

Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Studio Photo RIA Gubug

Tri Elisa^{1*} dan M. Subchan Mauludin²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Wahid Hasyim

Jl. Menoreh Tengah X/22, Sampangan, Semarang 50236

Email: trielisa56@gmail.com

Abstrak

Studio photo "RIA Gubug" merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang jasa fotografi. Selama ini perusahaan, mewajibkan konsumen untuk melakukan proses pemesanan terlebih dahulu sebelum pemotretan dilakukan. Proses pemesanan diharuskan datang langsung ke tempat studio photo, Dalam mencatat setiap pemesanan perusahaan menggunakan metode pembukuan. Hal ini sering terjadi kesalahan teknis seperti data mudah hilang atau rusak, kesulitan dalam mencari data pemesanan dan rekapitulasi laporan perbulan. maka dari itu dibuatlah sistem informasi pemesanan jasa fotografi. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode waterfall perancangan sistem menggunakan UML dan implementasi sistem menggunakan PHP dan MySQL. Hasilnya berupa Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web pada Studio Photo RIA Gubug. Diharapkan sistem ini dapat membantu konsumen dalam melakukan pemesanan jasa fotografi dan membantu kinerja perusahaan lebih efektif dan efisien.

Kata kunci: Sistem Informasi, Jasa, Fotografi, Waterfall, Web

1. PENDAHULUAN

Di era globalisasi dan teknologi ini, penggunaan komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi yang sangat dibutuhkan keberadaannya, hampir di setiap aspek kehidupan. Seiring dengan berjalannya waktu, banyak perusahaan-perusahaan sudah mulai menerapkan sistem informasi berbasis web dalam pemasaran produk dan jasa. Seperti pemesanan online yang memiliki kelebihan yaitu tidak terbatas ruang dan waktu, kapanpun dan dimanapun orang bisa mengakses website, blog, social networking, dan berbagai website lainnya. sistem informasi berbasis web memudahkan konsumen untuk mencari produk atau jasa yang dibutuhkan.

Studio photo "RIA Gubug" merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang jasa fotografi. Studio photo ini, mewajibkan konsumen untuk melakukan proses pemesanan terlebih dahulu sebelum pemotretan dilakukan. Proses pemesanan diharuskan datang langsung ke tempat studio photo, Studio photo "RIA Gubug" sudah menyediakan beberapa menu paket photo seperti wedding, prewedding, foto keluarga dan foto studio. konsumen bisa memilih paket sesuai keperluan yang dibutuhkan, setelah itu direkap semua data menggunakan buku pemesanan (order). Jadi, selama ini perusahaan masih menggunakan sistem pembukuan dalam mencatat setiap pemesanan. Sistem yang diterapkan saat ini sering ditemukan berbagai masalah teknis seperti data mudah hilang atau rusak, kesulitan ketika mencari data pemesanan, karena rata-rata konsumen per bulan hampir 90%, jadi perusahaan mengalami kesulitan untuk menyimpan data, dan rekapitulasi laporan perbulan, sehingga untuk memindahkan data yang sudah melakukan transaksi pembayaran lunas dan belum melakukan pembayaran kurang efisien. oleh karena itu studio foto membutuhkan sistem informasi yang dapat mendukung kebutuhan pihak perusahaan.

Berdasarkan kondisi tersebut dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web untuk memudahkan konsumen melakukan pemesanan jasa fotografi, sekaligus memudahkan Studio photo "RIA Gubug" dalam mengelola data pemesanan dan merekap laporan pemesanan jasa fotografi. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis web studio photo ria gubug, apakah keuntungan dari sistem pemesanan jasa fotografi berbasis web bagi perusahaan, dan bagaimana cara memberikan layanan yang mudah bagi customer dalam melakukan pemesanan jasa fotografi. Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu sistem informasi yang dibangun hanya untuk digunakan studio photo ria gubug, sistem informasi ini membahas mengenai sistem pemesanan jasa fotografi, upload bukti pembayaran dan rekapitulasi laporan pemesanan, sistem yang dibangun menggunakan metode waterfall. Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis yaitu menghasilkan

sebuah sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis *web* menggunakan metode *waterfall*, memperbaiki kinerja perusahaan dalam mengolah data dan laporan perbulan, dan sistem informasi ini dibangun untuk membantu *customer* dalam melakukan pemesanan secara *online* tanpa harus berkunjung ke tempat.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Pustaka

Beberapa penelitian yang terkait sebagai pertimbangan dan penunjang dalam penelitian sistem informasi pemesanan jasa fotografi yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eko Budi Mulyono, Benni Purnama, Effiyaldi (2019) dengan judul Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis *web* pada Green Photography Jambi Menggunakan Metode *Waterfall*. Permasalahan pada penelitian masih menggunakan sistem tulis tangan yang rentan terhadap berbagai kekeliruan yang menyebabkan kesalahan perhitungan, sulitnya dalam penentuan harga, pencarian data, serta kesulitan dalam mendapatkan laporan yang dibutuhkan. Dengan dibangunnya sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu proses pengolahan data *customer*.

Penelitian yang dilakukan oleh Ariyani (2016) dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis *Web* Menggunakan Metode *Waterfall*. Permasalahan pada penelitian ini sistem masih menggunakan metode *konvensional* dengan mengandalkan beberapa kegiatan promosi tanpa menggunakan teknologi informasi seperti pembagian brosur dan pemasaran secara langsung dan mempunyai kendala seperti kesulitan bertransaksi atau pemesanan, informasi yang kurang *up to date*. Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat membantu proses pengolahan data *customer* agar lebih baik dari sistem sebelumnya.

2.2 Landasan Teori

1. Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu. (Suryadharma SIM & Budyastuti, 2019). Informasi yaitu data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna untuk penerima (Hutahaean, 2014). Sistem informasi merupakan gabungan empat dan bagian utama, keempat bagian utama yaitu mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia. (Pratama, 2014). Berdasarkan beberapa pengertian sistem informasi, dapat disimpulkan bahwa sebuah sistem informasi adalah kumpulan elemen – elemen yang saling yang saling terhubung dan bekerja sama untuk memproses masukan (*input*) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (*output*) yang diinginkan.

2. Pemesanan

Pemesanan adalah proses perbuatan, cara memesan atau memesankan. Pemesanan merupakan salah satu aktifitas dalam sebuah perusahaan rental buku, pemesanan dilakukan oleh konsumen, adanya pemesanan membantu penjual menentukan jumlah persediaan barang (Jogiyanto, 2014). Pemesanan adalah suatu perjanjian yang dilakukan oleh 2 (dua) pihak atau lebih yaitu pemberi dan pemakai jasa dan atau barang untuk memenuhi kebutuhannya. Biasanya pemesanan terdapat pada sebuah *onlineshop* (*toko online*) yang menyediakan sistem pemesanan dalam transaksi pembeliannya. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan harus mempunyai sistem pemesanan yang baik.

3. Xampp

Xampp adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU *General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari *web* resminya (Palit, 2015).

4. PHP

Hypertext PreProcessor atau dikenal dengan PHP merupakan *open-source* bahasa pemrograman yang bersifat *serverside*. PHP dirancang khusus untuk mengisi kesenjangan antara halaman HTML. Statis dan halaman penuh dinamis, seperti yang dihasilkan melalui kode CGI. PHP tertanam langsung dalam kode sumber XHTML, kita akan menerapkan sintaks standar W3C dan struktur untuk dokumen XHTML dan mengintegrasikan CSS untuk memformat dokumen untuk tampilan *browser*. Skrip PHP ditulis dalam editor teks dasar. Editor yang dirancang untuk bekerja dengan XHTML. Untuk menjalankan script PHP, akan memerlukan sebuah klien FTP untuk meng-upload kode sumber PHP file ke server *web* dan memiliki akses ke browser untuk melihat halaman *web* di internet. (Rusli, Ahmar, & Rahman, 2019) .

3. METODE PENELITIAN

Metode Pengembangan Sistem Metode *Waterfall*

Metode SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut *sekuensial linier (sequential linier)* atau alir hidup klasik (*classic life cycle*). Model terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sekuensial* atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian (Rosa & Shalahuddin, 2016) Ada beberapa tahapan dalam metode *waterfall* yaitu sebagai berikut:

1. *Analisa Kebutuhan*

Analisis merupakan sebuah proses pengumpulan informasi kebutuhan perangkat lunak. Dalam tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan perangkat lunak secara spesifik agar dapat diketahui seperti apa perangkat lunak yang dibutuhkan. Fungsi-fungsi, batasan, spesifikasi, dan tujuan dari perangkat lunak yang akan dibuat didefinisikan dalam tahap ini. Analisis dapat dilakukan dengan observasi, wawancara, arsip, dan kuesioner.

2. *Desain Sistem*

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. *Implementasi*

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. *Intregitas dan Pengujian*

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logic dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. *Pemeliharaan*

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Pengujian Sistem

Seringkali perangkat lunak mengandung kesalahan (*error*) pada proses proses tertentu pada saat perangkat lunak sudah berada ditangan *user*. Kesalahan kesalahan ini disebut dengan *bug* (Rossa & Shalahuddin, 2016). Untuk menghindari banyaknya *bug* maka diperlukan adanya pengujian perangkat lunak sebelum perangkat lunak diberikan ke pelanggan atau selama perangkat lunak terus dikembangkan. Dalam hal ini penulis menggunakan pengujian *black-box testing*. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

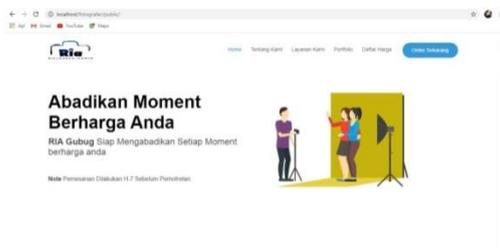
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tampilan *Dashboard User*

Tampilan *dashboard user* ketika *user* membuka sistem ada beberapa menu dari mulai *home*, tentang kami, layanan kami, *portfolio*, daftar harga dan order sekarang.

2. Tampilan Tentang Kami

Tampilan tentang kami yang berisikan sejarah dari Studio Photo Ria Gubug, dari mulai awal dibangun sampai saat ini.



Gambar 1. *Dashboard User*



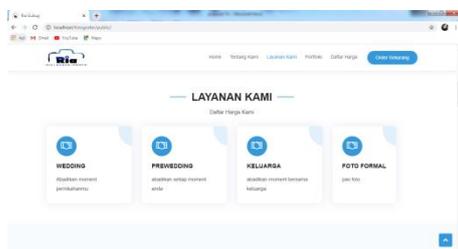
Gambar 2 Tentang Kami

3. Tampilan Layanan Kami

Tampilan layanan kami yaitu paket foto yang ada pada studio, mulai dari *wedding*, *prewedding*, keluarga dan foto formal.

4. Tampilan *Portfolio*

Tampilan *portfolio* berisikan koleksi foto atau galeri dari studio Ria Gubug.



Gambar 3 Layanan Kami



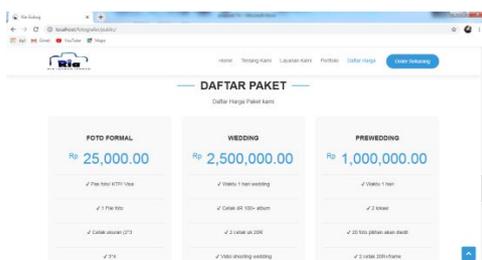
Gambar 4 *Portfolio*

5. Tampilan Daftar Harga

Tampilan daftar harga berisikan nama-nama paket foto, harga dan deskripsi disetiap paket foto.

6. Tampilan *Login User*

Tampilan login *user* jika sudah melakukan *registrasi* atau pendaftaran akun maka *user* langsung *login* dengan memasukan *username* dan *password*.



Gambar 5 Daftar Harga



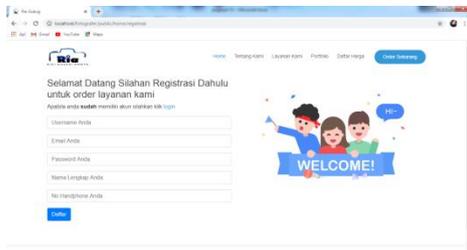
Gambar 6 *Login User*

7. Tampilan *form* registrasi

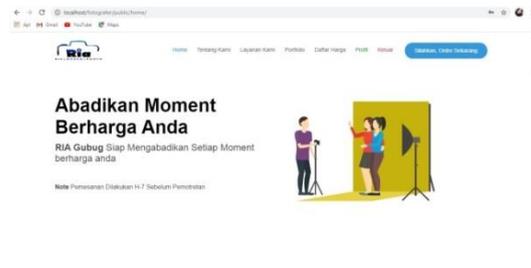
Tampilan *registrasi* dalam pengisian *form* tidak boleh ada kolom yang belum diisi, jadi data harus lengkap. jika *user* selesai membuat akun langsung *login* memasukan *username* dan *password*.

8. Tampilan *Dashboard user*

Tampilan dashboard *user* ini jika *user* sudah melakukan *registrasi* dan berhasil *login*.



Gambar 7 form registrasi



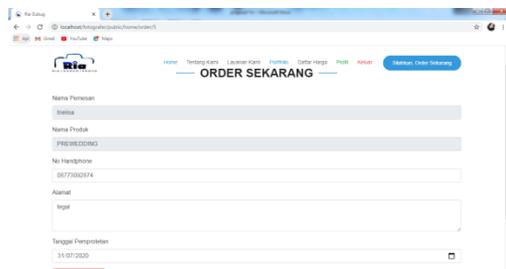
Gambar 8 Dashboard user

9. Tampilan *Form* pemesanan

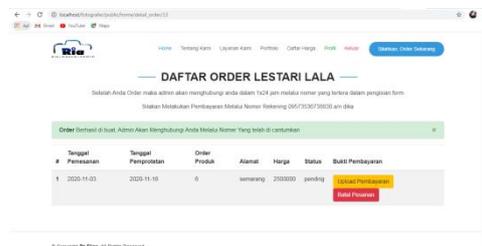
Tampilan *form* pemesanannya data harus diisi lengkap jika ada yang belum diisi maka sistem menolak untuk langkah selanjutnya. Terdapat kolom nama pemesan, nama produk, no *handphone* dan tanggal pemotretan.

10. Tampilan *user* telah berhasil mengisi *form* pemesanan

Sistem menampilkan data order, dari mulai tanggal pemesanan, tanggal pemotretan, order produk, alamat, harga, status dan bukti pembayaran. *User* harus membayar terlebih dahulu dan *upload* bukti pembayaran. *User* dapat membatalkan pemesanan jika belum melakukan pembayaran.



Gambar 9 Form pemesanan



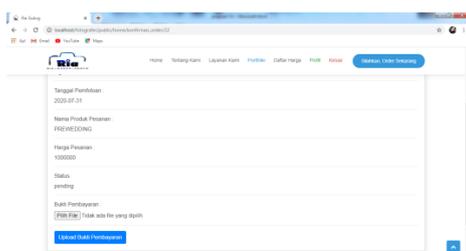
Gambar 10 Data Lengkap Pemesanan

11. Tampilan *Upload* Bukti Pembayaran

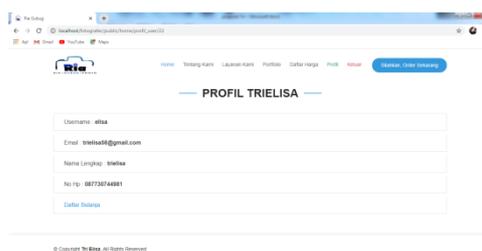
Tampilan bukti pembayaran untuk *customer* yang sudah melakukan pembayaran maka, diwajibkan untuk upload bukti pembayaran.

12. Tampilan Profil *User*

Tampilan menu profil terdapat data diri *customer* dan pada menu daftar belanja terdapat riwayat pemesanan.



Gambar 11 Upload Bukti Pembayaran



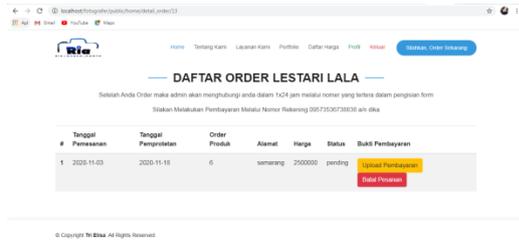
Gambar 12 Profil User

13. Tampilan Daftar Order

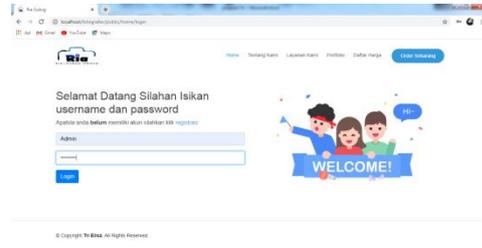
Tampilan daftar order *customer*, menampilkan *customer* berhasil melakukan *upload* bukti pembayaran.

14. Tampilan login admin

Admin dapat mengelola data *user* maka, *admin* harus *login* terlebih dahulu masukan *username* dan *password*.



Gambar 13 Daftar Order



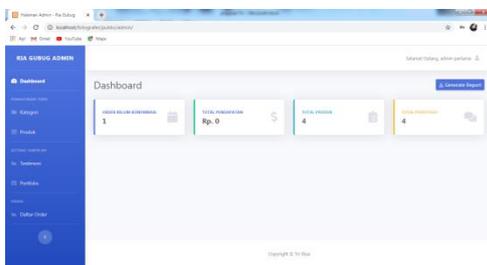
Gambar 14 login admin

15. Tampilan dashboard Admin

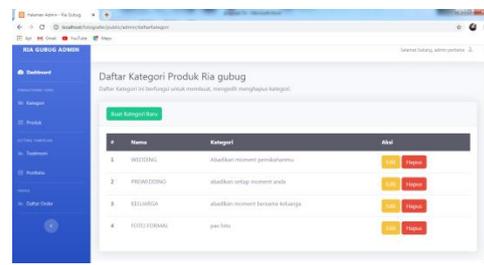
Tampilan *dashboard admin* terdapat beberapa menu dari mulai order belum konfirmasi, total pendapatan, total produk dan total *portfolio*.

16. Tampilan Menu kategori

Tampilan menu kategori *admin*, dapat menambahkan kategori baru, *edit* dan hapus. Menu kategori berisikan nama paket untuk ditampilkan pada sistem bagian *user*, terdapat pada menu layanan kami.



Gambar 15 dashboard Admin



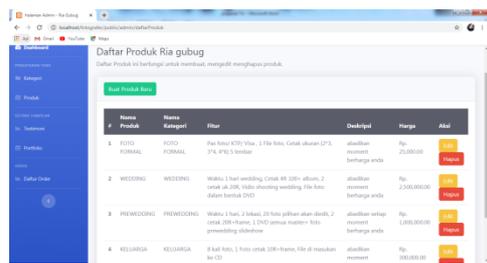
Gambar 16 Menu kategori

17. Tampilan Menu produk

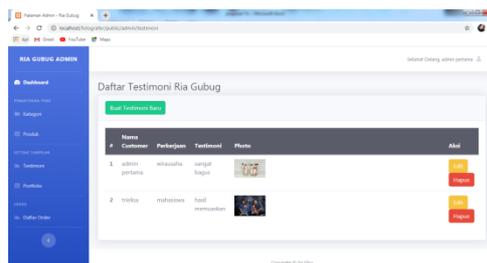
Menu produk berisikan pilihan paket foto, mulai dari harga sampai *deskripsi* per menu paket. *Admin* dapat menambah produk baru, edit dan hapus produk.

18. Tampilan Menu Testimoni

Menu *testimoni* berisikan komentar dari *customer* yang sudah selesai melakukan pemotretan, *admin* dapat menambahkan file, *edit* dan hapus data.



Gambar 17 Menu produk



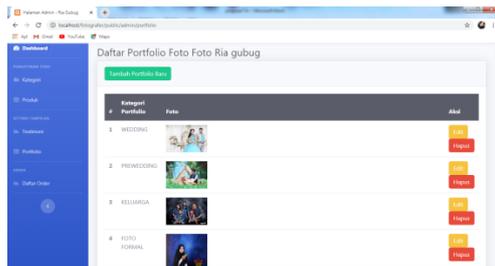
Gambar 18 Menu Testimoni

19. Tampilan Menu *Portfolio admin*

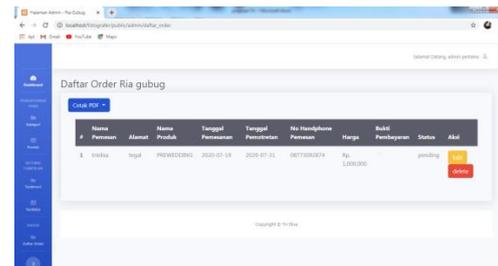
Menu *portfolio admin* dapat menambahkan foto baru untuk ditampilkan pada sistem *user*, *admin* dapat menghapus dan *edit portfolio*.

20. Tampilan Daftar Order

Menu daftar order berisikan data *customer* yang telah dikirim akan masuk ke *admin* pada bagian daftar order, *admin* dapat mengelola data *customer* dari mulai mengubah status dari pending, konfirmasi dan selesai. jika *customer* sudah melakukan pembayaran maka status akan berubah menjadi konfirmasi dan jika *customer* sudah melakukan sesi pemotretan maka status menjadi selesai. bagian Cetak PDF digunakan untuk laporan *admin* perbulan.



Gambar 19 Portfolio admin



Gambar 20 Daftar Order

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat peneliti ambil yaitu peneliti telah berhasil membuat sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis *web* dengan menggunakan metode *Waterfall* yang dapat mengurangi permasalahan yang ada pada studio foto ria gubug. Sistem informasi ini dapat membantu kinerja perusahaan agar lebih efektif dan efisien dalam mengelola data, sehingga perusahaan dapat melakukan rekapitulasi laporan perbulan dengan baik. *Customer* dapat melakukan pemesanan jasa fotografi pada Studio Photo RIA Gubug dimana saja tanpa harus berkunjung langsung ke tempat untuk melakukan pemesanan. Dari pembahasan dan kesimpulan maka diberikan saran untuk pengembangan sistem yaitu sistem informasi pemesanan jasa fotografi diharapkan untuk ada penambahan fitur *chatting*, dan diharapkan sistem informasi ini dikembangkan dari segi tampilan dan keamanan sistem.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyani, F. (2016). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *JURNAL ILMU PENGETAHUAN DAN TEKNOLOGI KOMPUTER*.
- Hutahaean, J. (2014). *konsep sistem operasi*. Yogyakarta: Deepublish.
- Jogiyanto, H. (2014). *Analisa dan Sistem Informasi*. Yogyakarta: ANDI.
- Mulyono, E. B., Purnama, B., & Effiyaldi. (2019). Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*.
- Palit, R. (2015). rancangan sistem informasi keuangan gereja berbasis web. *Teknik Elektro dan Komputer*, 7,2301-8402.
- Pratama, I. (2014). *Sistem Informasi dan Implementasinya: Teori dan Konsep System Informasi Disertai Berbagai Contoh Praktiknya Menggunakan Perangkat Lunak Open Source*. Bandung: Informatika.
- Rossa, A. S., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- Rusli, Ahmar, A. S., & Rahman, A. (2019). *Pemrograman Website dengan PHP-MySQL untuk pemula*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Suryadharma SIM, & Budyastuti, T. (2019). *Sistem Informasi Manajemen*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.