E-Digital Order Photography Berbasis *Web* di Kawanan Rusa Studio

E-Digital Order Photography Web Based in Kawanan Rusa Studio

Taufiq Fatur Rahman[1], Agus Nursikuwagus[2]
Universitas Komputer Indonesia
opiqqfatur@gmail.com

Abstrak - Kawanan Rusa Studio adalah perusahaan yang menyediakan layanan jasa fotografi. Kawanan Rusa Studio harus meningkatkan produktifitas pada bidangnya, untuk itu dibutuhkannya sarana informasi dengan memanfaatkan web. Fasilitas ini bertujuan untuk membantu penyebarluasan informasi dan promosi pada pemesanan jasa fotografi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Metode ini dilakukan yaitu menggunakan data primer yang di dapatkan melalui wawancara dengan pemilik Kawanan Rusa Studio. Metode Pengembangan Sistem Informasi yang digunakan pada analisis ini adalah Prototype pada proses pembuatan website. Pada aplikasi ini, software yang digunakan adalah notepad++ sebagai alat bantu membuat website, MySQL sebagai database untuk menyimpan data dari situs, skrip PHP untuk bahasa pemrogramannya. Hasil yang didapatkan dari aplikasi ini adalah menghasilkan produk perangkat lunak aplikasi E-Digital Order Photography berbasis Web di Kawanan Rusa Studio. Website ini memiliki fasilitas daftar paket fotografi yang telah di sediakan, halaman pemesanan, konfirmasi pembayaran dan halaman administrator untuk mengelola halaman web.

Keywords: *E-Digital, order, Photography, Web*

Abstract - *Kawanan Rusa Studio is a company that provides photographic services. Kawanan Rusa Studio should increase productivity in the field, for it needs the means of information by utilizing the web. This facility aims to assist in the dissemination of information and promotion of Photography Services on booking. This research uses descriptive research method. This method is done using the primary data obtained through interview with the owner of the Kawanan Rusa Studio. Information systems development methods used in this analysis is the prototype on the process of making a web site. In this application, the software used is notepad + + as a tool to create a website, MySQL as a database to store data from the site, PHP script for programming language. The results obtained from the application of this product is a Web-based application software Digital photography E-Order a Kawanan Rusa Studio. This website has facilities list of photography packages that have been provided, page order, payment and confirmation page administrators to manage web pages.*

Keywords: *E-Digital, order, Photography, Web*

I. PENDAHULUAN

Layanan terhadap pelanggan ataupun pengguna jasa fotografi cukup beragam ditinjau dari segi jarak dan kelengkapan alat. Pengguna jasa sering mendapatkan kesulitan ketika akan menyewa jasa fotografi. Hal ini karena penyedia jasa fotografi belum menggunakan media internet sebagai alat promosinya. Studio Kawanan Rusa Studio melakukan promosinya masih menggunakan sosial media. Pengguna jasa sering mendapatkan kesulitan ketika akan menyewa jasa fotografi. Hal ini karena penyedia jasa fotografi belum menggunakan media internet sebagai alat promosinya. Studio Kawanan Rusa Studio melakukan promosinya masih menggunakan sosial media. Pada sosial media tersebut hanya menampilkan hasil foto-foto yang telah dikerjakan. Begitupun detil paket paket yang disediakan belum ada. Masalah ini dihadapi juga oleh Kawanan Rusa Studio.

Kawanan Rusa Studio masih belum dikenal oleh masyarakat luas. Sehingga daya saing Kawanan Rusa Studio dalam bidang sejenis masih belum menampakan hasil yang signifikan. Masalah lain yang dihadapi oleh Kawanan Rusa Studio ini adalah belum menyediakan fasilitas pemesanan fotografi secara aplikasi internet. Sehingga jasa layanan baru dilayani melalui sosial media seperti *WhatsUp, InstaGram*, dan *Short Message Service* (SMS). Pembayaran yang dilakukan masih menggunakan Bank Account Transfer. Sehingga untuk mengetahui pembayaran masih harus cek Account. Pencatatan untuk pemesanan masih menggunakan buku besar. Setiap pengguna jasa Kawanan Rusa Studio akan dicatat secara manual terkait dengan hari, tanggal, jam ketika acara dilaksanakan.

Penelitian yang di lakukan oleh Ahmad Cucus menyatakan bahwa Pemesanan Tiket Kerata Api Kelas Eksekutif Jurusan Jakarta Melalui Internet bertujuan merancang sebuah sistem sistem baru yaitu pemesan tiket melalui website yang terkoneksi dengan internet.[4]

Penelitian yang dilakukan oleh Rony Adi Nugroho menyatakan bahwa tujuan dari penelitain ini memberikan informasi dengan memanfaatkan website sebagai media untuk mempromosikan jasa fotografi dan pemesanan.[5]

Penelitian yang dilakukan oleh Deybi W. E. Sede, Alicia A. E. Sinsuw, Xaverius B. N. Najoan menyatakan bahwa Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan informasi kepada pengguna transportasi kapal laut yang akan memesan tiket dan memudahkan pengguna dalam memesan. [6]

Penelitian yang dilakukan (Syam Widarda, Fitro Nur Hakim menyatakan bahwa Pemesanan Menu Berbasis Web untuk membuat sistem pemesanan menu yang menyediakan data penjualan dan daftar menu yang sudah memanfaatkan komputer.[7]

Penelitian yang dilakukan Dhimas Rizqi S, Rizal Isnanto, Adian Fatchur Rochim menyatakan bahwa tujuan penelitian ini untuk membantu konsumen dalam melakukan proses pemesanan, promosi, dan mempermudah proses menyebarkan informasi.[8]

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Sistem

System adalah sekumpulan bagian-bagian penting yang saling berkaitan dan tergabung pada tujuan yang sama untuk melakukan suatu pencapaian tujuan tertentu.[3]

2.2 Data

Data adalah bukti yang memaparkan adanya suatu kejadian, data terdiri dari fakta dan angka yang tidak mempunyai makna atau pengaruh secara langsung bagi pemakai.[3]

2.3 Informasi

Informasi adalah data yang sudah memiliki bentuk dan memiliki makna untuk yang membutuhkan sebuah informasi, sehingga dalam pengambilan keputusan pemakai sudah mengerti apa yang akan dilakukannya.[3]

2.4 Sistem Informasi

Sistem Informasi merupakan sekumpulan dari komponen sistem yang dapat menyediakan informasi, dimana system tersebut gabungan dari perangkat keras/lunak, teknologi informasi, orang-orang dan prosedur yang terorganisir.[1]

2.5 Digital

Digital adalah sesuatu yang berhubungan dengan angka-angka untuk system perhitungan tertentu berhubungan dengan penomoran.

2.6 Order

Suatu aktifitas dimana kegiatan konsumen sebelum membeli apa yang dibutuhkan oleh konsumen . Untuk mewujudkan kepuasan kepada konsumen maka perusahaan memiliki sistem pemesanan dengan kulitas baik.[1]

2.7 Photography

Photography adalah seni yang mengarah pada teknik pengetahuan dan foto melalui proses penghasilan gambar dan cahaya.[2]

2.8 *Use Case*

Use case diagram ini menjelaskan interaksi pada tiap-tiap aktor terhadap sistem dan mengetahui fungsi yang ada pada sebuah sistem.[9]

2.9 *Activity Diagram*

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan aliran-aliran dari aktivitas yang terjadi, *Activity Diagram* digunakan untuk menjelaskan aktifitas yang dibuat dalam operasi dimana dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya. [9]

2.10 *Sequence Diagram*

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan perilaku-perilaku pada pada sistem dalam sebuah skenario. *Sequence Diagram* berfungsi untuk merangkai pesan yang akan dikirim pada objek.9]

2.11 Class Diagaram

Class Diagram adalah dekripsi kelompok objek-objek, *Class Diagram* ini menjelaskan hubungan antara kelas kelas yang ada pada sistem, sebelum merancang *class diagram* terlebih dahulu melakukan list berdasrkan objek, yang mengacu pada *use case diagram.* [9]

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode penelitian deskriptif yaitu pemecahan masalahnya dilakukan dengan meperhatikan pada masalah atau gambaran objek yang aktual sebagaimana pada saat penelitian dilakukan

Jenis dan Metode Pengumpulan Data

1.Sumber Data Primer

- Observasi

Data yang dikumpulkan dengan mendatangi dan meninjau langsung kelokasi penelitian.Sehingga dapat lebih memahami masalah yang ada.

- Wawancara

Data yang dikumpulkan dengan melalui cara tanya jawab dengan responden secara langsung mengenai permaslahan yang ada. Wawancara dilakukan kepada pihak-pihak yang menyangkut pada penelitian yang berguna untuk memperjelas suatu fakta dan informasi yang dipeoroleh.

2.Sumber Data Sekunder

Data yang dikumpulkan dengan cara pengumpulan datanya sudah ada di dalam perusahaan dan diberikan kepada peneliti. Pengumpulan data sekunder dapat diperoleh dari kepustakaan , dan jurnal yang berhubungan dengan penelitian.

Metode Pendekatan

Metode pendekatan menggunkan metode berorientasi objek. Dimana metode ini semua data dan fungsi dibungkus dalam class objek dan saling berintraksi.

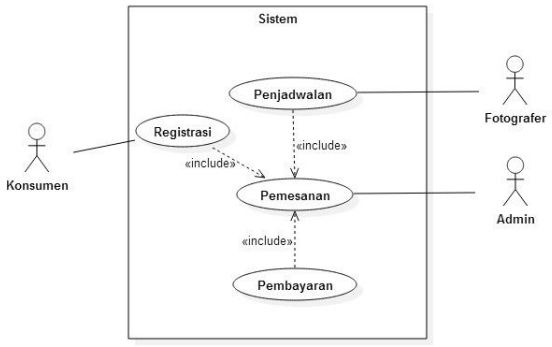
Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem menggunakan metode prototyping, yaitu rangkaian tujuan perangkat lunak yang tidak menjelaskan kebutuhan input,proses dan ouput secari mendetail.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Use case

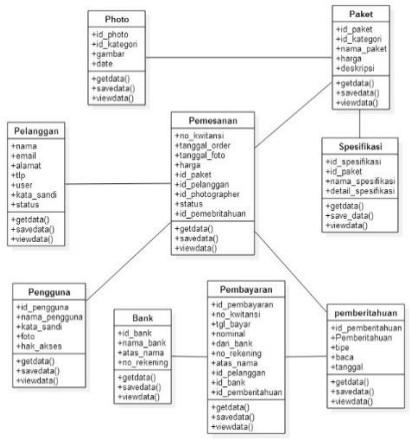
Use case diagram ini menjelaskan interaksi pada tiap-tiap aktor terhadap sistem dan mengetahui fungsi yang ada pada sebuah sistem.



Gambar 4.1 Usecase

2.Class Diagaram

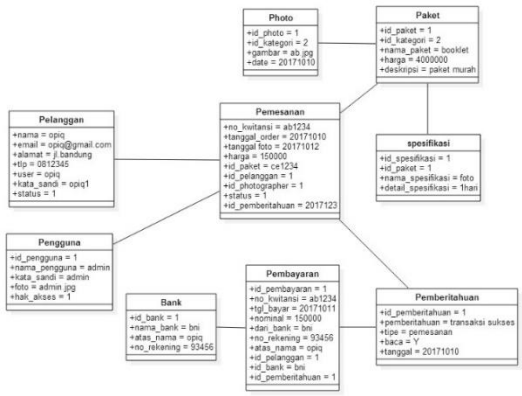
Class Diagram ini menjelaskan hubungan antara kelas kelas yang ada pada sistem, sebelum merancang *class diagram* terlebih dahulu melakukan list berdasrkan objek, yang mengacu pada *use case diagram.*



Gambar 4.2 Class Diagram

3.Objek Diagram

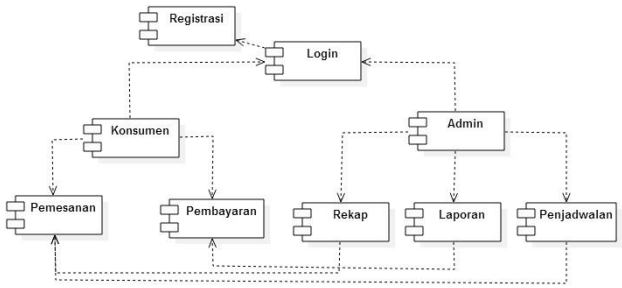
Objek Diagram ini menggambarkan struktur sistem dari nama-nama objek dan jalannya objek dalam sistem. *Objek Diagram* juga berfungsi untuk menjelaskan isi dari atribut pada tiap kelasnya.



Gambar 4.3 *Objek Diagram*

4.Componentt Diagram

Componentt Diagram ini menggambarkan ketergantungan antara komponen-komponen dalam sebuah sistem, *Componentt Diagram fokus pada komponen-komponen yang dibutuhkan yang ada di dalam sistem.*



Gambar 4.4 *Componentt Diagram*

Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap lanjutan dari perancangan. Tahapan implementasi ini digunakan untuk menerapkan hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat.

Implementasi perangkat lunak ini menggunakan Windows 10, PHP sebagai alat bantu bahas pemerograman, *XAMPP* sebagai web server, *MySQL* database serever, Chrome sebagai web browser dan Notepad++ alat bantu editor

Implementasi perangkat keras ini menggunakan processor intel Core i5, ram 4gb, vga intelhd graphics family monitor HP led 22" dan printer

1. Halaman Pemesanan

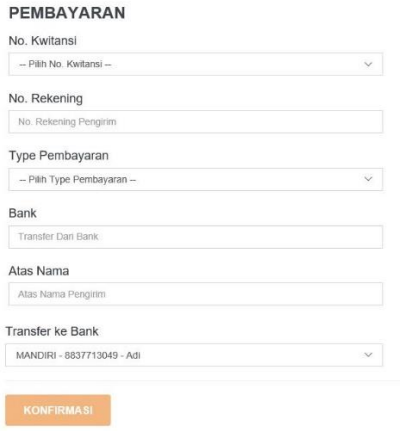
Halaman Pemesanan ini berisikan jadwal foto pemesanan dan harga yang sudah tertera dari paket yang telah dipilih oleh konsumen yang akan memesan.



Gambar 4.5 Pemesanan

2. Halaman Pembayaran

Halaman Pembayaran berisikan No.kwitansi, no.rekening, type pembayaran, bank, atas nama, dan transfer ke bank.Form ini akan di isi oleh konsumen yang akan membayar harga paket yang telah dipesan.



Gambar 3.7 Pembayaran

V. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil paparan diatas pembahasan mengenai E-Digital Order Photography Berbasis Web di Kawanan Rusa Studio, sebagi beirkut :

1. E-Digital Order Photography Berbasis Web di Kawanan Rusa Studio ini mampu menangani pemesanan dan pembayaran
2. Pemesanan bisa dilakukan secara online dengan lebih efektif karena paket – paket yang sudah tertera di dalam website.
3. Dengan adanya E-Digital Order Photography yang terkoneksi ke database memudahkan pihak Kawanan Rusa Studio dalam pembuatan laporan.

SARAN

1. Pembayaran seharusnya dapat dilakukan secara *online* seperti melalui *paypal* sehingga dalam melakukan konfirmasi pembayaran dapat diakses dengan cepat tidak seperti *offline* yang harus cek akun bank.
2. Diharapkan dapat melakukan pengembangan dan penyempurnaan menambahkan seperti fitur-fitur yang lebih baik dalam melengkapi fasilitas yang sudah terdapat pada E-Digital Order Photography Berbasis Web di Kawanan Rusa.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Pratama. I Putu Agus, "System Informasi dan Implementasinya", 1st ed, Bandung: Informatika, 2014.
[2] Sudarma , Komang. FOTOGRAFI. Yogyakarta : Graha Ilmu 2014.
[3] Yakub, "Pengantar Sistem Informasi", 1st ed, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012
[4] Cucus Ahmad," Sistem Informasi Pemesanan Tiket Kerata Api Kelas Eksekutif Jurusan Jakarta Melalui Internet", Jurnal Sistem Informasi dan Telematika. 2012
[5] Nugroh Rony Adi," Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Karma Kreatif Semarang", 2015
[6] W. E. Deybi Sede, Alicia A. E. Sinsuw, Xaverius B. N. Najoan," Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Tiket Online Kapal Laut Berbasis Android", Teknik Informatika, Volume 6, No. 1 2015
[7] Widarda. Syam, Fitro Nur Hakim," Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Menu Berbasis Web", Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi, Volume 5 Nomor 2 Agustus 2014.
[8] Rizqi S. Dhimas, Rizal Isnanto, Adian Fatchur Rochim, (07 Nov 2017)," Sistem Informasi Jasa Fotografi Pada "Saujana Visual Art" Berbasis Web",2014.
[9] A.S. Rosa M Shalahuddin,"Rekayasa Perangkat Lunak Tresetruktur dan Berorientasi Objek ",4th ed, Bandung : Informatika Bandung,2016.