

SISTEM BOOKING FOTO, VIDEO, DAN UNDANGAN DIGITAL BERBASIS WEB PADA RECOLLECTION PROJECT SEMARANG

Moh. Kendy Adi Saputra*, Fandy Indra Pratama

Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim

Jl. Menoreh Tengah X/22 Sampangan Semarang 50236

*Email : saputrakendy5@gmail.com

Abstrak

Seiring berkembangnya teknologi saat ini hampir seluruh negara sudah mengikutiperkembangan zaman, penggunaan teknologi informasi menjadi sangat penting bagi masyarakat diseluruh dunia. Internet sangat efektif sekali untuk menyampaikan informasi apapun tidak terkecuali di bidang-bidang usaha seperti jasa fotografer. Recollection Project Semarang adalah sebuah badan usaha yang bergerak dalam penyediaan jasa foto, prewedding, wedding, videoshooting, dan undangan digital. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Waterfall dan Penelitian yang dilakukan menghasilkan sistem booking foto, video dan undangan digital berbasis web pada Recollection Project Semarang yang memberikan kemudahan dalam pengelolaan transaksi pemesanan jasa foto dan memudahkan pemesanan secara online.

Kata kunci : *Recollection Project, Metode Waterfall, Hasil*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya Perkembangan teknologi internet tidak ada batasan lagi orang untuk membantu atau mengambil informasi dengan cepat. Mudahnya mengakses internet dapat mempermudah seseorang untuk menyelesaikan tujuannya dan menunjang kegiatannya untuk mencari informasi, *chatting*, hingga bermain *game*. (Pratama, dkk, 2020).

Seiring berkembangnya teknologi saat ini hampir seluruh negara sudah mengikuti perkembangan zaman, penggunaan teknologi informasi menjadi sangat penting bagi masyarakat diseluruh dunia. Salah satu contohnya adalah internet (internet connection networking) yang dapat diartikan secara sederhananya sebagai a global network of computer network, internet sangat efektif sekali untuk menyampaikan informasi apapun tidak terkecuali di bidang-bidang usaha seperti jasa fotografer. Dengan adanya internet yang merupakan media promosi yang memiliki biaya yang cukup rendah dan bisa di update kapan saja perusahaan bisa lebih mudah untuk mempromosikannya secara luas. Dengan adanya internet semua proses bisnis yang dilakukan bisa lebih menghemat waktu dan lebih efektif dan efisien.

Recollection Project adalah sebuah badan usaha yang bergerak dalam penyediaan jasa foto prewedding, wedding, videografi dan pembuatan undangan digital. Produk yang ditawarkan diantaranya adalah jasa foto, prewedding, wedding, videoshooting, dan undangan digital. Dalam proses promosi yang dilakukan oleh Recollection Project sekarang ini masih dengan cara satu pihak ke orang lain, serta media sosial seperti instagram dan facebook sehingga promosi yang dilakukan kurang begitu efektif untuk memberikan informasi dan menarik minat konsumen, karena konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan terbaru mengenai produk dan jasa yang ditawarkan oleh Recollection Project.

Adapun masalah yang terjadi pada Recollection Project yaitu hanya menawarkan foto outdoor bukan di studio sendiri, dan kurangnya informasi bagi konsumen yang akan memesan paket jasa, seringkali mengalami kesulitan dalam proses penentuan harga. Terkadang dalam penentuan harga hubungan kekerabatan masih menjadi bahan pertimbangan yang mengakibatkan kurang konsistennya pembayaran penuh. Sementara Recollection Project harus membayar penuh biaya kepada tim yang terlibat, pencatatan atau administrasi yang masih menggunakan buku tulis dan lambatnya proses pembuatan laporan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis mengambil kesimpulan untuk membuat sistem *booking* dengan studi kasus di Recollection Project Semarang, sehingga nantinya sistem ini

dapat mempermudah bagi pelanggan dalam memperkirakan harga paket foto pernikahan dan mempromosikan produk dan jasa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka *Recollection Project* memerlukan suatu sistem informasi jasa fotografi yang dapat memperluas penyebaran informasi promosi jasa foto, video, dan undangan digital serta mengelola data customer, mengelola pemesanan jasa fotografi.

Dengan dibangunnya sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu proses pengolahan data customer, data fotografi, data pemesanan jasa fotografi, dan pelayanan terhadap customer yang lebih baik. Oleh karena itu penulis akan melakukan rancang bangun **SISTEM BOOKING FOTO, VIDEO, DAN UNDANGAN DIGITAL BERBASIS WEB PADA RECOLLECTION PROJECT SEMARANG**

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Adapun penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik peneliti untuk dijadikan sebagai bahan referensi dalam menentukan metode yang akan digunakan nantinya. Penelitian terdahulu yang pertama yaitu “Rekayasa Sistem Informasi Promosi dan Pengolaan Jasa Studio Foto Berbasis Web (Rosdiana, dkk. 2019). Penelitian ini menjelaskan dengan adanya memberikan peluang yang cukup luas untuk berkarir. Terutama untuk fotografer *freelance* dan videographer *freelance*. Fotografer *freelance* dan videographer *freelance* tidak memiliki studio tetap bisa menawarkan dan menerima pemesanan. Layanan pemesanan pemotretan dan video recording di dalam maupun diluar studio, pencarian studio foto berdasarkan nama, pemesanan dan pembayaran secara online, verifikasi pembayaran dan notifikasi pemesanan bagi studio foto dan fotografer freelance atau videographer freelance. Penelitian terdahulu yang kedua yaitu “Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Green Photography Jambi (Mulyono, dkk. 2019). Penelitian ini menjelaskan tujuan dari sistem informasi ini untuk memberikan pelayanan yang cepat dan tepat bagi konsumen dan juga dengan adanya sistem ini konsumen tidak perlu menghubungi pihak pemilik fotografi untuk mengklarifikasi pembayaran, karena di sistem telah disediakan menu untuk mengklarifikasi pembayarannya. Perbedaan penelitian terdahulu dengan yang akan penulis kerjakan yaitu “Sistem *Booking* Foto, Video, dan Undangan Digital Berbasis *web* pada *Recollection Project Semarang*” ini memberikan kemudahan dalam pengelolaan transaksi pemesanan jasa photo dan memudahkan pemesanan secara *online* serta pengunjung dapat memperkirakan jadwal pengambilan foto dan juga pelanggan dapat merubah jadwal yang benar-benar sesuai yang diinginkan.

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Sistem

Menurut Susanto (2013:22) di dalam bukunya berjudul *Sistem Informasi Akuntansi* : “Sistem adalah kumpulan/group dari sub sistem /bagian/ komponen apapun baik fisik ataupun non fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”.

2.2.2 Karakteristik Sistem

Model umum sebuah sistem terdiri proses input dan output. Hal ini merupakan konsep sistem yang sangat sederhana mengingat sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran sekaligus. Selain itu sebuah sistem juga memiliki sifat tertentu, yang mencirikan bahwa hal tersebut bisa dikatakan sebagai suatu sistem.

2.2.3 Pengertian Pemesanan (booking)

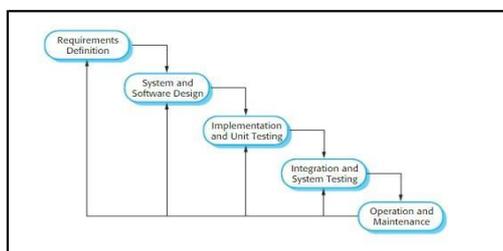
Booking adalah pemesanan atau pembukuan. Booking dilakukan dengan alasan agar kamar yang dikehendaki tidak diambil oleh orang lain.

2.2.4 Jasa

Jasa merupakan semua aktivitas ekonomi yang hasilnya bukan berbentuk konstruksi, yang umumnya dihasilkan dan dikonsumsi secara bersamaan serta memberikan nilai tambah misalnya kenyamanan, hiburan, atau kesehatan konsumen. (Lupiyoadi, Rambat, 2013).

2.2.5 Waterfall

Metode waterfall merupakan metode pengembangan dari tahap ke tahap yang dilalui dengan menunggu selesainya dari sebelumnya yang berjalan berurutan. (Rizki AlfiascaPascapraharastyan, 2014)



1. *Requirement analysis and definition*: Pada tahapan ini melalui dengan cara pencarian kebutuhan yang diintensifkan dan difokuskan pada *software*.
2. *System And Software Design*: Tahapan ini mengatur kebutuhan-kebutuhan system baik perangkat lunak dengan membentuk struktural secara keseluruhan.
3. *Implementation* : Tahapan ini melalui perancangan perangkat lunak diaplikasikan sebagai kesatuan/ unit program. Pengujiannya menyertakan verifikasi bahwa harus setiap unit memenuhi kriterianya.
4. *ystem testing* : Tahapan ini unit-unit program individu / program digabung serta diuji sebagai system komplit untuk menguji sudah sesuai kebutuhan / tidak pada perangkat lunak. Setelah melalui tahap ini dapat dikirimkan kepada customer.
5. *Maintenance* : Tahapan ini merupakan tahap yang paling panjang. Sistem akan dipasang serta diaplikasikan secara nyata.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam menyusun serta melengkapi data yang ada. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Dalam metode observasi ini penulis diberikan kesempatan untuk melakukan pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung ke lokasi Recollection Project Semarang.

2. Metode wawancara

Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data secara langsung dengan melakukan komunikasi tanya jawab langsung terhadap pemilik Recollection Project Semarang, untuk melengkapi kebutuhan informasi yang akan digunakan dalam pembuatan sistem.

3. Metode studi pustaka

Dalam metode ini dilakukan dengan cara mendapatkan informasi dan mengumpulkan data dan sebagainya yang nanti akan jadi bahan referensi dalam pembuatan sistem booking. Pengambilan data secara studi pustaka pada tahap ini yaitu mencari beberapa referensi mengenai bagian-bagian penting pada penelitian ini, Bagian-bagian penting yang diambil sebagai landasan pustaka mengenai pemesanan (booking), website, php dan xampp.

3.2 Jenis data

Data yang diperoleh dari berbagai metode pengumpulan data terdiri dari data primer dan data sekunder.

3.3 Metode Pengembangan Perangkat lunak

Metode sangat sering digunakan dalam pengembangan sistem. Sehingga pemilihan kode waterfall sangat membantu penulis dalam pengembangan aplikasi yang akan dirancang dalam penelitian ini.

3.4 Analisis Dan Perancangan

1. Analisis Sistem Yang Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara telah dilakukan dalam penelitian terhadap Recollection Project yaitu pemilik selalu mengecek harga dan spesifikasi terlebih dahulu ketika terdapat calon pelanggan yang menanyakan harga serta promosinya menggunakan media sosial seperti instagram dan facebook.

2. Identifikasi Masalah

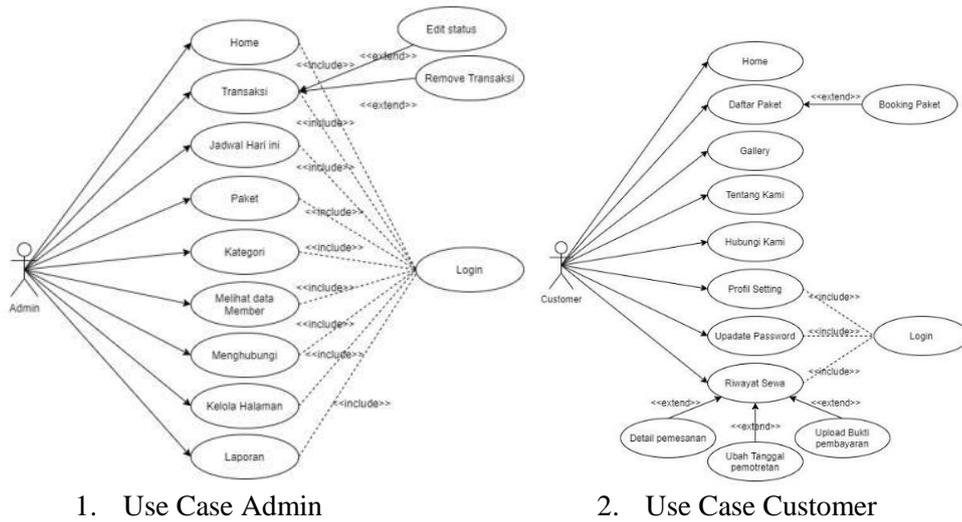
Masalah atau kendala yang dihadapi yaitu kurangnya informasi bagi konsumen yang akan memesan paket jasa, karena untuk melihat informasi mengenai harga jasa, pelanggan harus tanya langsung lewat pesan instagram atau whatsapp untuk mengetahui informasi secara terperinci.

3. Alternatif Pemecahan Masalah

Berikut adalah spesifikasi sistem baru yang dirancang :

1. Sistem informasi pemesanan paket foto, video, dan undangan digital yang
2. memiliki fungsi untuk memproses
3. pemesanan langsung dan secara online.
4. Sistem informasi pemesanan paket foto, video, dan undangan digital yang terhubung dengan jaringan internet sehingga dapat diakses oleh seluruh pengguna internet dimanapun.
5. Menghasilkan sistem baru yang dapat membantu dan mempermudah pemilik dalam menjalankan usaha pada Recollection Project Semarang.

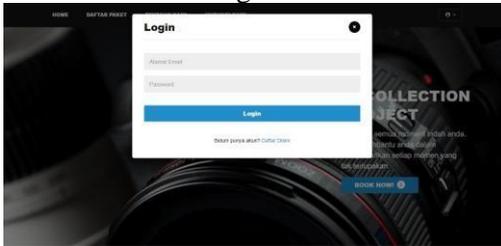
3.5 Perancangan



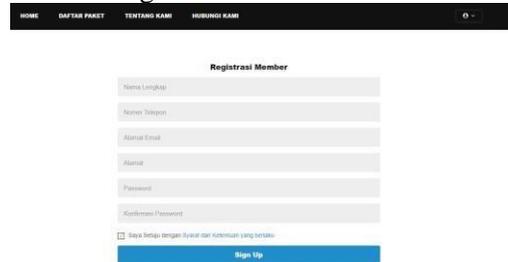
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

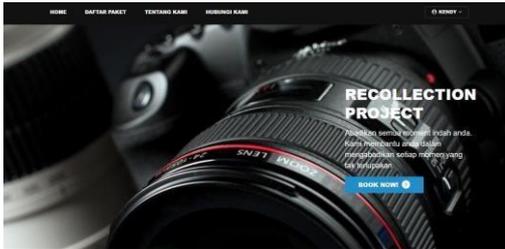
1. Halaman login customer



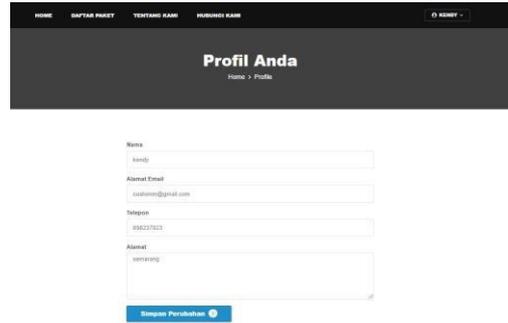
2. Registrasi Customer



3. Halaman Dashboard Customer



4. Halaman Perbarui Profil



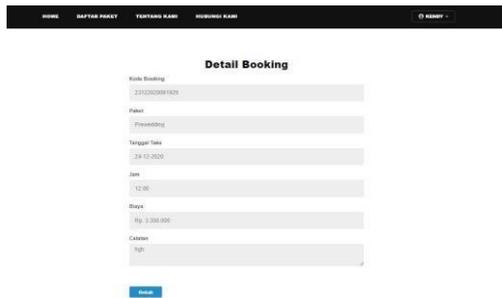
5. Halaman Perbarui Kata Sandi



6. Halaman Riwayat Pemesanan



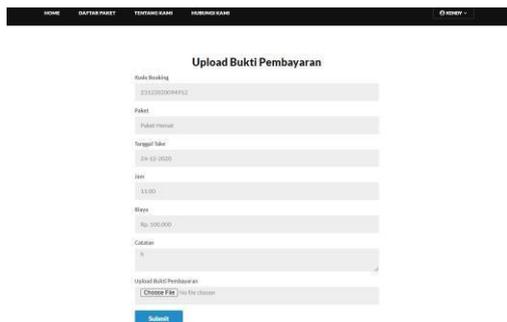
7. Halaman Detail Booking



8. Halaman Ubah Tanggal Pengambilan Foto



9. Halaman Upload Bukti Pembayaran



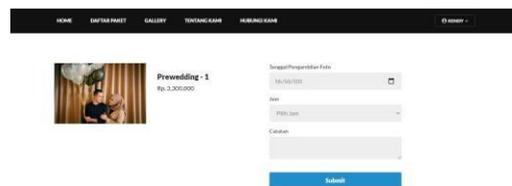
10. Halaman Daftar Paket



11. Halaman Detail Kategori



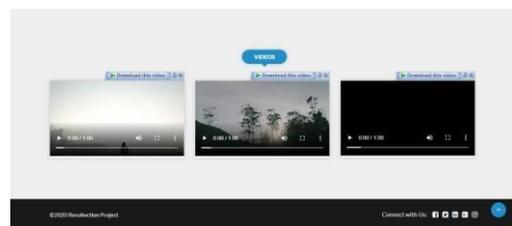
12. Halaman Booking Paket



13. Halaman Foto Galeri



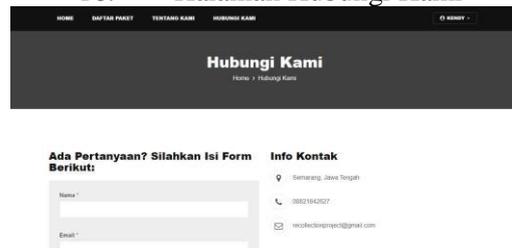
14. Halaman Video



15. Halaman Tentang Kami

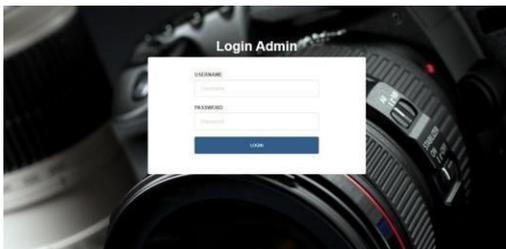


16. Halaman Hubungi Kami

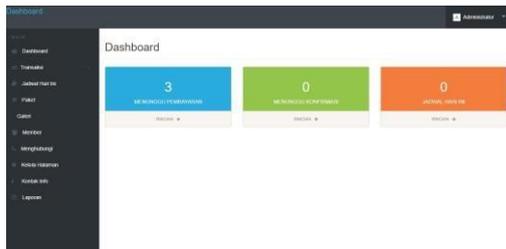


17. Halaman Login Admin

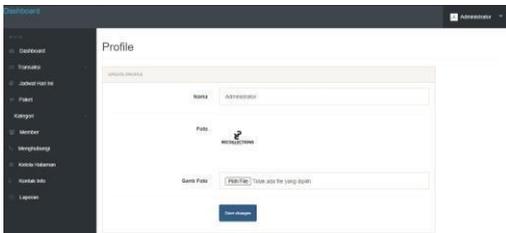
18. Halaman Dashboard Admin



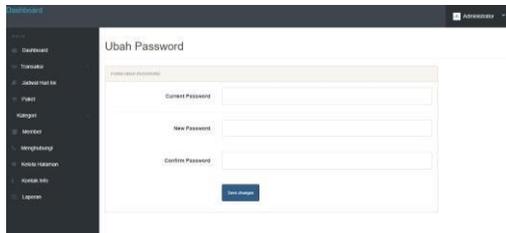
19. Halaman Profil Admin



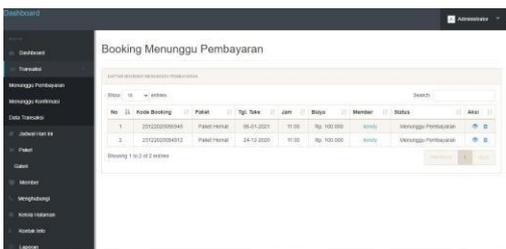
20. Halaman Ubah Password Admin



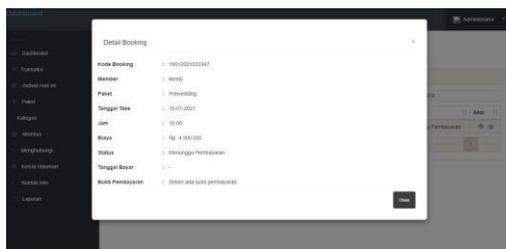
21. Halaman Menunggu pembayaran



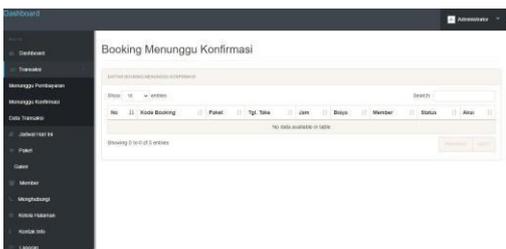
22. Halaman Detail Booking



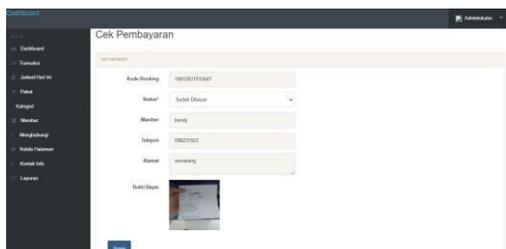
23. Halaman Menunggu konfirmasi



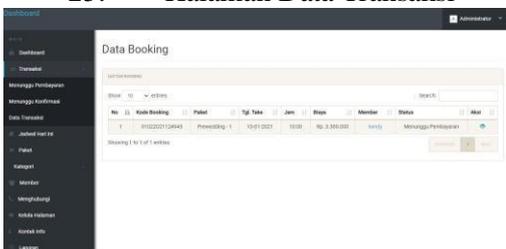
24. Halaman Cek Pembayaran



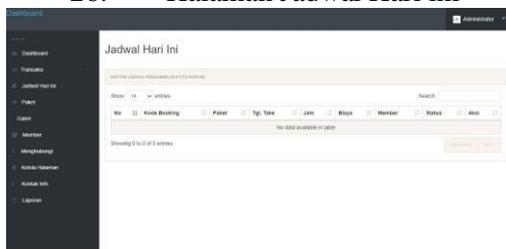
25. Halaman Data Transaksi



26. Halaman Jadwal Hari ini



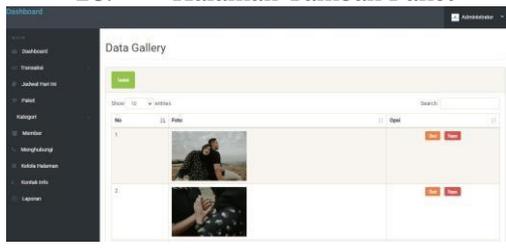
27. Halaman Daftar paket



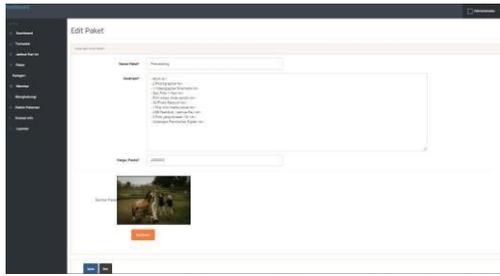
28. Halaman Tambah Paket



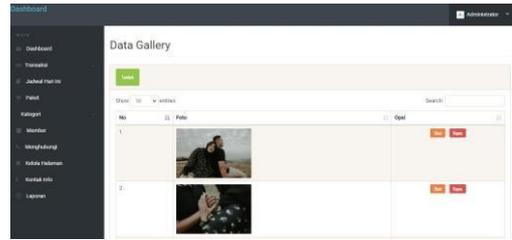
29. Halaman Edit Paket



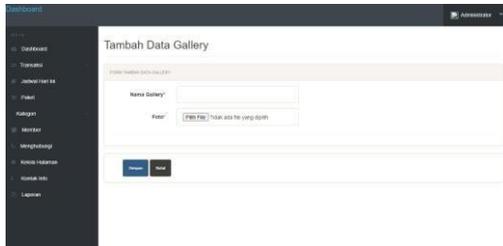
30. Halaman Galeri



31. Halaman Tambah Galeri



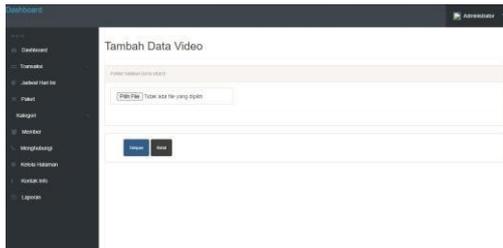
32. Halaman Ubah Galeri



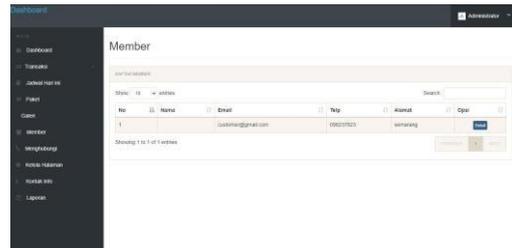
33. Halaman Video



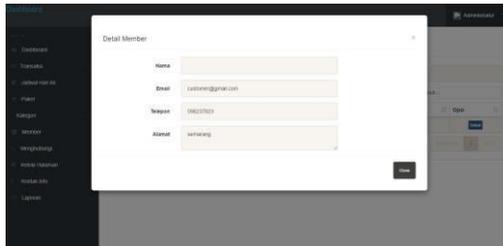
34. Halaman Member



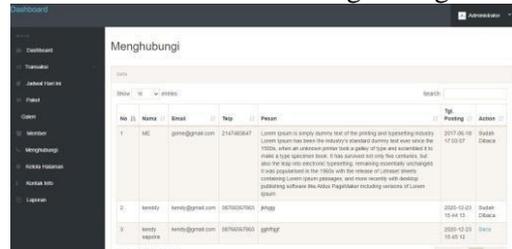
35. Halaman Detail Member



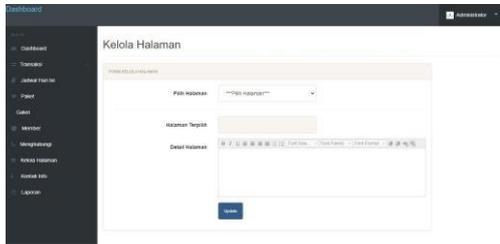
36. Halaman Menghubungi



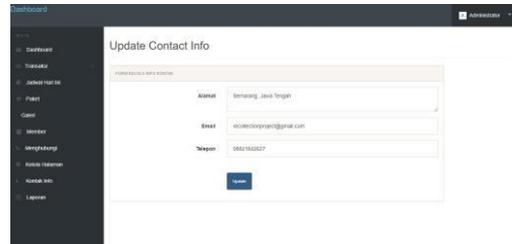
37. Halaman Kelola Halaman



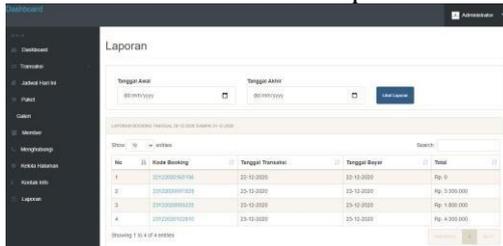
38. Halaman Kontak info



39. Halaman Laporan



40. Halaman Cetak Laporan



4.2 Pengujian

Suatu sistem akan dikatakan layak digunakan apabila sebelumnya telah melewati tahap pengujian, hal ini dimaksudkan untuk meminimalisir terjadinya error setelah peluncuran sistem. Diantara pengujian yang dipakai dalam hal ini adalah pengujian Blackbox Testing, penjelasan mengenai pengujian Blackbox Testing telah disinggung sedikit pada bab sebelumnya.

4.2.1 Blackbox Testing

Pengujian *Blackbox* atau *Blackbox Testing* dilakukan untuk menguji apakah sistem yang dikembangkan sesuai dengan apa yang terdapat didalam spesifikasi fungsional sistem. *Blackbox* juga digunakan untuk menguji fungsi-fungsi yang ada pada sistem yang dibangun.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat penulis ambil berdasarkan laporan tugas akhir yang telah diuraikan yaitu dengan adanya sistem *booking* berbasis *web* dapat mempermudah customer dalam pemesanan dengan cara mengakses *website* tanpa perlu meluangkan waktu untuk datang ke tempat. Customer hanya perlu membuka *website* untuk melihat spesifikasi dan harga dari paket jasa yang ingin dipesan, setelah customer selesai menentukan pemesanan yang ingin dibooking dapat melanjutkan proses pembayaran. Setelah pembayaran selesai dan divalidasi oleh sistem maka dari pihak admin akan menentukan jadwal untuk melakukan sesi pemotretan sesuai dengan alamat customer.

5.2 Saran

Penulis berharap pada pengembangan Sistem Booking Foto, Video, dan Undangan Digital Berbasis Web pada Recollection Project Semarang selanjutnya dikembangkan untuk berbasis android

1. Diharapkan Recollection Project
2. Semarang bisa untuk menggunakan sistem pembayaran yang lainnya, tidak hanya melalui transfer bank saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Baitul Hikmah, Deddy Supriadi, dan Tuti Alawiyah, 2015, Cara Cepat Membangun Webiste Dari Nol Studi Kasus : Web Dealer Motor. Yogyakarta : CV Andi Offset.
- Alfiasca Pascapraharastyan, Rizki., Antok Supriyanto, dan Pantjawati Sudarmaningtyas. 2014. "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Arsip Rumah Sakit Bedah Surabaya Berbasis Web". Dalam JSIKA : Jurnal Sistem Informasi Volume 3. Surabaya : STMIK STIKOM Surabaya.
- Hanifah Umi, Alit Ronggo, Sugiarto, (2016), Penggunaan Metode BlackBox Pada Pengujian Sistem Informasi Surat Keluar Masuk, Jurnal Informatika Fakultas Teknologi Industri, Jawa Timur, 9(2).
- Haviluddin, (2011), Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language), Jurnal Informatika Mulawarman, Samarinda, 6(1).
- Hendini Ade, (2016), Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak), Jurnal Khatulistiwa Informatika, Pontianak, 4(2), 108- 109.
- Lupiyoadi, Rambat, (2013): Manajemen Pemasaran Jasa. Jakarta: Salemba Empat.
- Mulyanto, Agus. (2009): Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Mulyono, B.E, Purnama Benni, Effiyaldi, (2019), Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web pada Green Photography Jambi, Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi, Jambi, 1(4), 318
- Oktafianto dan Muhamad Muslihudin, (2016) Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan Uml, Yogyakarta: CV. Andi Offset
- Prasetyo Haris. (2015): Perancangan Sistem Informasi Pemesanan di Fani Sticker. Bandung : Unikom
- Putra, Nur Eka. 2019. Aplikasi Pengolahan Data Rekam Medik Pasien Rehabilitasi Narkoba Berbasis Web (Studi Kasus: BNNP Jabar). Bandung. 5(2).
- Pratama F.I., Mustagfirin., Fachreza A. (2020) "Rancang Bangun Aplikasi Presentasi Multi Event

- Dengan QR-Code Berbasis Restful Web Service” JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi) Vol. VII No. 1, 15-22. Semarang.
- Rosdiana, Kurniadi Denny, Huda Asrul, (2019), Rekayasa Sistem Informasi Promosi dan Pengelolaan Jasa Studio Foto Berbasis Web, Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, Padang, 7(2), 20-21
- Sulistiyanto, 2012, Aplikasi Sistem Informasi Paiton Resort Hotel Online, Jurnal Cyber-Techn Volume:6, No: 2 April 2012 (Kampus STT POMOSDA Nganjuk).
- Susanto, Azhar. (2013): Sistem Informasi Akuntansi. Bandung : Lingga Jaya Wicaksono Andi, Lumenta Arie S.M,
- Sugiarso Brave. A, (2017), Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Furniture pada Galeri Ukir Mebel Berbasis Web, E-Jurnal Teknik Informatika, Manado, 11(01).