evaluasi(admin)