SISTEM INFORMASI RESERVASI PHOTOGRAPHY BERBASIS WEB DI KUNANG-KUNANG CREATIVE STUDIO BANDUNG

Agi Gilang Kusnadi
1.05.11.466
Program Studi Sistem Informasi, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-114 Bandung
agigilang8@gmail.com

ABSTRACT

Development of technology is increasing in the computer systems section make information has an important role in all sectors of a company's management, which are includes the data process. Moreover, with the development of the Internet is so rapid that requires every person to obtain information quickly and accurately.

Kunang-Kunang *Studio was founded in 2012 in Bandung with the taking orders activities from customers and making good designs with the support of HR from those people who are experienced in their field.*

The tools used to design the system are, DFD (Data Flow Diagram) Context Diagram, Flow map Data collection technique used with observation, interview and library research. And applications used in the manufacture the system are PHP and MySQL. Photography reservation system designed to facilitate the administrators to search photo ordering data, booklet, which is expected with these applications can improve service and performance of admin at serving the photograph booking.

*Keywords**:** photo reservation, prototype, DFD (Data Flow Diagram), PHP (Personal Home Page), MySQL.*

I.PENDAHULUAN

- **Latar Belakang**

Jasa fotografi yang sedang marak saat ini adalah jasa foto *wedding, prewedding* dan *booklet*, karena banyak orang yang menganggap pernikahan merupakan hal yang sakral dan sekali dalam seumur hidup. Oleh karena itu, sangat perlu di abadikan dalam bentuk foto ataupun video untuk kenang kenangan dimasa yang akan datang.keadaan seperti ini membuat kebutuhan akan studio foo hang menyediakan jasa foto prewedding dan wedding banyak dicari oleh masyarakat.

Namun perusahaan ini belum memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan memaksimalkan fungsi manfaat komputer yang dimiliki. Dalam melakukan kegiatan pelayanan saat ini Kunang-Kunang masih belum menggunakan aplikasi khusus untuk menampilkan informasi tentang reservasi photography. Belum adanya suatu sistem yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai pemesanan di Kunang-Kunang, pendaftaran yang masih secara manual, yaitu dengan pencatatan langsung data konsumen, dan kemudian data tersebut disimpan dalam map pendaftaran calon konsumen, sehingga proses pengolahan data dan pencarian data konsumen memerlukan waktu yang lama, Sering terjadinya kesalahan jadwal acara konsumen karena tidak akuratnya pencatatan jadwal acara, tempat dan nama konsumen yang memesan, terbatasnya media promosi yang dilakukan oleh Kunang-Kunang Creative Studio, serta laporan-laporan yang masih kurang efisien karena belum menggunakan keunggulan teknologi komputerisasi secara maksimal.

Berbagai masalah diatas tentunya tidak akan terjadi apabila pemanfaatan teknologi informasi digunakan secara maksimal sebagai suatu media penyimpanan sekaligus pengelolah data, serta penyimpanan data yang berimplikasi pada efektifitas dan efisiensi, maka akan dibangun suatu aplikasi berbasis web untuk menampilkan informasi dan reservasi secara online sehingga judul dari tugas akhir ini adalah **"Sistem Informasi Reservasi Photography Berbasis Web di Kunang-Kunang Creative Studio Bandung".**

- **Identifikasi dan Rumussan Masalah**
- **Identifikasi Masalah**

1. Belum adanya suatu sistem yang digunakan untuk menampilkan informasi mengenai pemesanan di kunang-kunang dan sering terjadinya kesalahan jadwal pemotretan.
2. Proses pelayanan pendaftaran calon konsumen dilakukan dengan cara pencatatan langsung secara manual, sehingga sering terjadi hilangnya data konsumen.
3. Terbatasnya media promosi yang dilakukan oleh Kunang-Kunang Creative Studio, sehingga kunang-kunang sulit dalam mendapatkan konsumen.
4. Belum adanya database sehingga menyulitkan dalam pembuatan laporan.

- **Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang penelitian terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi, dan dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun perangkat lunak yang dapat menampilkan informasi dan reservasi photography di Kunang-Kunang studio.
2. Bagaimana pendaftaran calon konsumen di Kunang-Kunang studio yang sedang berjalan saat ini.
3. Bagaimana implementasi sistem informasi pendaftaran konsumen di Kunang-Kunang Studio yang akan dibuat.
4. Bagaimana membangun suatu sistem yang dapat menampilkan laporan agar lebih efisien.

- **Maksud dan Tujuan Penelitian**
- **Maksud Penelitian**

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sistem informasi reservasi berbasis web guna membantu mempromosikan jasa kunang-kunang studio, memproses

pemesanan jasa foto, pengecekan jadwal pemotretan, reservasi booklet, prewedding, maupun wedding.

- **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penulisan tugas ini antara lain :

1. Untuk merancang Sistem Informasi Reservasi yang diusulkan penulis di Kunang-Kunang Creative Studio.
2. Untuk mengetahui pengujian Sistem Informasi Reservasi yang diusulkan penulis di Kunang-Kunang Creative Studio.
3. Untuk menghasilkan suatu sistem reservasi menggunakan media website diusulkan penulis di Kunang-Kunang Creative Studio.

- **Kegunaan Penelitian**

Kegunaan penelitian ini terbagi menjadi dua bagian yaitu kegunaan akademis dan kegunaan praktis.

- **Kegunaan Praktis**

1. Bagi Kunang-Kunang Creative Studio Kegunaan Praktis Penelitian ini bagi pihak Kunang-Kunang Creative Studio adalah untuk memudahkan dalam pengimputan data pelanggan dan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju.
2. Bagi Customers Kunang-Kunang Creative Studio Untuk memudahkan para pelanggan mencari informasi reservasi jasa foto dan reservasi jadwal pemotretan agar lebih mudah dan efisien.

- **Kegunaan Akademis**

1. Bagi Pengembangan Ilmu Kegunaan Penelitian ini dalam bidang pengembangan ilmu adalah dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang teknologi dan informasi

yang berguna dalam meningkatkan pelayanan reservasi photography pada Kunang-Kunang Creative Studio.

2. Bagi Penliliti Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai indikator untuk mengembangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, meningkatkan skill dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap skill dan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian yang berhubungan dengan Reservasi Photograpy.
3. Bagi Penleliti Lain Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang sama dalam bidang Sistem Informasi Reservasi Photography.

- **Batasan Masalah**

Untuk mengkaji permasalahan yang dihadapi, dalam hal ini saya sebagai penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas. Batasan-batasan masalah pada sistem ini yaitu :

1. Pendaftaran acara wedding, prawedding dan booklet dilakukan minimal 30 hari sebelum pelaksanaan acara.
2. Proses pembayaran dilakukan 2 jam setelah reservasi dengan membayar DP 50%.
3. Website ini tidak membahas tentang pemesanan dan penjualan frame.
4. Website ini menampilkan reservasi jadwal pemotretan, pembuatan booklet, prewedding dan wedding agar pelanggan lebih mudah dalam melakukan reservasi.

II. KAJIAN PUSTAKA

- **Pengertian Sistem**

Sistem dapat didefinisikan kedalam 2(dua) pendekatan yaitu pendekatan yang menekankan pada prosedurnya dan pendekatan yang menekankan pada elemennya.

Pendekatan yang lebih menekankan pada prosedurnya, dalam referensi [1] sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu.

Pendekatan yang lebih menekankan pada elemennya, dalam referensi [1] sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

- **Karakteristik Sistem**

Dalam referensi [1] suatu sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu mempunyai komponen-komponen (*components*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environments*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*), dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

- **Pengertian Informasi**

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan suatu sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata [2].

Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat bagi pengambilan keputusan saat ini atau mendatang [3].

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang sudah diolah, dibentuk, atau dimanipulasi sesuai dengan keputusan tertentu agar dapat menghasilkan sesuatu yang lebih berguna bagi pemakainya dan dapat dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan.

- **Siklus Informasi**

Data merupakan bentuk yang masih mentah yang belum dapat bercerita banyak, sehingga perlu diolah lebih lanjut. Data diolah melalui suatu model untuk dihasilkan informasi. Data yang diolah melalui suatu model menjadi informasi, penerima kemudian

menerima informasi tersebut, membuat suatu keputusan dan melakukan tindakan, yang berarti menghasilkan suatu tindakan yang lain yang akan membuat sejumlah data kembali. Data tersebut akan ditangkap sebagai input, diproses kembali lewat suatu model dan membentuk suatu siklus.

Gambar 2.1 Siklus Informasi
(Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi [1,p.9])

- **Pengertian Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan [1].

Sistem informasi adalah sistem yang mencangkup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi dan prosedur kerja), ada sesuatu yang diproses (data yang menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran atau tujuan [4].
Dapat disimpulkan bahwa sistem informasi adalah kumpulan dari berbagai atau komponen atau subsistem baik fisik ataupun nonfisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerjasama secara harmonis untuk mencapai suatu tujuan tertentu, yaitu mengolah data menjadi informasi.

- **Pengertian Photography**

Fotografi atau dari bahasa Inggris: photography, berasal dari kata Yunani yaitu "photos": Cahaya, dan "Grafos": Melukis/menulis). Jadi fotografi adalah proses melukis dengan menggunakan media cahaya.

Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.

Prinsip fotografi adalah memokuskan cahaya dengan bantuan pembiasan sehingga mampu membakar medium penangkap cahaya. Medium yang telah dibakar dengan ukuran luminitas cahaya yang tepat akan menghailkan bayangan identik dengan cahaya yang memasuki medium pembiasan (selanjutnya disebut lensa).

Untuk menghasilkan intensitas cahaya yang tepat untuk menghasilkan gambar, digunakan bantuan alat ukur berupa lightmeter. Setelah mendapat ukuran pencahayaan yang tepat, seorang fotografer bisa mengatur intensitas cahaya tersebut dengan mengubah kombinasi ISO/ASA (ISO Speed), diafragma (Aperture), dan kecepatan rana (speed). Kombinasi antara ISO, Diafragma & Speed disebut sebagai pajanan (exposure).

- **Pengertian Reservasi**

Menurut penulis pemesanan adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh tiket atau tempat duduk dalam sebuah transaksi. Sedangkan menurutKamus Besar Bahasa Indonesia pemesanan adalah " proses, perbuatan, cara memesan (tempat,barang,dsb) kepada orang lain."

- **Pengertian Reservasi Photography**

Reservasi Photography adalah Suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh tiket/booking untuk melakukan pemotretan (Photography) , jadwal yang di tentukan tergantung kepada kebijakan yang berlaku di perusahaan tersebut .

- **Pengertian Website**

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. [6]

- **PHP (*PHP Hypertext Preprocessor*)**

PHP singkatan dari (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memperoleh data dinamis [7]. PHP adalah *server side scripting* yang merupakan dokumen-dokumen yang digunakan dalam membangun suatu aplikasi internet yang dijalankan pada sisi server dan dikirimkan ke browser dalam bentuk HTML. Jika yang diinginkan oleh seorang *user* adalah *file* yang mengandung perintah *server side* maka server web akan menjalankan dahulu program tersebut lalu mengirimkannya kembali ke browser dalam bentuk HTML sehingga dapat di terjemahkan oleh browser.

- **XAMPP**

MySQL merupakan pemograman/sistem manajemen database (kumpulan data yang terstuktur) yang menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language*), MySQL merupaka sistem majemen yang dapat diandalkan dan penggunaannya mudah untuk dipahami. MSQL didesain untuk menangani database yang besar dengan cepat, memiliki tingkat keamanan dan konektivitas yang tinggi [7].

- **MySQL**

MySQL merupakan pemograman/sistem manajemen *database* (kumpulan data yang terstruktur) yang menggunakan bahasa SQL (*Structured Query Language),* MySQL merupakan sistem manajemen yang dapat diandalkan dan penggunaanya mudah untuk dipahami MySQL didesain untuk menangani *database* yang besar dengan cepat memiliki tingkat keamanan dan konektivitas yang tinggi. [7]

III.OBJEK DAN METODE PENELITIAN

- **Objek Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan penelitian di kunang-kunang creative studio bandung, yang beralamat di Jl. Pagarsih Gg. Mastabir No.44 Bandung (082120650810).

- **Profil Kunang-Kunang Creative Studio.**

Kunang-Kunang Creative studio berdiri sejak tahun 2012 di bandung dengan kegiatan menerima pesanan dari konsumen, membuat design, pembuatan merch sampai dengan jasa pemotretan yang baik dengan didukung SDM dari orang-orang yang berpengalaman dibidangnya, Kunang-Kunang dibentuk oleh 5 orang designer untuk memajukan persaingan jasa design, foto dan lain-lain untuk mampu bersing dengan kota-kota lain, perusahaan ini bergerak atas dasar kemampuan pendiri untuk lebih bisa memajukan perusahaan yang didirikan.

- **Visi dan Misi Perusahaan**

Visi : Membuka sudut pandang baru terhadap pentingnya suatu identitas dalam bidang informasi melalui pendekatan dan edukasi kepada pihak yang terlibat

Misi : Menjadi suatu lembaga jasa yang mampu mengemas pencitraan melalui garis informasi

- **Struktur Organisasi**

Gambar 3.1. Struktur Organisasi kunang-kunang creative studio

- **Deskripsi Tugas**

Adapun deskripsi kerja masing masing bagian yang ada pada kunang-kunang creative studio adalah sebagai berikut :

1. Pimpinan berugas memimpin perusahaan sekaligus mengatur bawahannya, dan menentukan pengambilan keputusandari semua masukan/saran dari karyawannya
2. Admin bertugas mengatur *jobdesk* dan menyesuaikan jadwal pemotretan
3. Marketing bertugas untuk mencari konsumen, membangun komunikasi dengan baik dengan calon konsumen dan mempromosikan perusahaan
4. Dokumentasi bertugas untuk memastikan kualitas foto dan video dan mengatur jadwal fotografer dan videografer

5. Fotografer bertugas mendokumentasikan acara yang sedang berlangsung dengan sebaik dan seprofrsional mungkin
6. Vidiografer bertugas mendokumentasikan acara yang sedang berlangsung dengan sebaik dan seprofrsional mungkin

- **Metode Penelitian**

Metodologi penelitian adalah sekumpulan peraturan, kegiatan, dan prosedur yang digunakan oleh pelaku suatu disiplin ilmu. Metodologi juga merupakan analisis teoritis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerukan jawaban.

- **Desain penelitian**

Desain penelitian adalah keseluruahan dari perencanaan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan mengantisipasi beberapa kesulitan yang mungkin timbul selama proses penelitian, hal ini penting karena desain penelitian merupakan strategi untuk mendapatkan data yang dibutuhkan untuk keperluan menjawab pertanyaan penelitian sebagai alat untuk mengontrol variable yang berpengaruh dalam penelitian.dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dan penelitian tindakan *(Action Research)*.

Penelitian deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskiptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki

Penelitian tindakan *(Action Research)* adalah suatu penelitian yang dikembangkan bersama-sama antara peneliti dan decision maker tentang variable-variabel yang dapat dimanipulasikan dan dapat segera digunakan untuk menentukan kebijakan dan

pembangunan. Peneliti dan decision maker bersama-sama menentukan masalah. Membuat desain serta melaksanakan program-program tersebut.

- **Jenis dan Metode Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode pengumpulan data beupa sumber data primer (observasi, wawancara, dan studi dokumendasi) dan sumber data sekunder (studi leteratur, jurnal dan pengamatan website).

- **Sumber Data Primer**

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data ini diperoleh dari kegiatan observasi yaitu melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, mengadakan wawancara dengan pihak yang terlibat dan menganalisis dokumen yang berhubungan dengan keperluan penelitian. Berikut adalah penjelasan dari data yang diperoleh pada objek penelitian, yaitu Kunang-Kunang Creative Studio :

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek, situasi, konteks dan maknanya dalam upaya mengumpulakn data penelitian.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang digali dari sumber data langsung melalui percakapan atau Tanya jawab. Dalam penelitian ini wawancara dilakukan kepada Owner Kunang-Kunang Creative Studio.

- **Sumber Data Sekunder**

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain).

- **Metode Pendekatan Sistem**

Metode pendekatan sistem merupakan salah satu cara dalam menyelesaikan masalah dengan melakukan identifikasi terhadap sejumlah kebutuhan-kebutuhan. Adapun metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu pendekatan terstruktur, adanya permasalahan yang komplek di organisasi dapat dipecahkan sehingga sistem mudah untuk dipelihara, fleksibel, memuaskan untuk pemakainya, mempunyai dokumentasi yang baik, tepat waktu, dan dapat meningkatkan produktivitas dan kualitasnya yang lebih baik.

- **Metode Pengembangan Sistem**

Dalam melakukan penelitian ini penulis menggunakan metode pengembangan sistem Protoype.

Suatu *prototype* merupakan suatu metode dalam pengembangan sistem yang menggunakan pendekatan untuk membuat sesuatu program dengan cepat dan bertahap sehingga segera dapat dievaluasi oleh pemakai [4].

Gambar 3.2. Metode Pengembangan Prototype
(Sumber: Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [4, p.25])

- **Alat Bantu Analisis dan Perancangan**

Alat bantu analisis dan perancangan yang akan digunakan yaitu, flow map, diagram kontek, data flow diagram, kamus data dan perancangan basis data.

1. Flow Map

Flow Map merupakan bagan alur yang menunjukkan arus dari laporan dan formulir termasuk tembusan. Flow Map digunakan untuk menganalisis bagaimana hubungan antara sub kerja yang akan menggerakkan sistem. Setelah diketahui bagian-bagian yang terlibat dalam sistem, maka akan diketahui berapa jumlah entitas yang terkait dengan sistem yang dianalisis dan dirancang.

2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu system. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang

menggambarkan seluruh input ke system atau output dari system. System dibatasi oleh boundary (dapat digambarkan dengan garis putus). Dalamdiagram konteks hanya ada satu proses. Tidak boleh ada store dalam diagram konteks

3. Data Flow Diagram

Diagram aliran data merupakan model dari system untuk menggambarkan pembagian system ke modul yang lebih kecil. Salah satu keuntungan menggunakan diagram aliran data adalah memudahkan pemakai atau user yang kurang menguasai bidang computer untuk mengerti system yang akan dikerjakan.

4. Kamus Data

Kamus data dapat merupakan hasil property dari data. Dengan menggunakan kamus data, analis sistem dapat mendefinisikan data yang mengalir di sistem dengan lengkap. Kamus data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem.

IV. HASIL PENELITIAN

- **Perancangan Sistem**

Perancangan sistem adalah proses menyusun atau mengembangkan sistem informasi yang baru. Dalam tahap ini harus dipastikan bahwa semua persyaratan untuk menghasilkan sistem informasi dapat dipenuhi. Hasil sistem yang dirancang harus sesuai dengan kebutuhan pemakai untuk mendapatkan suatu sistem yang lebih baik.

- **Tujuan Perancangan Sistem**

Perancangan sistem digambarkan dengan merancang sistem yang akan dibangun sebelum dilakukan kodefikasi kedalam suatu bahasa pemograman. Dalam perancangan suatu sistem tidak lepas dari hasil analisis, karena hasil analisis sistem baru dapat dibuat suatu rancangan sistem.

- **Gambaran Umum Sistem Yang Di Usulkan**

Sistem Informasi Reservasi *Photography* adalah suatu sistem yang menggunakan teknologi internet sebagai media yang terhubung melalui *web server* dan dapat diakses melalui internet agar dapat diakses darimana saja dan menggunakan alat apapun seperti smartphone, pc. Dan perangkat lainya selama terkoneksi internet. Hal tersebut agar mengoptimalkan penyampaian informasi jadwal pemotretan dan layanan lainya terhadap pelanggan sebagai sarana promosi.

- **Perancangan Prosedur Yang Diusulkan**

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya akan diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancagnan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasikan komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik. Sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen. Tahapan perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan perancangan proses atau prosedur yang diusulkan terdiri dari diagram konteks, DFD, dan kamus data. Terdapat perbedaan dari sistem yang berjalan dengan yang diusulkan dimana sistem yang diusulkan akan menggunakan media penyimpanan terpusat dan saling terintegrasi dengan menggunakan basis data.

- **Diagram Konteks**

Diagram konteks Sistem Informasi reservasi fotografi pada Kunang-Kunang Creative Studio yang diusulkan terdapat pada gambar berikut :

Gambar 4.1 Diagram Konteks yang diusulkan

- **Data Flow Diagram**

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data dari sistem, yang penggunaanya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. Data Flow Diagram sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

Gambar 4.2 DFD Level 1 yang diusulkan

Gambar 4.3 DFD Level 2 proses 1 yang diusulkan

Gambar 4.4 DFD Level 2 proses 2 yang diusulkan

- **Perancangan Basis Data**

Perancangan basis data merupakan perancangan yang digunakan untuk pembuatan dan penyimpanan data kedalam sistem yang terdiri dari beberapa file basis data. Perancangan basis data dilakukan untuk mengelompokan atribut-atribut dari hasil analisis untuk membentuk suatu relasi yang berguna untuk meminimalisisr kerangkapan data. Pada perancangan basis data ini akan dibahas :

- Normalisasi
- Relasi Tabel
- Entity Relationship Diagram (ERD)
- Struktur File
- Kodefikasi
- **Normalisasi**

1. Bentuk tidak normar (*unnormal*)
   Bentuk tidak normal adalah sekumpulan field-field dari table secara meyeluruh.
2. Bentuk Normal Pertama (1NF)
   Bentuk normal pertama adalah tabel yang tidak ada pengulangan atribut.
3. Bentuk Normal Kedua (2NF)

Bentuk normal kedua adalah tabel yang memenuhi kaidah bentuk normal pertama (1st NF) dan atribut yang bukan merupakan kunci harus bergantung kepada atribut kunci. Selanjutnya penulisan atribut kunci diberi tanda bintang.

4. Bemtuk Normal Ketiga (3NF)

Setelah atribut – atribut telah memenuhi normal kedua atau 2NF, maka dapat memenuhi syarat normal ketiga atau 3NF antara lain yaitu atribut bukan kunci haruslah tidak memiliki ketergantungan fungsional dengan atribut kunci lainnya.

- **Relasi Tabel**

relasi table digunakan untuk mengelompokkan data menjadi tabel – tabel yang menunjukan entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses database, sehingga database tersebut mudah di modifikasi. Tabel relasi dari Sistem Informasi Reservasi Photography pada Kunang-Kunang Creative Studio Bandung yaitu sebagai berikut :

Gambar 4.5 Relasi Tabel

- **Entity Relationship Diagram (ERD)**

Pada Entity Relationship Diagram (ERD) hubungan antar file direlasikan dengan kunci relasi (*Relational Key*) yang merupakan kunci utama dari masing – masing file. ERD terdiri dari sekumpulan objek dasar yaitu entitas-entitas yang saling berhubungan dalam sistem informasi penjualan dan pembelian barang pada Kunang-Kunang Creative Studio Bandung yaitu sebagai berikut :

Gambar 4.6 Entity Relationship Diagram (ERD)

- **Perancangan Antar Muka**

Perancangan antar muka atau *interface* ini akan menggambarkan letak – letak tampilan yang dirancang pada sistem informasi reservasi photography yang diusulkan pada Kunang-Kunang Creative Studio Bandung. Adapun yang akan dibahas adalah struktur menu, perancangan *input*, perancangan *output*.

- **Struktur Menu**

Perancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan pemakai atau pengguna sistem dalam menjalankan program aplikasi. Berikut ini adalah gambar perancangan struktur menu :

Gambar 4.7 Struktur Menu Halaman Utama

- **Perancangan Input**

Perancangan *input* merupakan desain yang dirancang untuk menerima masukan dari pengguna sistem. Rancangan masukan ini harus dapat memberikan penjelasan bagi pemakainya. Baik dari bentuk maupun dari masukan – masukan yang akan diisi.

- Perancangan Input Pemesanan

Gambar 4.8 form login admin

Adapun Perancangan Tampilan Output adalah sebagai berikut :

- Perancangan Output Laporan Pesanan

Gambar 4.17 Perancangan Output Laporan Pemesanan

- **Perancangan Arsitektur Jaringan**

Perancangan arsitektur jaringan adalah bentuk rancangan suatu konfigurasi jaringan yang diusulkan untuk diterapkan di dalam pelaksanaan Sistem Informasi Reservasi Phography Berbasis Web di Kunang-kunang creative studio Bandung dapat dilihat pada gambar berikut :

Gambar 4.18 Perancangan Arsitektur Jaringan

- **Implementasi**

Implementasi sistem merupakan kelanjutan dari kegiatan perancangan sistem dan dapat dipandang sebagai usaha untuk mewujudkan sistem yang dirancang. Langkah – langkah dari proses implementasi sistem adalah urutan dari kegiatan awal sampai kegiatan yang dilakukan dalam mewujudkan sistem yang dirancang. Implementasi ini dilakukan sebagai

hasil akhir dari Sistem Informasi Reservasi Phography Berbasis Web di Kunang-kunang Creative Studio Bandung yang dibuat oleh penulis.

- **Batasan Implementasi**

Dalam mengimplementasikan perangkat lunak pemantauan dan pengendalian aplikasi ini ada beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu :

- Sistem Informasi Reservasi hanya membahas mengenai booking jasa pemotretan, jadwal pemotretan .
- Sistem Informasi Reservasi hanya membahas mengenai konfirmasi pembayaran.
- Sistem Informasi Reservasi hanya menyediakan paket yang tersedia.

- **Implementasi Perangkat Lunak**

Agar pengembangan sistem informasi akademik ini berjalan dengan lancar maka dibutuhkan alat atau *tools* pendukung baik perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*). Dimana perangkat lunak yang digunakan sebagai pendukung sistem informasi ini adalah sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Microsoft Windows 7 Ultimate
- Web Server : Apache versi 2.4.7
- Database Server : MySQL versi 5.5.34
- Bahasa Pemrograman : PHP (PHP Hypertext Preprocessor)
- Code Editor : Sublime build 3065
- Browser : Google Chrome, Mozilla Firefox

- **Implementasi Basis Data**

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `content` (
`id_blog` int(11) NOT NULL,
  `judul` varchar(100) NOT NULL,
  `gambar` text NOT NULL,
```

`headline` varchar(200) NOT NULL,
`content` text NOT NULL,
`date` date NOT NULL

- **Implementasi Antar Muka**

Implementasi antar muka merupakan tahapan dalam memenuhi kebutuhan pengguna dalam berinteraksi dengan sistem informasi reservasi yang dibangun dalam PHP. Implementasi antar muka dilakukan dengan sebuah webpage yang berekstensi .php.

1. Implementasi Halaman Login

Tabel 4.15 Implementasi Halaman Login

Menu	Sub Menu	Deskripsi	Nama File
Login	-	verifikasi username dan password pengguna yang akan masuk ke sistem	login.php

- **Implementasi Instalasi Program**

Untuk dapat menggunakan sistem informasi pembelian dan penjualan ini maka kita harus menginstal xampp versi 1.8.2 terlebih dahulu. Proses instalasi program pada dasarnya dilakukan seperti biasa tanpa ada perbedaan ketika menginstalasi program-program pada umumnya.

- **Penggunaan Program**

1. Form login

Untuk dapat masuk ke dalam sistem informasi reservasi, maka pengguna sistem harus mengisikan *username* dan *password* terlebih dahulu sesuai hak akses yang dimiliki. Pengguna sistem menginputkan *username* dan *password*, kemudian klik tombol login untuk masuk kedalam sistem login admin

Gambar 4.27 Form Login Admin

- **Pengujian**

Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas, yaitu mampu mempresentasikan kajian prokik spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri

Pengujian sistem informasi reservasi menggunakan data uji berupa sebuaah data masukan dari *user*. Berikut ini adalah rencana pengujian sistem informasi reservasi photography :

Tabel 4.11 Rencana Pengujian

- **Kasus dan Hasil Pegujian**

Dalam hal ini akan dijelaskan mengenai kasus dan hasil dari pengujian.

Table 4.12 Hasil Pengujian Login

- **Kesimpulan Hasil Pengujian**

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus yang di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak sistem informasi reservasi fotografi dapat berjalan dengan baik dan secara fungsional sistem dapat menghasilkan *output* sesui dengan yang diharapkan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

- **Kesimpulan**

1. Dengan adanya Sistem Informasi Reservasi Photography untuk meminilimalisir kesalahan dalam jadwal pemotretan dan tidak menmerlukan waktu yang lama.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Reservasi Photography konsumen tidak harus datang langsung ke tempat, tapi hanya melakukan reservasi melalui situs web Kunang-Kunang.

3. Untuk Kunang-Kunang sendiri dapat lebih luas dalam mempromosikan jasanya melalui Sistem Informasi ini.
4. Dengan adanya Sistem Informasi Reservasi Photography yang terkoneksi ke *database* memudahkan pihak Kunang-Kunang dalam pembuatan laporan bulanan maupun tahunan.

- **Saran**

1. Sistem informasi reservasi photograpy yang telah di bangun masih mungkin dikembangkan dengan adanya aplikasi via android .
2. Pada pengembangan sistem informasi reservasi photoghrapy selanjutnya agar ada panduan khusus untuk cara pembayaran via bank.
3. Untuk perusahaan Kunang-Kunang sendiri agar dapat dikembangkan lagi oleh orang lain yang ingin mengembangkan
4. Untuk pihak perusahaan sebaiknya melakukan *backup* dan *update* data secara berkala,sehingga apabila terjadi kerusakan pada sistem, data-data yang ada tidak hilang.

DAFTAR PUSTAKA

[9] Bin Ladjamudin. Al-Bahra, "Rekayasa Perangkat Lunak", 1st ed, Yogyakarta : Graha Ilmu, 2006.

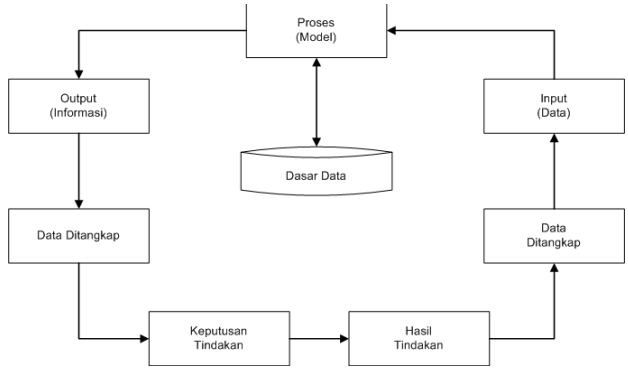
[5] Departemen Pendidikan Nasional, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", 3rd ed, Jakarta : Balai Pustaka, 2005.

[1] Hartono. Jogiyanto, "Analisis dan Desain Sistem Informasi", 2nd ed, Yogyakarta : Andi, 2005.

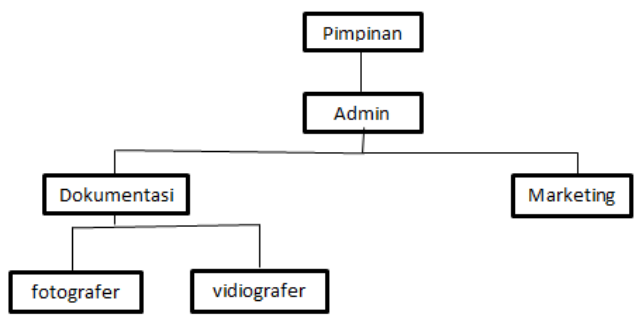
[6] Hidayat. Rahmat, "Cara Praktis Membangun Website Gratis", 2nd ed, Jakarta : Elex Media Komputindo, 2010.

[10] http://www.idseducation.com/2014/06/05/jenis-jenis-fotografi-populer-yang-manakah-jenis-fotografimu/ |

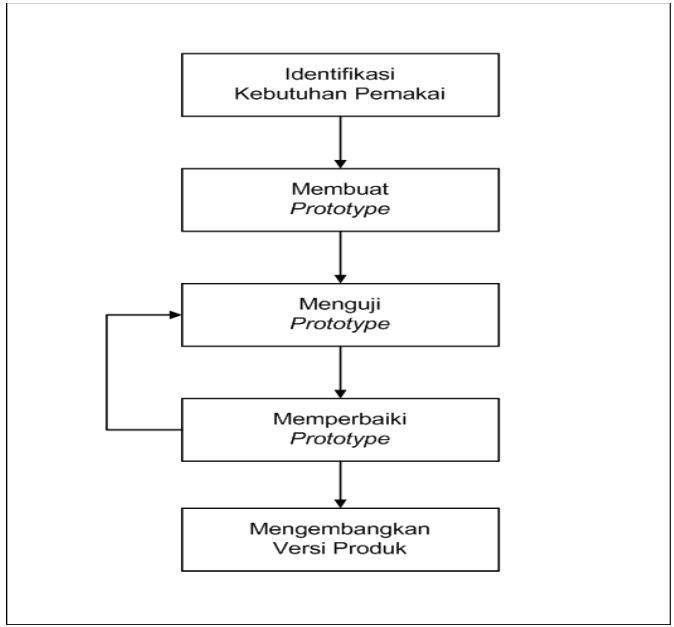
[2] Kadir. Abdul, “Pengenalan Sistem Informasi”, 2nd ed, Yogyakarta : Andi, 2005.
[8] Kotler,Philip. “Marketing Management”, 11 th ed. New Jersey : Prentice Hall.Inc, 2003
[4] Krisnanto. Andri, “Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya”, 3rd ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.
[3] Mulyanto. Agus, “Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi”, 3rd ed, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.
[7] Nugroho. Bunafit, “Aplikasi Pemograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL”, 2nd ed, Yogyakarta : Gava Media, 2008.



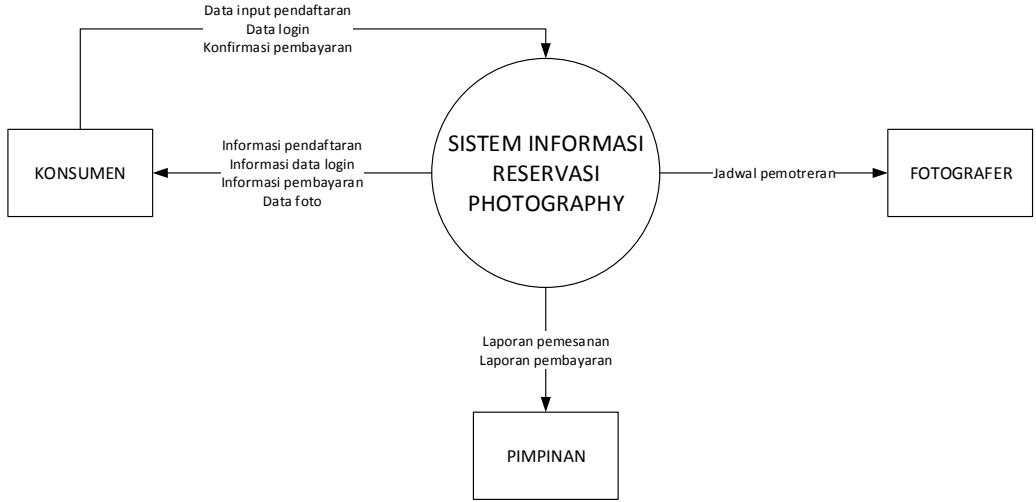
Gambar 2.1 Siklus Informasi
(Sumber : Analisis dan Desain Sistem Informasi [1,p.9])



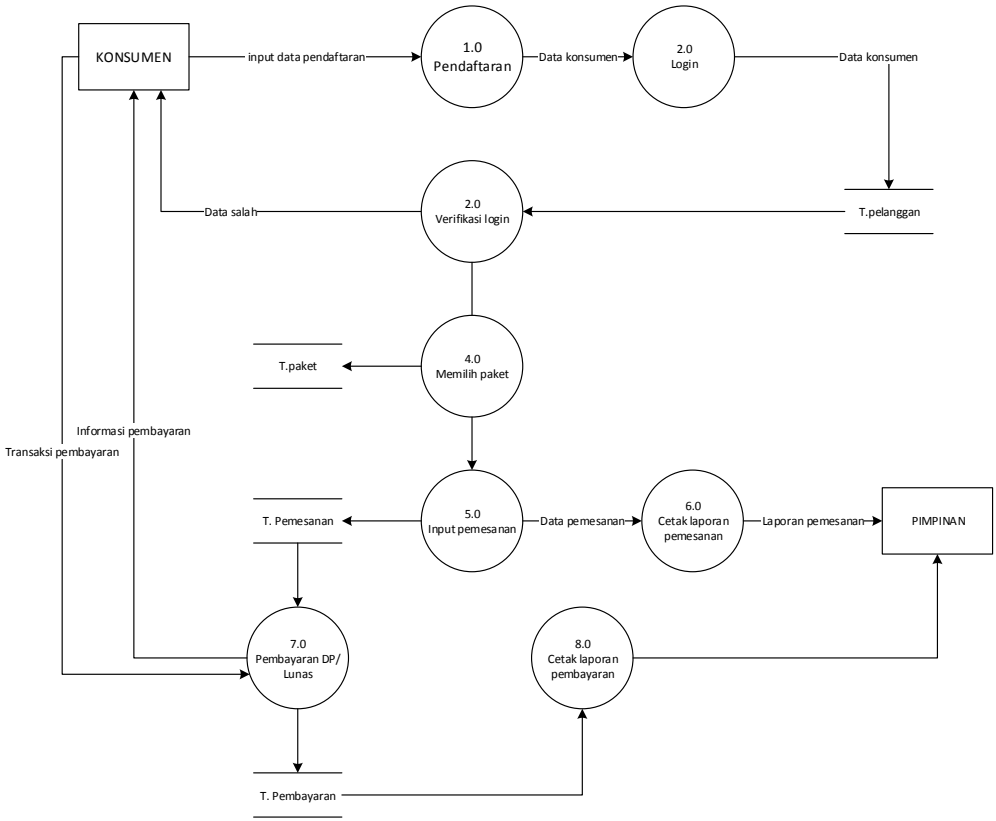
Gambar 3.1. Struktur Organisasi kunang-kunang creative studio



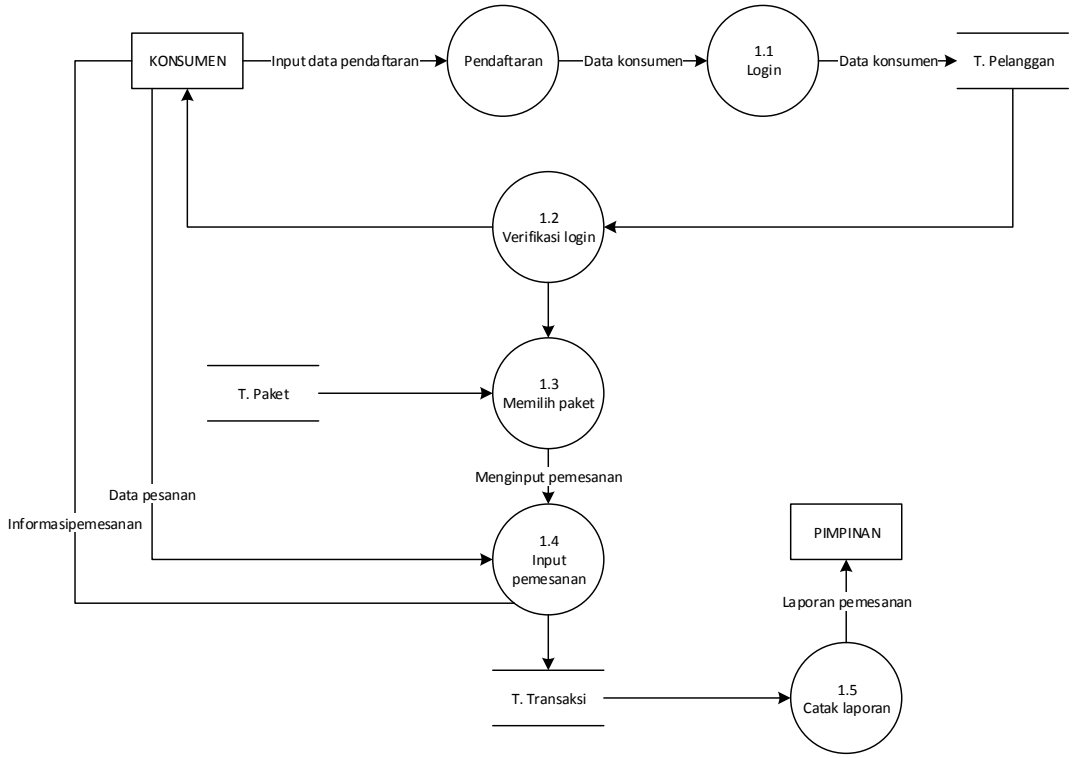
Gambar 3.2. Metode Pengembangan Prototype
(Sumber: Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya [4, p.25])



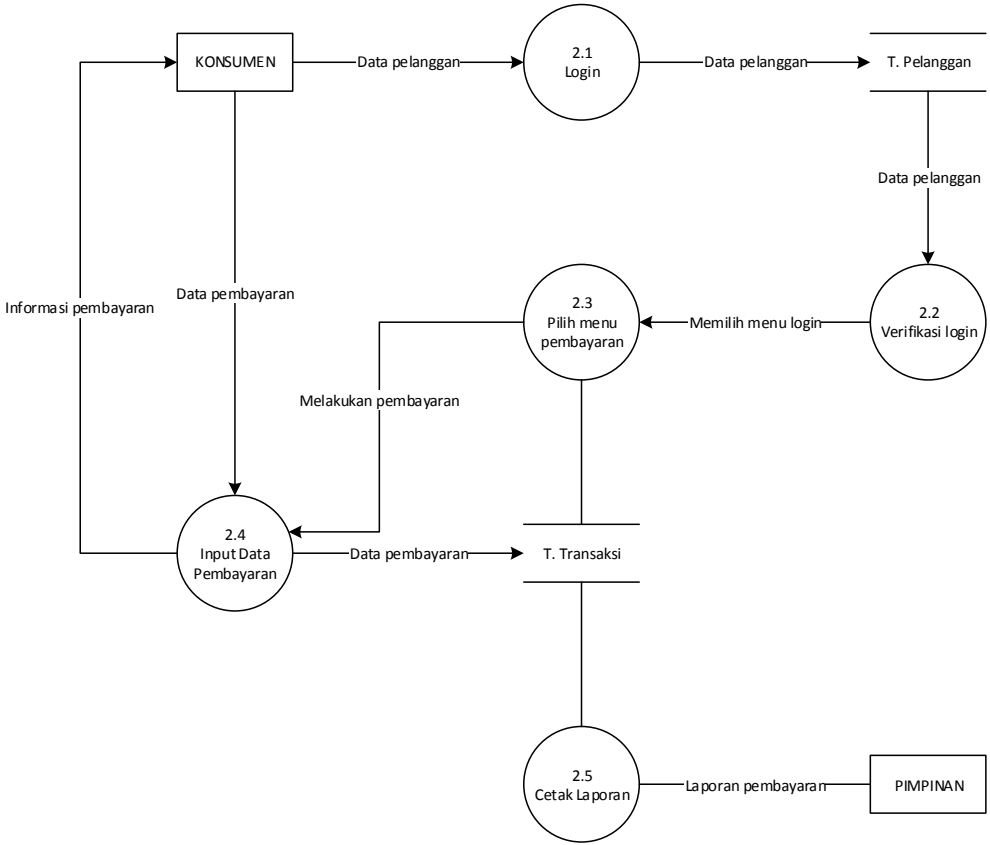
Gambar 4.1 Diagram Kontek Sistem yang Diusulkan



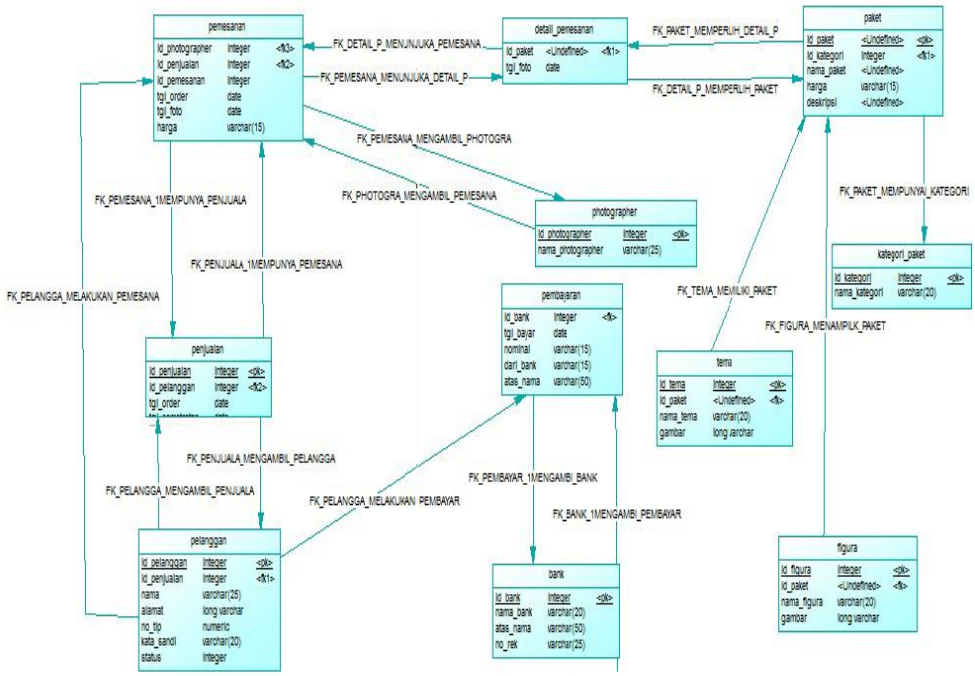
Gambar 4.2 Data Flow Diagram Level 1 Sistem yang Diusulkan



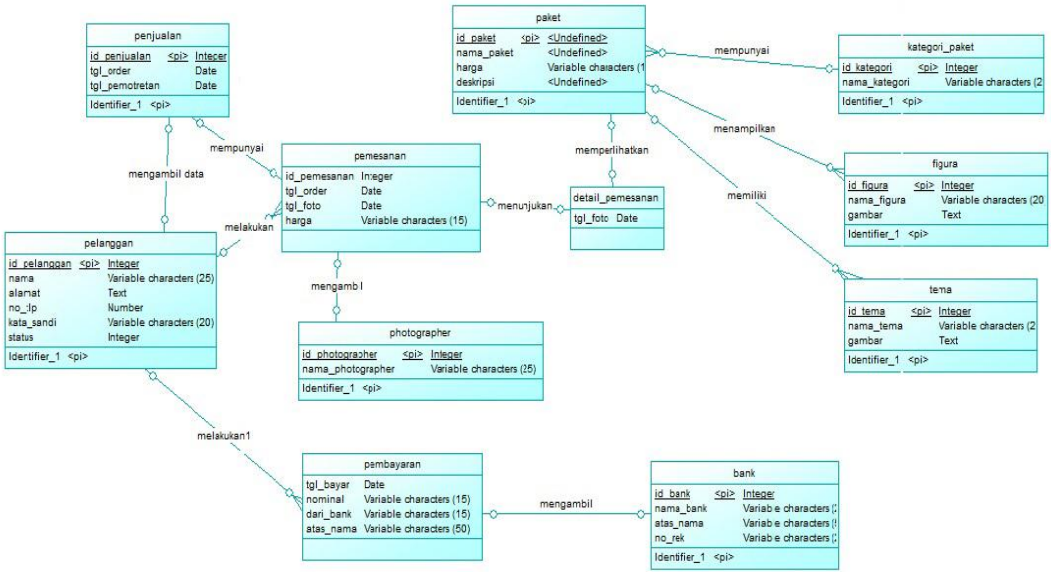
Gambar 4.3 Data Flow Diagram Level 2 Proses 1 Sistem yang Diusulkan



Gambar 4.4 Data Flow Diagram Level 2 Proses 2 Sistem yang Diusulkan



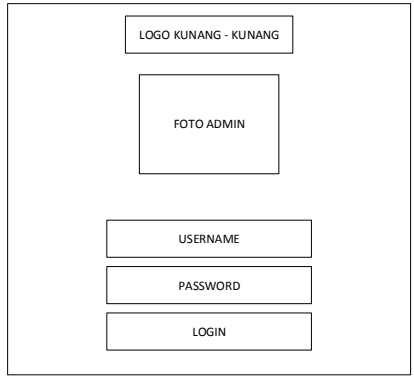
Gambar 4.5 Relasi Tabel



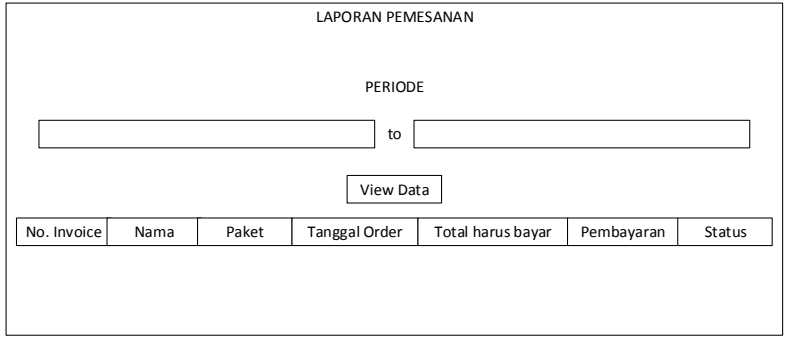
Gambar 4.6 Entity Relationship Diagram (ERD)



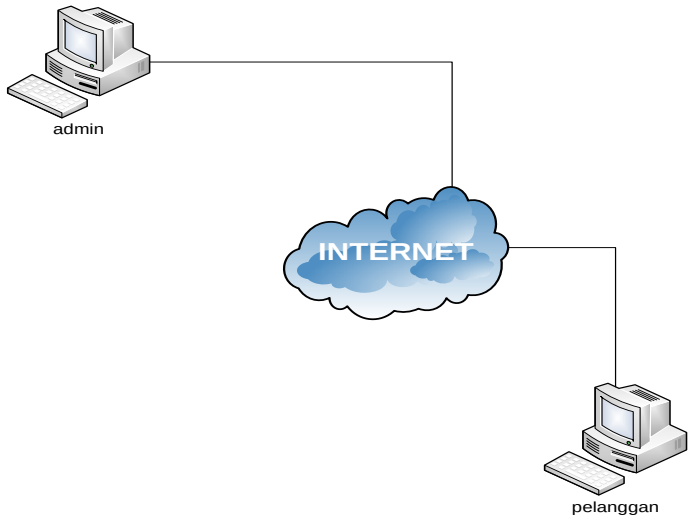
Gambar 4.7 Struktur Menu Halaman Utama



Gambar 4.8 form login admin



Gambar 4.17 Perancangan Output Laporan Pemesanan



Gambar 4.18 Perancangan Arsitektur Jaringan