

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA DOKUMENTASI BERBASIS *WEBSITE* PADA LUQEFOTO STUDIO

Aji Nurrohman

*Program Studi Teknik Informatika, FTI, Institut Teknologi Budi Utomo Jakarta
ajinurrohman@itbu.ac.id*

Abstrak

Luqefoto Studio selama ini melakukan pemasaran jasa dokumentasinya hanya mengandalkan media sosial seperti *WhatsApp* dan *Instagram*. Konsumen yang ingin mengetahui harga paket jasa maupun jadwal pemesanan foto biasanya datang secara langsung ke studio. Oleh karenanya dibutuhkan rancangan sistem pemesanan jasa dokumentasi berbasis *website* pada Luqefoto Studio. Bertujuan untuk memudahkan konsumen untuk mengakses informasi seputar produk jasa yang di tawarkan. Melalui observasi nantinya dilakukan pengamatan, pengumpulan data, dan pencatatan dengan sistematis mengenai Luqefoto Studio. Sistem baru yang akan berjalan yaitu konsumen mengunjungi *website* Luqefoto Studio, *website* akan menampilkan paket foto yang ditawarkan, konsumen yang ingin melakukan pemesanan foto harus login terlebih dahulu. Diharapkan aplikasi pemesanan Luqefoto Studio memberikan kemudahan bagi konsumen untuk mengetahui jasa dan layanan yang ditawarkan Luqefoto Studio, mempermudah dalam melakukan pemesanan dan mempermudah melakukan pembayaran. Metode pembuatan penelitian ini yaitu menggunakan pengembangan perangkat lunak *waterfall* dan pemodelan *Unified Modelling Language (UML)* yang menggunakan *Microsoft Visual Studio Code* dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *JavaScript* dengan *database MySQL*. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan wawancara. Berdasarkan hasil yang telah diujikan oleh sistem dengan menggunakan *testing black box* secara manual telah sesuai. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sebuah sistem informasi berbasis *website* yang dapat menampung berbagai informasi berkaitan dengan Luqefoto Studio sehingga dapat dengan mudah diakses oleh *client*. Pada perancangan sistem informasi pemesanan jasa dokumentasi berbasis *website* pada Luqefoto Studio ini terdapat halaman pengunjung dan halaman admin.

Kata kunci: luqefoto, sistem, *PHP*, *Microsoft Visual Studio Code*, *UML*

1. PENDAHULUAN

Di zaman yang modern ini, perkembangan teknologi selalu menunjukkan kemajuan yang sangat pesat, salah satunya adalah perkembangan di dunia teknologi komputer dan jaringan internet, dan secara sadar atau tidak sadar, internet sudah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Seiring dengan perkembangan teknologi, metode perdaganganpun terus berkembang dari waktu ke waktu, salah satunya adalah dampak pada kemajuan teknologi yang memungkinkan pemesanan dilakukan secara *online*, yaitu melalui internet. Penggunaan komputer dan internet sudah menjadi kebutuhan utama dalam rangka meningkatkan kinerja dalam suatu perusahaan dan dapat juga digunakan untuk

pemesanan jasa. Banyak perusahaan yang telah menggunakan pemesanan dengan menggunakan koneksi internet melalui *website* untuk memudahkan pemesanan oleh pelanggan dikarenakan *website* dapat diakses dimana dan kapan saja serta juga dapat membantu mempromosikan produk atau jasa dengan biaya yang relative terjangkau dan dapat menjangkau wilayah yang lebih luas. Luqefoto Studio bergerak dalam usaha jasa dokumentasi yang cukup lama berdiri dan berkembang di bekasi. Studio yang terletak di Jalan Irigasi Baru II D 16 No.8, Bekasi ini, melayani semua jasa dokumentasi, seperti *wedding*, *prewedding*, wisuda, pembuatan buku tahunan, *photobooth*, foto *maternity*, acara *event* dan lain sebagainya, Luqefoto Studio untuk pemesanan jasa dimulai dari

pelanggan datang ke lokasi untuk menanyakan harga jasa yang ditawarkan, kemudian karyawan memberikan brosur dan pelanggan memilih paket, kemudian karyawan membuat nota pemesanan dan penerima pembayaran oleh pelanggan dan dari nota tersebut karyawan membuat laporan yang akan di serahkan kepada pemilik Luqefoto Studio.

Menurut Pressman, metode uji coba *black box* memfokuskan pada keperluan *functional* dari *software*. Karena itu uji coba *black box* memungkinkan pengembang *software* untuk membuat himpunan kondisi *input* yang akan melatih seluruh syarat – syarat *functional* suatu program. Uji coba *black box* bukan merupakan alternatif dari uji coba *white box*, tetapi merupakan pendekatan yang melengkapi untuk menemukan kesalahan lainnya selain menggunakan metode *white box* (Susilowati,2020).

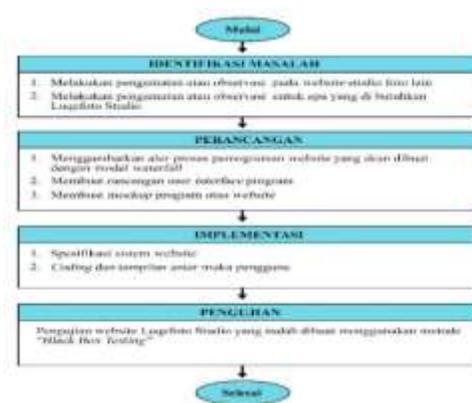
2. METODOLOGI

1. Jenis Penelitian

Adapun jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis. Proses dan makna (perspektif subjek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Seperti lazimnya perolehan data dalam penelitian kualitatif, data studi kasus diperoleh dari beberapa teknik, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pada penelitian ini lokasi penelitian dilakukan di Studio Luqefoto.

2.Kerangka Pemikiran

Adapun penelitian ini dibangun berdasarkan kerangka pemikiran sebagai berikut:



Gambar 1 : Kerangka Pemikiran
Sumber : Pola Pikir Peneliti 2022

3. Perencanaan Sistem

Perencanaan ini merupakan sebuah proses dasar untuk mengetahui kebutuhan pengguna, menentukan rencana fitur apa saja yang akan dibuat, menjadwalkan dan mengatur waktu agar aplikasi yang dibuat dapat selesai tepat pada waktunya dan sistem informasi dapat dijalankan sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Proses perencanaan meliputi beberapa tahapan yang dibagi menjadi beberapa aktivitas, sesuai dengan gambar dibawah ini:

Kegiatan	Jadwal Penelitian Tahun 2022-2023											
	Agustus	September	Oktober	November	Desember	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli
1. Identifikasi Masalah												
a. Observasi dan wawancara												
b. Menentukan masalah												
c. Pengumpulan data												
d. Pengujian awal												
2. Perancangan Sistem												
a. Perancangan Paralel												
b. Perancangan User Interface												
c. Design Web												
d. Pembuatan Program												
3. Implementasi Website												
a. Pengujian Sistem Web												
b. Evaluasi Sistem Web												
c. Perbaikan Sistem Web												
d. Implementasi Web												

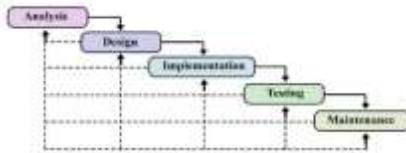
Gambar 2 : Perencanaan Sistem
Sumber : Pola Pikir Peneliti 2022

4. Metode Pengembangan Sistem

Untuk pengembangan sistem penelitian ini menggunakan model *Software Development Life Cycle (SDLC)*. *SDLC* juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rencana atau *planning*, analisis atau *analisis*, desain atau *design*, implementasi atau *implementation*,

pengujian atau *testing* dan pengelolaan atau *maintenance*.

Model *SDLC* yang dipakai dalam penelitian ini adalah model *Waterfall*. *Waterfall Model* atau *Classic Life Cycle (CLC)* merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *Software Engineering (SE)*.



Gambar 3 : SDLC Model Waterfall
Sumber : Pola Pikir Peneliti 2022

Menurut Hidayat, *Website* merupakan sekumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks gambar diam maupun gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk serangkaian bangunan yang saling terkait [Adrian,2017].

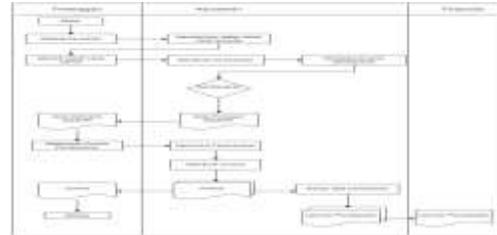
Menurut Kusuma Ardhana, *MySQL* dikembangkan oleh pengembang dan konsultan *database* bernama *MySQL AB* sekitar tahun 1994 di Swedia. Tujuan awal dikembangkan untuk mengembangkan aplikasi berbasis *web* pada *client*. *MySQL* sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL (database management system)* atau *DBMS* yang *multithread*, *multi-user*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. *MySQL* merupakan perangkat lunak (*software*) gratis dibawah lisensi *GPL (GNU General Public License)* [Siregar,2016].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Analisis Sistem Berjalan Saat ini

Analisis terhadap penyajian informasi mengenai galeri foto, galeri video dari Luqefoto Studio selama ini masih mengandalkan sosial media *Instagram*, dan pelayanan untuk memberikan informasi tambahan kepada *client* seperti harga paket dan cara pemesanan masih menggunakan *direct message (DM)* dan *via whatsapp* atau

datang langsung ke studio karena belum tersedianya sistem yang membantu pemesanan secara *online* serta pencatatan data transaksi, data paket dan data acara belum secara komputerisasi sehingga sering terjadi kesalahan dalam pencatatan data, dan di bawah ini adalah gambaran dari proses pemesanan saat ini.

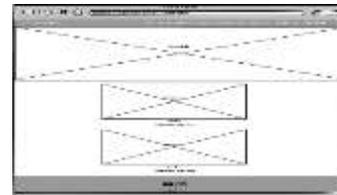


Gambar 4 : Sistem Berjalan
Sumber : Pola Pikir Peneliti 2022

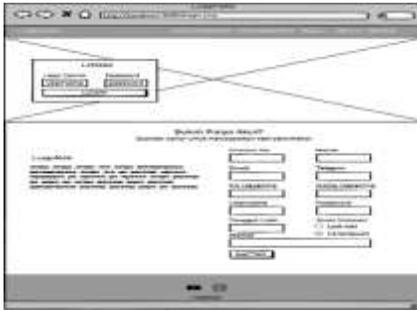
b. Usecase Diagram

Use case diagram Luqefoto Studio memiliki 2 (dua) aktor utama yang dilambangkan dengan simbol “orang” dengan labelnya yaitu admin dan pelanggan atau *user*. Dari *use case* tersebut dapat dilihat bahwa hak akses pelanggan adalah sebagai berikut: mengakses *website*, memesan paket, login dengan *username* dan *password* dan melakukan transaksi. Kemudian ada juga seorang aktor yang bertindak sebagai admin yang mempunyai hak akses sebagai berikut: mengakses *website*, login kedalam sistem menggunakan *username* dan *password*, mengelola menu *website* (menambah, mengubah, menghapus) galeri foto, video dan paket, melihat dan mengubah transaksi (belum lunas, lunas) mengelola data list acara, mengelola data admin dan member.

c. Rancangan dan Tampilan Aplikasi



Gambar 5 : Rancangan *Dashboard*
Sumber : Pola Pikir Peneliti 2022



Gambar 6 : Rancangan Login
Sumber : Pola Pikir Peneliti 2022



Gambar 7 : Tampilan Halaman Utama
Sumber : Pola Pikir Peneliti 2022

Pada gambar 7 Tampilan halaman utama atau halaman photography dijelaskan jika didalam halaman ini terdapat list pemotretan, yang jika di klik akan menuju halaman galeri dan menampilkan foto yang lebih lengkap.



Gambar 8 : Tampilan Gallery
Sumber : Pola Pikir Peneliti 2022

4. KESIMPULAN

1. Perancangan sebuah *website* sistem informasi pemesanan jasa dokumentasi pada Luqefoto Studio yang berisikan informasi galeri, paket, order dan lainnya telah dibuat dan dapat dikembangkan kembali.
2. Menyajikan *website* sistem informasi pemesanan untuk memudahkan para *client*

dengan mudah memilih paket dan melakukan pemesanan secara *online* tanpa harus datang langsung ke studio.

3. Hasil pengujian *website* sistem informasi pemesanan pada Luqefoto Studio dengan menggunakan black box secara manual telah sesuai. *Website* Luqefoto Studio merupakan salah satu solusi untuk mengatasi keterbatasan dalam publikasi, penyajian informasi, dan pemesanan secara manual saat ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- A. Utomo, Y. Sutanto, E. Tiningrum, and E. M. Susilowati, "No Title," *Penguji. Apl. Transaksi Perdagangan. Menggunakan Black Box Test. Bound. Value Anal.*, vol. vol 04 no, 2020. Borg, W.R. & Gall, M.D. Gall (1983). *Education Research : An Introduction, Fifth Edition*. New York: Longman.
- M. D. J. Adrian, "No Title," *Sist. Inf. Penjadwalan Dr. Berbassis Web Dengan Menggunakan Framew. Codeigniter (Studi Kasus Rumah Sakit Yukum Med. Centre)*, vol. 11. No.2, 2017
- S. R. S. Siregar, "No Title," *Ranc. Sist. Inf. Pengelolaan Data Kependud. Desa (Studi Kasus di Kant. Desa Sangiang Kec. Sepatan Timur)*, vol. Vol. 6 No., 2016.