

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN  
JASA PADA PHOTO STUDIO SUARA HUJAN PROJECT  
BERBASIS WEB**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya



OLEH :

JHONATHAN SEFBING SANTI AGUNG  
NIM C1757201065  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA  
2021**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN  
JASA PADA PHOTO STUDIO SUARA HUJAN PROJECT  
BERBASIS WEB**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

JHONATHAN SEFBING SANTI AGUNG  
NIM C1757201065  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA  
2021**

## PERSETUJUAN

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA PHOTO STUDIO SUARA HUJAN PROJECT BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan Pada  
Tanggal 10 Januari 2021

Pembimbing I



Ferdian Haris, M.Kom.  
NIK.198102232005104

Pembimbing II



Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.  
NIK.197603272016107

Mengetahui,  
Ketua STMIK Palangkaraya,  
  
Suparno, M.Kom.  
NIK.1969010441995105

## PENGESAHAN

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA PHOTO STUDIO SUARA HUJAN PROJECT BERBASIS WEB

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Diseminarkan, Dinilai Dan Disahkan Oleh Tim  
Penguji Seminar Pada Tanggal 21 Januari 2021

Tim Penguji Seminar Proposal :

- 1 Bayu Pratama Nagroho, S.Kom, MT  
Ketua
- 2 Ferdiyani Haris, M.kom  
Sekretaris
- 3 Agung Prabowo, S.Kom, MMSI  
Anggota



## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA PHOTO STUDIO SUARA HUJAN PROJECT BERBASIS WEB” Pembuatan tugas akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan untuk kelulusan pada STMIK Palangkaraya. Berkat pertolongan dari berbagai dari berbagai pihak yang meluangkan waktu dan pikirkan sehingga penulis bisa merampungkan proses pembuatan tugas akhir ini. Maka dari itu, pada kesempatan ini, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Suparno, M.Kom. selaku ketua STMIK Palangkaraya karena telah memberikan ijin untuk melaksanakan tugas akhir.
2. Wahyuni, Selaku pemilik dari photo studio suara hujan project yang telah mengijinkan penulis melakukan penelitian di photo studio tersebut.
3. Ferdiani Haris, M.Kom. selaku dosen pembimbing I karena telah memberikan bimbingannya.
4. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan penulisan Tugas Akhir ini.
5. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan baik moril maupun materi selama penyusunan Tugas Akhir ini.

6. Bapak dan ibu dosen STMIK Palangkaraya. Yang telah banyak memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
7. Kepada teman yang selalu mendukung dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa tidak semuanya sempurna dalam penyusunan Tugas Akhir ini, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, sekian dan terimakasih.

Palangkaraya, 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN KATA PEGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL .....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Tujuan Dan Manfaat.....	5
E. Jenis Penelitian.....	7
F. Sistematika Penulisan .....	8
G. Penjelasan Istilah Kunci .....	10

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Dasar teori .....	12
1. Teori yang berkaitan Dengan Topik Penelitian .....	12
a. Analisis .....	12
b. Perancangan .....	12
c. Sistem .....	13
d. Informasi.....	14
e. Sistem Informasi .....	14
f. Layanan.....	14
g. Jasa.....	15
h. Photo Studio.....	15
i. Berbasis Web .....	16
2. Pemodelan yang digunakan.....	17
a. Analisis Sistem .....	17
1) Performance (Kinerja) .....	17
2) Information (Informasi) .....	17

3) Economic (Ekonomi).....	18
4) Control (Kontrol).....	18
5) Effeciency (Efisiensi).....	18
6) Service (Pelayanan).....	18
b. UML (Unified Modeling Language).....	18
1) Use Case Diagram.....	19
2) Activity Diagram.....	21
3) Sequence Diagram.....	22
4) Class Diagram.....	23
5) Entity Relationship Diagram (ERD).....	27
6) Skala Likert.....	24
c. Teori perangkat lunak yang digunakan.....	29
1) Photoshop.....	29
2) Balsamic Mockup 3.....	30
3) Star UML.....	31
B. Penelitian Yang relevan.....	32

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Metode Pengumpulan data.....	33
1. Pengamatan (observasi).....	33
2. Dokumentasi.....	33
3. Wawancara.....	33
4. Kepustakaan.....	34
B. Tinjauan Umum (Object Penelitian).....	34
C. Analisis.....	35
1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan.....	35
2. Analisis Kelemahan Sistem Yang berjalan.....	36
3. Analisis Kebutuhan Sistem.....	38
a. Kebutuhan Informasi.....	38
b. Kebutuhan Perangkat Lunak.....	38
c. Pengguna Sistem.....	38
D. Desain Sistem.....	38
1. Desain Antarmuka.....	39
2. Desain Proses.....	51
3. Desain Basis Data.....	77
4. Desain Keamanan.....	84
5. Desain Keuangan dan Biaya.....	84

**DAFTAR PUSTAKA .....**

**LAMPIRAN .....**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Simbol-Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	20
Tabel 2. Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....	21
Tabel 3. Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....	22
Tabel 4. Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> .....	24
Tabel 5. Simbol-Simbol Pada Erd ( <i>Entety Relationship Diagram</i> ).....	28
Table 6. Persamaan Dan Perbedaan Penelitian .....	32
Table 7. Analisis Pieces .....	36
Tabel 8. Spesifikasi <i>Tb_Admin</i> .....	78
Tabel 9. Spesifikasi <i>Tb_Portofolio</i> .....	79
Tabel 10. Spesifikasi <i>Tb_Priceliast</i> .....	79
Tabel 11. Spesifikasi <i>Tb_Service</i> .....	80
Tabel 12. Spsesifikasi <i>Tb_Crew</i> .....	80
Tabel 13. Spesifikasi <i>Tb_My Profile</i> .....	81
Tabel 14. Spsifikasi Dari <i>Tb_Booking Info</i> .....	81
Tabel 15. Spesifikasi <i>Tb_Client</i> .....	82
Tabel 16. Spesifikasi <i>Tb_My Book</i> .....	82

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Logo <i>Photoshop</i> .....	29
Gambar 2. Logo <i>Balsamiq Mockup 3</i> .....	30
Gambar 3. Logo Star Uml.....	31
Gambar 4. Halaman <i>Login (Admin)</i> .....	40
Gambar 5. Halaman <i>Home (Admin)</i> .....	40
Gambar 6. Halaman <i>Portofolio (Admin)</i> .....	41
Gambar 7. Halaman <i>Pricelist (Admin)</i> .....	42
Gambar 8. Halaman <i>Service (Admin)</i> .....	41
Gambar 9. Halaman <i>Crew (Admin)</i> .....	43
Gambar 10. Halaman <i>Profile (Admin)</i> .....	44
Gambar 11. Halaman <i>Booking (Admin)</i> .....	44
Gambar 12. Halaman <i>Login Client</i> .....	45
Gambar 13. Halaman <i>Home Client</i> .....	45
Gambar 14. Halaman <i>Portofolio Client</i> .....	46
Gambar 15. Halaman <i>Pricelist Client</i> .....	47
Gambar 16. Gambar <i>Service Client</i> .....	47
Gambar 17. Halaman <i>Booking Client</i> .....	48
Gambar 18. Halaman <i>Book Client</i> .....	48
Gambar 19. Halaman <i>Crew (Client)</i> .....	49
Gambar 20. <i>Profile (Client)</i> .....	50
Gambar 21. Halaman <i>My Profile (Client)</i> .....	50
Gambar 22. Informasi <i>Booking Gagal</i> .....	51
Gambar 23. Informasi <i>Pembatalan Pesanan Jasa</i> .....	51
Gambar 24. <i>Use Case Diagram</i> Sistem Yang Dirancang.....	52
Gambar 25. <i>Activity Diagram Login (Admin)</i> .....	54
Gambar 26. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Portofilo Admin</i> .....	55
Gambar 27. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Pricelist Admin</i> .....	56
Gambar 28. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Pricelist Admin</i> .....	57
Gambar 29. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Crew Admin</i> .....	58
Gambar 30. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Profile Admin</i> .....	59
Gambar 31. <i>Activity Diagram</i> <i>Kelola Halaman Booking (Admin)</i> .....	60
Gambar 32. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Login (Client)</i> .....	61
Gambar 33. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Forgot Password</i> .....	62
Gambar 32. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Registration (Client)</i> .....	63
Gambar 34. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Portofolio</i> .....	64
Gambar 35. <i>Activity Diagram</i> <i>My Profile (Client)</i> .....	65
Gambar 36. <i>Activity Diagram</i> Halaman <i>Service (Service)</i> .....	66
Gambar 37. <i>Activity Diagram</i> <i>Logout Client</i> .....	67

Gambar 38. <i>Activity Diagram Logout (Admin)</i> .....	68
Gambar 39. <i>Sequence Diagram Login (Admin)</i> .....	68
Gambar 40. <i>Sequence Diagram Login (Client)</i> .....	69
Gambar 41. <i>Sequence Diagram Kelola Portofolio (Admin)</i> .....	70
Gambar 42. <i>Sequence Diagram Portofolio</i> .....	71
Gambar 43. <i>Sequence Diagram Kelola Service (Admin)</i> .....	71
Gambar 44. <i>Sequence Diagram Kelola Crew (Admin)</i> .....	72
Gambar 45. <i>Sequence Diagram Kelola Profile (Admin)</i> .....	73
Gambar 46. <i>Sequence Diagram Kelola Booking (Admin)</i> .....	73
Gambar 47. <i>Sequence Diagram Pricelist (Client)</i> .....	74
Gambar 48. <i>Sequence Diagram Service (Client)</i> .....	75
Gambar 49. <i>Sequence Diagram My Profile (Client)</i> .....	75
Gambar 50. <i>Class Diagram</i> .....	76
Gambar 51. <i>ERD (Entity Relationship Diagram)</i> .....	82
Gambar 51. <i>Database Relationship Sistem Yang Dirancang</i> .....	83

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi saat ini semakin pesat, dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat sangat penting bagi kehidupan manusia. Informasi itu sendiri dapat diakses oleh beberapa perangkat, salah satunya adalah komputer. Dengan Komputer kita dapat mengakses informasi dari berbagai belahan dunia dengan memanfaatkan jaringan internet. Keberadaan internet saat ini memberikan banyak keuntungan secara langsung berupa kemudahan dalam mengakses informasi tanpa terhalang tempat dan waktu, hal tersebut banyak dimanfaatkan dalam berbagai bidang salah satunya adalah bidang bisnis, pemanfaatan dalam bidang bisnis meliputi penjualan online, pemesanan online dan promosi barang maupun jasa.

Pelaku bisnis pada umumnya masih melakukan transaksi bisnis secara manual melalui tatap muka secara langsung ataupun melalui telepon. Tetapi metode itu dirasa tidak cukup efektif, karena para konsumen menginginkan suatu cara pemesanan atau pembelian yang paling mudah. Sehingga pelaku bisnis harus mengubah pola pemasaran produknya kepada *client*. Salah satu kemajuan teknologi informasi adalah internet, dengan memanfaatkan internet informasi bisa diperoleh dimana saja dan kapan saja. Client

tidak perlu lagi datang ke studio tetapi client dapat mengakses aplikasi website yang disediakan oleh perusahaan sehingga *client* tidak lagi melakukan transaksi pemesanan dan pembelian secara langsung.

Studio Foto Suara Hujan Project adalah salah satu usaha di bidang jasa yang melayani foto dan video *couple, pra-wedding, wedding, candid*, album sekolah dan keluarga. Pemesanan jasa foto dan portofolio di Suara Hujan Project masih dilakukan melalui surat elektronik atau melalui sosial media seperti whatsapp dan Instagram, di mana informasi belum terlalu detail. Hal ini mendorong penulis untuk memberikan solusi kepada Suara hujan Project dengan merancang sebuah website yang dapat memberikan kemudahan bagi *client* untuk mengetahui informasi yang terdapat pada studio photo Suara Hujan Project. Dengan adanya website ini diharapkan dapat membantu pemasaran jasa Studio Foto Suara hujan Project agar usaha di bidang jasa *Photography* dan *videography* di Suara Hujan Project lebih berkembang.

*Photography* adalah suatu kombinasi yang mengagumkan antara seni dan ilmu pengetahuan. Tergantung pada teknologi kamera, lensa, cahaya dan film tapi juga membutuhkan potensi kreatif dari penggunaannya untuk menciptakan suatu gambar yang biasa menjadi menarik dan informatif, seiring perkembangan jaman dan kebutuhan manusia, maka perkembangan kamera di Indonesia bermula dari keperluan praktis berkembang menjadi keperluan teknis dan seni. Banyaknya permintaan masyarakat untuk mendokumentasikan momen penting dalam bentuk foto, membuat bisnis

photo studio berkembang. Apalagi sekarang teknologi kamera digital semakin maju dan harga kamera semakin murah.

Terkadang dalam penentuan harga, hubungan kekerabatan masih menjadi bahan pertimbangan yang mengakibatkan kurang konsistennya pembayaran penuh. Sementara Photo Studio Suara Hujan Project harus membayar penuh biaya kepada tiap tim yang terlibat, pencatatan atau administrasi yang masih menggunakan buku tulis dan lambatnya proses pembuatan laporan.

Perancangan sistem informasi berbasis website ini dapat selangkah lebih maju, terutama pada pemesanan jasa *Photography* dan *videography*, menampilkan portofolio secara online yang biasanya dilakukan melalui surat elektronik atau melalui media sosial whatsapp dan instagram. Selain itu, mempermudah pemasaran melalui internet dengan biaya yang murah dibandingkan dengan promosi secara offline.

Berdasarkan dari tinjauan latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Photo Studio Suara Hujan Project dalam hal menganalisa dan merancang sistem informasi layanan jasa yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir dengan judul

**“Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project Berbasis Web”.**

Dengan adanya perancangan sistem informasi ini, diharapkan dapat memberikan gambaran selangkah lebih maju dengan memiliki rancangan ini

dan memberikan tampilan dan kemudahan bagi pemilik photo studio jika ingin membangun sistem yang sudah dirancang.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana Analisis Dan Merancang Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project Berbasis Web?”.

## **C. Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini penulis memberikan batasan agar tidak menyimpang dari tujuan guna mendapatkan hasil yang optimal. Batasan tersebut antara lain sebagai berikut :

1. Analisis dan Perancangan sistem informasi layanan jasa pada photo studio suara hujan project berbasis web ini hanya sampai tahapan perancangan desain antar muka (*interface*) dan tidak membangun aplikasi.
2. Analisis dan Perancangan sistem informasi ini memiliki 2 level Pengguna, yaitu Admin dan *Client* dengan masing masing hak akses, antara lain :
  - a. Pengguna level admin memiliki hak akses penuh dalam mengelola data pada sistem.
  - b. Pengguna level *Client* hanya bisa melihat dan melakukan pemesanan sesuai langkah-langkah yang sudah disediakan.

3. Metode analisis yang digunakan ialah analisis PIECES (*Performance information, economy, control, efficiency sevices*).
4. Model design yang digunakan yaitu menggunakan UML (unified modeling language).

#### **D. Tujuan dan Manfaat**

##### 1. Tujuan penelitian

Tujuan yang diharapkan dalam penelitian adalah untuk menghasilkan Analisis dan perancangan Sistem Informasi Layanan jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project berbasis Web, agar *crew* pada Photo studio tersebut bisa dengan mudah memberi informasi Profil Studio, promo paket, diskon harga dan portofolio.

##### 2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diambil dari peneletian ini adalah :

###### a. Bagi Pengguna

Dengan adanya analisis dan perancangan sistem informasi pelayanan jasa pada photo studio suara hujan project sebagai referensi pemilik studio dalam membangun sistem informasi photo studio dimasa yang akan datang.

###### b. Bagi Penulis

Agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat saat perkuliahan dan menerapkannya serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK)  
Palangkaraya.

- c. Bagi STMIK Palangkaraya
  - 1) Sebagai bahan referensi dan menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan kampus STMIK Palangkaraya.
  - 2) Untuk menambah ilmu pengetahuan dan sebagai rujukan bagi penulis selanjutnya.

#### **E. Jenis penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif atau naturalistic inquiry adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Jenis penelitian kualitatif menggunakan metode wawancara atau observasi secara mendalam ke subject penelitian.

Tahapan penelitian jenis kualitatif adalah sebagai berikut :

1. Merumuskan masalah sebagai focus penelitian.
2. Mengumpulkan data di lapangan.
3. Menganalisis data.
4. Merumuskan hasil studi.
5. Menyusun rekomendasi untuk pembuatan keputusan.

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan ini terdiri dari 5 (lima) bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini terdiri dari Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, tujuan dan Manfaat, Batasan Masalah, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan, Dan Penjelasan Istilah Kunci.

### **BAB II : TIJAUAN PUSTAKA**

Menguraikan tentang teori-teori dan memaparkan ringkasan hasil penelitian relevan dan mendukung judul, serta mendasari pembahasan secara detail.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi antara lain : tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran objek penelitian, atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian.

**BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menjelaskan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada di bab sebelumnya.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisis dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan bab-bab sebelumnya.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**

## **G. Penjelasan Istilah Kunci**

Dalam penulisan ini, terdapat beberapa istilah kunci yang berkaitan dengan judul penelitian, diantaranya yaitu :

### 1. Analisis

Analisis adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian-bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian bagian komponen tersebut berkerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan mereka.

### 2. Perancangan

Perancangan sistem yaitu merancang atau mendesain suatu sistem yang baik yang isinya adalah langkah-langkah operasi dalam proses pengolahan data dan proses prosedur-prosedur untuk mendukung operasi sistem.

### 3. Sistem

Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau untuk melakukan sasaran yang tertentu.

### 4. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya.

#### 5. Layanan

Pelayanan adalah aspek yang tidak bisa disepelekan dalam persaingan bisnis manapun. Karena dengan pelayanan konsumen akan menilai kemudian menimbang apakah selanjutnya dia akan loyal kepada pemberi layanan tersebut. Hingga tak jarang para pebisnis memaksimalkan layanannya untuk menarik konsumen sebesar besarnya.

#### 6. Jasa

Jasa adalah setiap tindakan atau unjuk kerja yang ditawarkan oleh salah satu pihak ke pihak lain yang secara prinsip intangibel dan tidak menyebabkan perpindahan kepemilikan apapun. Produksinya bisa terkait dan bisa juga tidak terikat pada suatu produk fisik.

#### 7. Berbasis Web

Berbasis web adalah kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang diseluruh dunia

## **BAB II**

### **TIJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Dasar Teori**

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang dasar-dasar teori yang berkaitan dengan, pemodelan dan yang diinginkan dalam perangkat lunak yang digunakan.

##### **1. Teori yang berkaitan Dengan Topik Penelitian**

###### **a. Analisis**

Menurut sugiyono (2015:335) mengatakan bahwa analisis adalah sebuah kegiatan untuk mencari suatu pola selain itu analisis merupakan cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian dan hubungannya dengan keseluruhan.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian dalam sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, memilah sesuatu untuk digolongkan dan dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu.

###### **b. Perancangan**

Wahyu hidayat (2016:49) perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu. Perancangan merupakan wujud visual yang dihasilkan dari bentuk bentuk kreatif yang telah direncanakan. Langkah awal dalam perancangan desain bermula dari hal hal yang tidak teratur berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan dan pengelolaan akan menghasilkan hal-hal yang teratur sehingga hal-hal yang sudah teratur bisa memenuhi fungsi dan kegunaan secara baik.

Menurut syiafaun nafisah (2016:2) perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau peraturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Perancangan sistem dapat dirancang bentuk bagian alir sistem (*system flowchart*), yang merupakan alat bentuk grafik yang dapat digunakan untuk menunjukkan urutan-urutan proses dari sistem.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah proses merencanakan segala sesuatu terlebih dahulu yaitu dalam penggambaran perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dan tidak teratur, berupa gagasan atau ide-ide kemudian melalui proses penggarapan ke dalam suatu hal-hal yang teratur.

### c. Sistem

Menurut Tata Sutabri (2016:7) pada dasarnya sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dna sistem “sistem adalah sekumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan bekerja sama dalam melakukan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan dan juga saling berhubungan untuk mencapai satu tujuan teretentu dan kemudidan diolah menjadi sebuah informasi.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu dan saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan sasaran dalam waktu tertentu.

d. Informasi

Menurut wahyono (2015:40), informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendatang.

Menurut Raymond McLeod (2018:2) informasi merupakan salah satu sumber daya penting dalam suatu organisasi, digunakan sebagai bahan pengambilan keputusan. Sehubungan dengan hal itu, informasi harus berkualitas. Kualitas informasi ditentukan oleh tiga factor, yaitu relevansi, tepat waktu, dan akurasi. Relevansi berarti bahwa informasi benar-benar berguna bagi suatu tindakan keputusan yang dilakukan oleh seseorang.

Dari definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah data yang diolah menjadi sebuah bentuk yang bentuk yang berarti bagi penerimanya dan sebagai salah satu sumber daya penting dan berkualitas. Karena dengan adanya informasi seseorang dapat mengambil sebuah keputusan dengan baik.

e. Sistem Informasi

Menurut krismaji (2015:15), sistem informasi adalah cara-cara yang di organisasi untuk mengumpulkan, memasukan, dan mengolah serta menyimpan data, dan cara-cara yang di organisasi untuk menyimpan, mengelola, Mengendalikan, dan melaporkan informasi sedemikian rupa sehingga sebuah organisasi dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan

f. Layanan

layanan adalah aktivitas ekonomi yang melibatkan sejumlah interaksi dengan konsumen atau dengan barang-barang milik, tetapi tidak menghasilkan transfer kepemilikan. Pelayanan merupakan suatu proses keseluruhan dari pembentukan citra perusahaan, baik melalui media

berita, membentuk budaya perusahaan secara internal, maupun melakukan komunikasi tentang pandangan perusahaan kepada para pemimpin pemerintahan serta publik lainnya yang berkepentingan.

g. Jasa

Jasa merupakan kegiatan, perbuatan, atau kinerja yang bersifat tidak nampak. Jasa juga merupakan struktur komprehensif, bukan tunggal, dan secara konsisten digunakan secara unidimensional. Perbedaan antara produk dan jasa juga merupakan sesuatu yang terus menjadi perdebatan. Oleh karena itu, pengertian jasa bersifat ambigu dan kadang-kadang menyesatkan

h. *Photo Studio*

*Photo studio* merupakan ruangan yang dirancang khusus untuk pemotretan, dindingnya dirancang khusus agar mampu ditukar warna dan gambarnya, dalam ruangan ini juga dilengkapi lampu – lampu sorot yang dapat digeser untuk menampilkan efek – efek tertentu. Jadi photo studio adalah sebuah ruangan yang dirancang secara khusus guna kepentingan aktivitas *Photography* dengan berbagai pertimbangan aspek – aspek tertentu seperti : lampu atau pencahayaan, backdrop atau latar belakang, serta berbagai macam penunjang setting.

i. Berbasis web

Menurut O'Brien (2015:157), *Web service* merupakan komponen *software* yang berbasis *framework* web dan standar *object-oriented* dan teknologi untuk penggunaan web yang secara elektronik menghubungkan aplikasi user yang berbeda dan platform yang berbeda. *Web service* menghubungkan fungsi bisnis pertukaran data secara real time dalam aplikasi berbasis web.

Menurut simarta (2017:185), aplikasi berbasis web adalah sistem perangkat lunak yang berdasarkan pada teknologi dan standar *word wide web consortium* (W3C). mereka menyediakan sumber daya web spesifik seperti konten dan layanan melalui sebuah antarmuka pengguna dan *browser web*

Berdasar definisi diatas dapat disimpulkan bahwa web merupakan sebuah aplikasi yang diakses melalui *web browser* dengan menggunakan jaringan sebagai media transmisi. Aplikasi berbasis web dapat juga digunakan untuk berbagai macam tujuan yang berbeda.

## 2. Pemodelan yang Digunakan

### a. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisa data-data yang ada dalam sistem, analisa sistem menggunakan teknik PIECES. Desain sistem informasi definisi dari PIECES adalah :

#### 1) *Performance* (Kinerja)

Menilai apakah ada peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) pada sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari *throughput* dan *response time*. *Throughput* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu response untuk menangani pekerjaan tersebut.

#### 2) *Information* (Informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang disajikan menjadi semakin baik dan memiliki nilai yang berguna. Informasi dapat diukur dari inputs dan outputs.

3) *Economic* (Ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih ada peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

4) *Control* (Kontrol)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih peningkatan terhadap pengendalian untuk mendekteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi.

5) *Effeiciency* (Efisiensi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih ada peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Bila ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya tersebut digunakan dengan pemborosan yang minimum. Efisiensi dapat diukur dari *outputnya* dengan *inputnya*.

6) *Service* (Pelayanan)

Menilai apakah ada peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem saat ini.

b. UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut brimnovoga (2019:7) UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal didunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

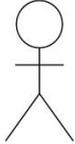
UML menyediakan diagram diagram yang sangat kaya dan luas dapat diperluas sesuai kebutuhan kita. Diagram adalah representasi secara grafis dari elemen-elemen tertentu beserta hubungan-hubungannya. Diagram penting menyediakan representasi secara grafis dari dalam sistem atau bagiannya. Representasi grafis sangat mempermudah pemahaman terhadap sistem. UML menawarkan sebuah standart untuk merancang model sebuah sistem dengan menggunakan UML dapat dibuat model untuk semua jenis aplikasi piranti perangkat lunak, sistem operasi dan jaringan apapun, serta ditulis dalam Bahasa pemrograman apapun. UML juga menggunakan *Class* dan *operation* dalam konsep dasarnya, maka lebih cocok untuk penulisan piranti lunak dalam Bahasa berorientasi objek seperti C++, java , atau Visual basic.NET.

UML mendeskripsikan *Object Oriented Programming* (OOP) dengan beberapa diagram untuk memodelkan gambaran aplikasi dikembangkan. UML memiliki beberapa diagram grafis yang diberi nama berdasarkan sudut pandang yang berbeda terhadap sistem dalam proses analisa atau rekayasa UML yaitu sebagai berikut.

- 1) *Use Case* Diagram

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:155) *Use Case* Diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (behavior) sistem informasi yang dibuat.

Tabel 1. simbol-simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
<p style="text-align: center;"><b>1</b></p>  <p style="text-align: center;"><i>Actor</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>2</b></p> <p>Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang dibuat sendiri, jadi walaupun disimbol aktor adalah gambar orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal <i>frase</i> nama aktor.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>dependency</i></p>	<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (independent).</p>
 <p style="text-align: center;"><i>generalization</i></p>	<p>Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku struktur data dari object yang di atasnya objek induk (ancestor).</p>
 <p style="text-align: center;"><i>include</i></p>	<p>Menspesifikasikan bahwa use case sumber eksplisit.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>extend</i></p>	<p>Menspesifikasikan bahwa use case target memperluas perilaku dari use case sumber pada suatu titik yang diberikan.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Association</i></p>	<p>Apa yang menghubungkan antara object satu dengan object lainnya.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>System</i></p>	<p>Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.</p>

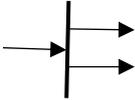
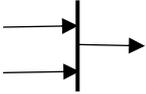
Simbol	Deskripsi
<b>1</b>	<b>2</b>
 <i>Use case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
 <i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya.
 <i>Note</i>	Elemen fisik saat aplikasi dijalankan.

## 2) Activity Diagram

Menurut Rosa dan shalahuddin (2016:161) Activity Diagram adalah aktivitas yang menggambar Workflow aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu menu yang ada pada perangkat lunak.

Tabel 2. Simbol-Simbol *Activity Diagram*

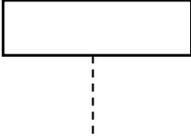
Simbol	Keterangan
<b>1</b>	<b>2</b>
 <i>Start Point</i>	Mempresentasikan dimulainya alur kerja atau sistem dalam activity diagram. Disimbolkan dengan lingkaran solid.
 <i>End Point</i>	Mempresentasikan diakhiri dengan alur kerja suatu sistem dalam activity diagram disimbolkan dengan lingkaran diluarnya.

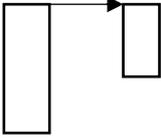
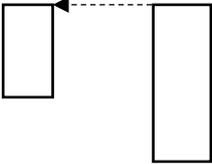
Simbol	Keterangan
1	2
 <i>Activity</i>	Mempresentasikan performa dari beberapa tingkah laku didalam alur kerja. Disimbolkan dengan segi empat.
 <i>Fork</i> <i>(percabangan)</i>	Digunakan untuk menunjukan kegiatan yang dilakukan secara paralel.
 <i>join</i> <i>(Penggabungan)</i>	Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
 <i>Decisionpoint</i>	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang.

### 3) *Sequence Diagram*

Menurut Rosa dan shalahuddin (2016:156) diagram sekuen menggambar kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek.

Tabel 3. Simbol-Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Keterangan
1	2
 <i>Lifeline</i>	Object entry, antar muka yang saling berinteraksi.

Simbol	Keterangan
<p style="text-align: center;">1</p>  <p style="text-align: center;"><i>Message Entry</i></p>	<p style="text-align: center;">2</p> <p>Spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat pengiriman pesan asinkron tentang aktivitas yang terjadi.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Message to Self</i></p>	<p>Spesifikasi dari komunikasi antar object yang memuat panggilan metode dengan hasil nilai pengembalian tentang aktivitas yang terjadi.</p>

#### 4) *Class Diagram*

Menurut Rosa dan shalahuddin (2016:170) *class diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur dalam object sistem. Dengan ini menunjukan *Class Object* yang menyusun sistem dan juga hubungan antara *class Object*.

Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Atribut adalah variable-variable yang mendeskripsikan property dengan bentuk sebaris teks dalam kelas tersebut, sedangkan metode adalah fungsi yang dimiliki oleh yang dalam class diagram dilambangkan menggunakan simbol-simbol seperti pada table berikut ini :

Tabel 4. Simbol-Simbol *Class Diagram*

Simbol	Fungsi
<b>1</b>	<b>2</b>
Name <i>class</i>	Simbol ini adalah simbol untuk sebuah kelas pada struktur sistem penulisan disana tidak diperbolehkan menggunakan spasi. Simbol ini memiliki 3 susunan, yaitu kotak pertama adalah name <i>class</i> , bagian tengah mendefinisikan property atau atribut <i>class</i> . Bagian akhir medenfisikan method dari setiap <i>class</i> .
+atribut +atribut +atribut	
+method +method	
<i>Class</i> /kelas	
 <i>Composition</i>	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi composition terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut. Sebuah relationship composition digambarkan sebagai garis dengan ujung berbentuk jajaran panjang berisi/solid.
 <i>Defedensi</i>	Kadangkala sebuah <i>class</i> menggunkan <i>class</i> yang lain. Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain. Sebuah dependency dilambangkan sebagai sebuah panah bertitik-titik.
 <i>Association</i>	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan multiplicity.

## 5) Skala likert

Menurut nova oktavia (2015:25), skala likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap pendapat dan presepsi seseorang tentang suatu gejala atau phenomena tertentu dan memberi peluang kepada responden untuk mengekspresikan perasaan mereka dalam bentuk persetujuan terhadap suatu pertanyaan.

Dalam fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh penelitian yang selanjutnya disebut sebagai variable penelitian. Maka variable yang akan diukur dijabarkan menjadi indicator variable.

Skala ini menilai sikap atau tingkah laku yang diinginkan oleh para peneliti dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada responden. Kemudian responden diminta memberikan pilihan jawaban atau respons dalam skala ukur yang telah disediakan.

Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pertanyaan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata kata sebagai berikut :

Sangat setuju (SS) = 5, setuju (S) = 4, netral (N) = 3 , tidak setuju (TS) = 2, sangat tidak setuju (STS) = 1, dengan contoh analisis respon menggunakan skala likert adalah sebagai berikut :

Dalam bentuk teknik pengumpulan data angket, maka disebarkan kepada 70 responden untuk menjawab pertanyaan : pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah telah disosialisasikan, lalu ditanya direkaputasi.

Misalnya : menjawab 5 = 2 orang, menjawab 4 = 8 orang, menjawab 3 = 15 orang, menjawab 2 = 25 orang, menjawab 1 = 20 orang. Untuk menghitung skor dengan cara :

Jumlah skor untuk 2 orang menjawab SS (5) :  $2 \times 5 = 10$

Jumlah skor untuk 8 orang menjawab S (4) :  $8 \times 4 = 32$   
 Jumlah skor untuk 15 orang menjawab N (3) :  $15 \times 3 = 45$   
 Jumlah skor untuk 25 orang menjawab TS (2) :  $25 \times 2 = 50$   
 Jumlah skor untuk 20 orang menjawab STS (1) :  $\underline{2} \times \underline{1} = \underline{2}$   
 Jumlah = 157  
 Jumlah skor tertinggi =  $5 \times 70 = 350$  (SS)  
 Jumlah skor terendah =  $1 \times 70$  (STS)

Adapun kriteria penafsiran skornya adalah sebagai berikut :

Angka 0 – 70 = sangat tidak setuju (STS)  
 Angka 71 – 140 = tidak setuju (TS)  
 Angka 141 – 210 = netral (N)  
 Angka 211 – 280 = setuju (S)  
 Angka 281 – 350 = sangat setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 70 responden, dapat diketahui bahwa sosialisasi pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah terletak pada daerah netral. Jadi, berdasarkan data yang diperoleh dari 70 responden sosialisasi pedoman pembuatan struktur organisasi dewan sekolah, yaitu  $157/350 = 44,86\%$  tergolong netral keterangan :

Angka 0% - 20% = sangat tidak setuju (STS)  
 Angka 21% - 40% = tidak setuju (TS)  
 Angka 41% - 60% = netral (N)  
 Angka 61% - 80% = setuju (S)

Angka 81% - 100% = sangat setuju (SS)

Apabila berdasarkan pada kelompok responden, maka peneliti dapat mengambil pada :

2 orang menyatakan sangat setuju (SS) =  $2/70 \times 100\% = 2,86\%$

8 orang menyatakan setuju (S) =  $8/70 \times 100\% = 11,43\%$

15 orang menyatakan netral (N) =  $15/70 \times 100\% = 21,43\%$

25 orang menyatakan tidak setuju (TS) =  $25/70 \times 100\% = 35,71\%$

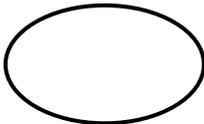
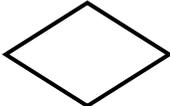
20 orang menyatakan sangat tidak setuju (STS) =  $20/70 \times 100\% = 28,57\%$

#### 6) *Entity Relationship Diagram* (ERD)

(ERD) *entity Relationship Diagram* merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh sistem analisis dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan ERD (*Entity Relationship Diagram*) bersama sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirnya digunakan sebagai spesifikasi untuk database. Model ERD (*Entity Relationship Diagram*) diperkenalkan pertama kali oleh “P.P.Chen” pada tahun 1976.

Simbol-simbol ERD (*Entity Relationship Diagram*) dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5. simbol-simbol pada ERD (*Entety Relationship Diagram*)

Nama komponen	Simbol	Keterangan
1	2	3
	entitas	Sesuatu apa saja yang ada dalam sistem, nyata maupun abstrak dimana data tersimpan atau data dimana terdapat data.
	Atribut	Mengambarkan karakteristik indentitas
	Relasi	Penghubung antara suatu entitas dengan entitas sebuah sistem Komputer.
	Garis	Garis penghubung yang menunjukan proses data yang terjadi antara entitas yang berada

### 3. Teori perangkat lunak yang digunakan

#### 1) *Photoshop*

Menurut putra, dkk (2016:48) *Adobe Photoshop* adalah “program aplikasi desain yang berguna untuk mendesain yang berguna untuk mendesain gambar, mengedit image grafis, dan mengelola foto digital”. *Adobe photoshop* merupakan program aplikasi computer pengolah grafis yang saat ini paling populer dan banyak digunakan untuk publishing, dan sebagainya.



Gambar 1. Logo *Photoshop*

## 2) *Balsamiq mockup 3*

*Balsamiq mockup* adalah program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan user *interface* sebuah aplikasi. *Software* ini sudah menyediakan *tools* yang dapat memudahkan dalam membuat desain *prototyping* aplikasi yang akan kita buat. *Software* ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna.



Gambar 2. Logo *Balsamiq mockup 3*

### 3) *StarUML*

*StarUML* adalah sebuah *open source* untuk pengembangan secara cepat, *fleksibel*, *extensible*, *featureful*, dan bebas tersedia. *UML/platform* MDA berjalan pada platform Win32. Tujuan dari proyek *StarUML* adalah untuk membangun sebuah alat pemodelan perangkat lunak dan juga platform yang menarik adalah pengganti seperti *rational Rose*, *together*.



Gambar 3. Logo *Star Uml*

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan sebagai perbandingan dan acuan untuk membuat sistem. Berikut adalah penelitian yang relevan berupa karya tulis yang memiliki tema yang sama dilihat pada table berikut.

No.	Penulis/tahun	Topik penelitian	Metode pengembangan PL	hasil	perbedaan
1	2	3	4	5	6
1	Chintya Aphramana Chandra Dewi / 2014	Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Berbasis Web Di Studio Foto Delphine Yogyakarta	<i>Pieces</i>	Analisis dan perancangan sistem informasi berbasis web di studio foto delphine yogyakarta	Analisis dan perancangan sistem informasi berbasis web di studio foto delphine yogyakarta dianalisis dengan menggunakan dfd, sedangkan yang penulis buat menggunakan uml
2	Rafly Dikhi Firdaus / 2018	Sistem Informasi Transaksi Mix Photo Studio	-	Sistem informasi transaksi mix photo studio	Sistem informasi yang dibuat oleh rafly dikhi firdaus hanya membahas tentang transaksi
3	Muhammad Zein Latif Malawat/ 2017	Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Web Pada Mitrasari Foto	-	Sistem informasi pelayanan jasa foto berbasis web pada mitrasari foto	Sistem informasi pelayanan jasa foto berbasis web pada mitrasari foto menggunakan dfd, sedangkan yang penulis buat menggunakan uml

4	Feni Agustin/2017	Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Studio Foto Pada Yuka Photo Studio Berbasis Web	<i>Pieces</i>	Perancangan sistem informasi penyewaan studio foto pada yuka photo studio berbasis web dan isi dari penelitian fokus ke perancangan penyewaan dari jasa photo studio	Perancangan sistem informasi penyewaan studio foto pada yuka photo studio berbasis web menggunakan uml dan hanya melakukan perancangan tidak analisis seperti yang penulis gunakan.
5	Farid Azmi/2019	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada Kliwonizer Photowork	<i>Waterfall</i>	Sistem informasi pemesanan jasa fotografi pada kliwonizer photowork dan isi dari penelitian ini berfokus ke proses pemesanan jasa menjadi lebih mudah pemilik jasa foto tidak perlu bernegosiasi tentang daftar harga karena dengan sistem informasi ini pelanggan bisa menyesuaikan	Sistem informasi pemesanan jasa fotografi pada kliwonizer photowork menggunakan dfd sedangkan yang penulis gunakan uml

				dengan budget yang dimiliki.	
6	Fathur Rohman , Nico Savero/2018	Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web Pada Noni Foto Studio Jakarta	<i>Prototype</i>	Website noni foto studio ini dapat mempermudah customers untuk mengakses dimanapun dan kapanpun, serta melakukan transaksi pemesanan tanpa harus datang ke tempat bersangkutan.	Implementasi sistem informasi berbasis web pada noni foto studio jakarta ini penulisnya membangun sebuah sistem informasi berbasis web sedangkan penulis hanya melakukan analisis dan perancangan saja

7	Fajar Aji Pangestu/2015	Perancangan Sistem Pemesanan Online Untuk Jasa Foto Pada Fora Photography Di Banjarnegara Berbasis Web	-	Hasil dari analisis dan implementasi pembuatan web pemesanan online pada fora photography adalah memudahkan konsumen dalam melakukan pemesanan tanpa dibatasi ruang dan waktu dan mampu menggantikan sistem pemesanan manual.	Perancangan sistem pemesanan online untuk jasa foto pada fora photography di banjarnegara berbasis web menggunakan dfd sedangkan penulis menggunakan uml
8	Nandang Adi Tyasmara/2014	Sistem Informasi Promosi Dan Pemesanan Jasa Foto Pada Bandung Photo Studio Berbasis Web	<i>Prototype</i>	Sistem informasi promosi dan pemesanan jasa foto pada bandung photo studio berbasis web ini memudahkan pelanggan agar mengatasi antri pada hari libur dan memberikan kemudahan	Sistem informasi promosi dan pemesanan jasa foto pada bandung photo studio berbasis web ini menggunakan metode prototype dan desain dfd sedangkan yang penulis gunakan uml dan metode pieces

9	Dedie Surya Wega /2017	Sistem Informasi Promosi Dan Pemesanan Jasa Foto Pada Unique Photo Studio Samarinda Berbasis Web	<i>Waterfall</i>	Sistem informasi promosi dan pemesanan jasa foto merupakan sistem yang dibangun dengan tujuan mempermudah pengunjung atau member dalam melakukan pemesanan jasa foto secara online sehingga dapat memenuhi pelayanan kepada pelanggan dengan cepat dan akurat.	Sistem informasi promosi dan pemesanan jasa foto pada unique photo studio samarinda berbasis web ini menggunakan metode waterfall sedangkan penulis menggunakan pieces
10	Fransiskus Axel Peter Chan, Ita Novika / 2020	Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Studio Foto Raja Cabang Dempo Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype	<i>Prototype</i>	Sistem informasi adalah suatu sistem yang tujuannya menghasilkan informasi. Sebagai suatu sistem untuk dapat memahami sistem informasi, akan lebih baik jika konsep dari sistem itu dipahami terlebih	Sistem informasi pelayanan jasa pada studio foto raja cabang dempo berbasis web menggunakan metode prototype ini menggunakan metode prototype sedangkan yang penulis gunakan adalah pieces

				dahulu. Studio foto Raja adalah salah satu tempat yang menyediakan layanan jasa yang bergerak Dibidang fotografi.	
--	--	--	--	---	--

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data – data dari objek penelitian, maka digunakan metode pengumpulan data, yaitu sebagai berikut :

##### 1. Pengamatan (observasi)

Pengamatan merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian yakni pada Photo Studio Suara Hujan Project untuk mengetahui permasalahan yang terdapat disana, seperti apa dan bagaimana sistem yang ada disana.

##### 2. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi laporan kegiatan, foto – foto, serta data yang berkaitan dengan penelitian.

##### 3. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara berkomunikasi atau Tanya jawab langsung dengan narasumber, yakni manager atau karyawan yang memiliki informasi dari tempat penelitian. Untuk pengumpulan data, penulis bertanya secara langsung permasalahan – permasalahan yang terjadi, serta sistem atau bagaimana proses pelayanan *Client* yang di terapkan saat ini di Photo Studio tersebut.

#### 4. Kepustakaan

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari informasi yang berkaitan dengan pokok pembahasan pada penelitian ini diambil dari buku – buku yang ada di perpustakaan sebagai bahan referensi. Penulis melakukan kegiatan studi pustaka yaitu dengan membaca, menganalisa, menyimpulkan dan mengutip bacaan – bacaan baik dari media buku maupun *Internet* yang berhubungan dengan aspek yang diteliti.

#### 5. Kuisisioner

Merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi beberapa pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Yang dimana jawaban tersebut digunakan untuk mengukur sikap terhadap perancangan sistem yang dibuat.

### **B. Tinjauan Umum (Objek Penelitian)**

Penelitian ini dilakukan peneliti pada Photo Studio Suara Hujan Project adalah salah satu usaha di bidang jasa yang melayani foto dan video *couple*, *pra-wedding*, *wedding*, *candid*, album sekolah dan keluarga. Photo Studio ini berlamatakan di Jalan Bapuyu No.14, Bukit Tunggal, Kec. Bukit Tunggal, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah 73112 dengan nomor telepon yang dapat di hubungi adalah +6282251221757 dan email [suarahujanproject@gmail.com](mailto:suarahujanproject@gmail.com).

## C. Analisis

### 1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Sebelum dilakukan perancangan sistem yang baru, terlebih dahulu dilakukan analisis sistem yang telah berjalan saat ini. Hal ini bertujuan untuk membandingkan kinerja sistem yang telah ada dengan sistem yang akan diusulkan. Sistem yang sedang berjalan saat ini di photo Studio Suara Hujan Project, untuk pemesanan jasa masih melalui *whatsapp* dari nomor yang tertera di *Instagram* Studio dan untuk kejelasan detail paket jasa masih ditanyakan secara manual di *whatsapp* dengan *Admin*.

### 2. Analisis Kelemahan Sistem Yang Berjalan

Untuk mengidentifikasi masalah, dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, efisiensi, pengendalian dan pelayanan. Paduan analisis ini dikenal dengan PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*). Dari analisis ini akan didapatkan masalah utama dengan jelas dan lebih spesifik. Sehingga nantinya dapat diberikan beberapa usulan yang dapat membantu perancangan sistem baru yang lebih baik.

Table 7. Analisis PIECES

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Kinerja ( <i>Performance</i> )	Saat adanya pemesanan jasa informasi harga paket yang ada di sosial media Photo Studio Suara Hujan Project hanya berupa template, menambahkan paket harus konfirmasi kepada <i>Admin</i> dan diskon secara manual ketika meeting dengan <i>Client</i> .	Dengan adanya perancangan ini semua informasi dan pelayanan dapat secara otomatis tanpa harus sering menanyakan kepada <i>Admin</i> .
Informasi ( <i>Information</i> )	Informasi tentang Photo Studio Suara Hujan Project hanya ada di sosial media <i>Instagram</i> dan masih kurang mendetail .	Dengan adanya perancangan sistem ini informasi yang didapat tidak hanya dari <i>Instagram</i> saja dan lebih detail.
Ekonomi ( <i>Economic</i> )	Pemborosan biaya penggunaan kertas dan <i>Inta Client</i> yang mem <i>Inta</i> data yang lebih detail dari studio dan harus ke studio untuk mengambil	Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan kedepannya <i>Client</i> hanya menggunakan paket data untuk mengecek detail jasa studio
Kendali ( <i>Control</i> )	Informasi yang dikirim via whatsapp bisa dengan mudah hilang yang dikirimkan ke <i>Client</i> dan data <i>Client</i> yang di catat di buku masih tidak aman.	Dengan adanya perancangan sistem ini informasi tidak perlu dikirimkan lagi ke <i>Client</i> karena sudah tertera di sistem dan pencatatan pemesanan tidak lagi di buku yang secara manual.
Efisiensi ( <i>Effeiciency</i> )	Pencatatan dan pencarian 1 data pemesanan jasa didalam pembukuan memakan waktu selama 5-10 menit dan sosial media <i>Instagram</i> dan	Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan pencatatan dan pencarian data pemesanan jasa tidak

	whatsapp bagi studio belum karena informasi detail jasa masih ditanyakan.	perlu lagi buka buku dan waktu yang digunakan menjadi lebih efisien serta informasi harga jasa tidak perlu lagi ditanyakan karena sudah tertera di sistem
Pelayanan (Service)	Studio kurang cepat tanggap terhadap <i>Client</i> yang menanyakan detail harga paket karena <i>Crew</i> studio tidak selalu stay di handpone sehingga membuat <i>Client</i> menunggu lama respon dari <i>Crew</i> dan kemungkinan adanya pembatalan pesanan atau pindah ke studio penyedia jasa yang lain.	Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan pelayanan menjadi lebih cepat dan efisien, <i>Client</i> tidak perlu lagi menanyakan perihal harga paket atau diskon dan contoh photo/video.

Berdasarkan analisis diatas, dapat diketahui bahwa sistem informasi yang ada di Photo Studio Suara Hujan Project yang berjalan saat ini masih kurang efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan pelayanan jasa yang ada di studio Suara Hujan Project masih banyak secara manual. Tanpa adanya analisis dan perancangan sistem informasi ini Studio Suara Hujan Project sering mengalami kesulitan mengatur jadwal *Services* jasa ke *Client* dan perhitungan harga diskon masih ditanyakan secara manual dari whatsapp, hal ini sering juga membuat harga jasa jadi tidak konsisten karena adanya penawaran dari *Client* yang merasa kerabat dekat dari pemilik studio dan penggajian *Crew* tetap sama meski harga jasa sudah di turunkan sehingga studio hanya mendapatkan keuntungan yang sangat tipis. Oleh karena itulah

diperlukan sebuah perancangan sistem yang mampu mengatasi kekurangan atau kendala dari sistem yang lama.

### 3. Analisis Kebutuhan Sistem

#### a. Kebutuhan informasi

Adapun kebutuhan informasi yang akan didapat dengan melakukan wawancara, pengamatan, dan pencacatan langsung dengan sumber data atau pemilik studio Suara Hujan Project yaitu sebagai berikut :

- 1) Kebutuhan informasi data harga paket jasa.
- 2) Kebutuhan informasi data *fortopolio*.
- 3) Kebutuhan informasi data *service*.
- 4) Kebutuhan informasi data *Crew* studio.

#### b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak dalam merancang sistem ini yaitu :

- 1) *Photoshop*
- 2) *Balsamiq Mockups 3*
- 3) *Star uml*

#### c. Pengguna sistem

Kebutuhan pengguna sistem mengidentifikasi kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibuat. Kategori pengguna tersebut antara lain :

- 1) *Admin*, yaitu merupakan aktor yang memiliki hak akses penuh terhadap sistem yang ada atau orang yang mempunyai hak sepenuhnya untuk mengelola data.
- 2) *Client*, yaitu merupakan aktor yang memiliki hak untuk melihat dan membeli jasa yang di sediakan.

#### **D. Desain sistem**

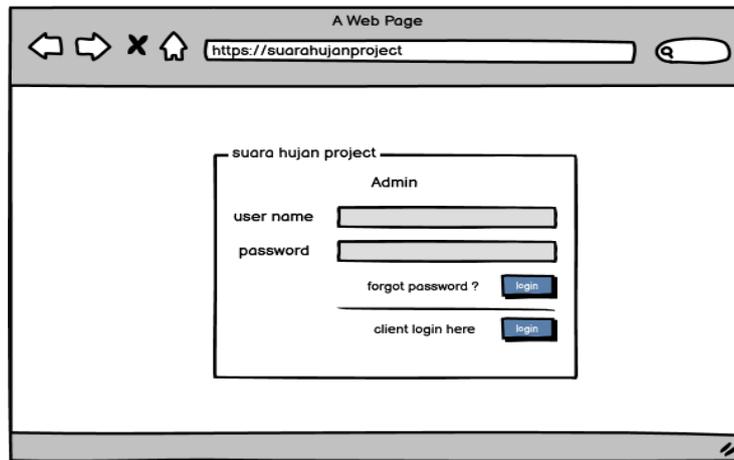
##### 1. Desain antarmuka

Pada tahapan ini akan diterapkan rancangan desain antarmuka atau *Interface* pada halaman – halaman yang ada pada sistem. Adapun rancangan desain *Interface*-nya adalah sebagai berikut :

##### a. Masukan antarmuka

##### 1) Halaman *Login Admin*

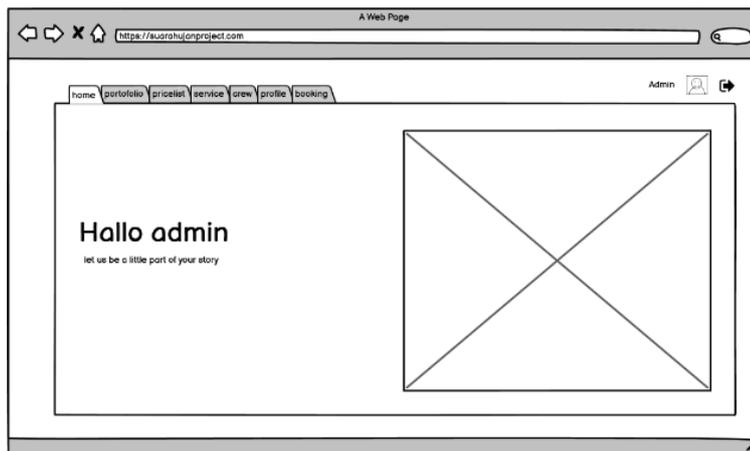
Halaman *login* khusus *Admin* adalah halaman yang digunakan untuk masuk kehalaman *Admin* dimana *Admin* harus memasukan *username* dan *password* sebelum masuk ke halaman utaman untuk mendapatkan akses aplikasi yang telah dibuat. Rancangan nya seperti gambar 4 di bawah ini :



Gambar 4. Halaman *login (Admin)*

## 2) Halaman *Home Admin*

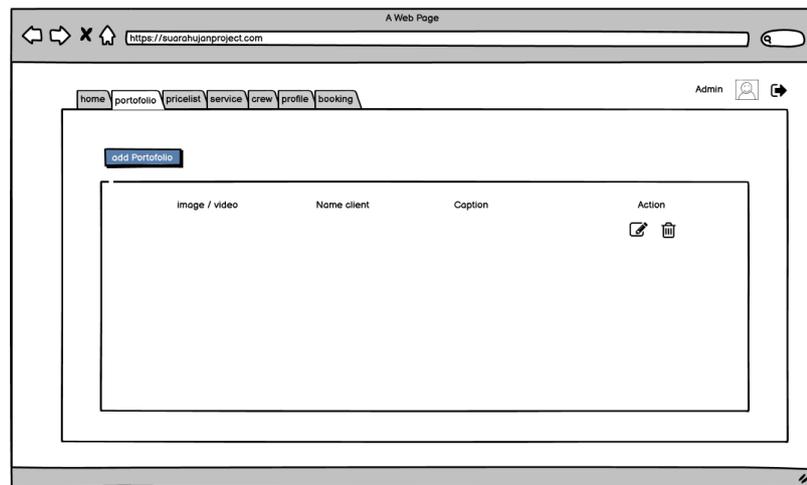
Gambar dibawah ini merupakan desain *Home* halaman beranda awal dari *Admin* setelah *login* , selain itu terdapat juga menu – menu dan sub menu yang ada pada perancangan ini.



Gambar 5. Halaman *Home (Admin)*

### 3) Halaman *portofolio* (*Admin*)

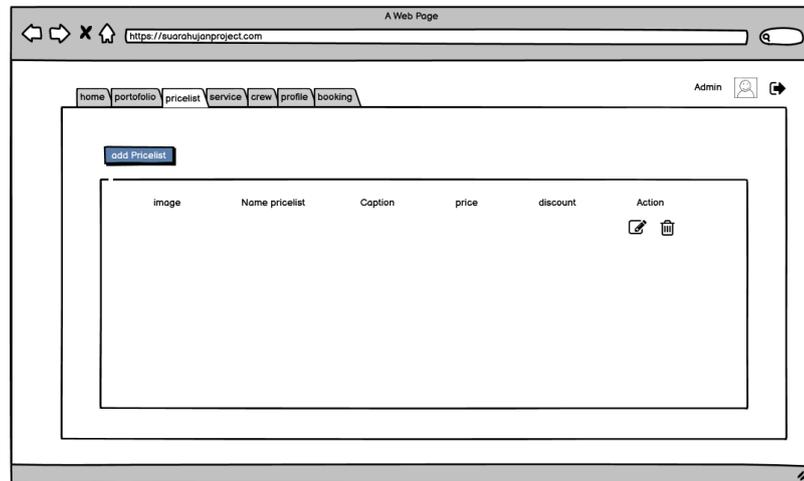
Halaman *portofolio* adalah halaman yang berisikan contoh photo atau video jasa dari *Client* yang telah menggunakan jasa sebelumnya, di halaman *portofolio* ini *Admin* bisa melakukan update. .



Gambar 6. Halaman *portofolio* (*Admin*)

### 4) Halaman *Pricelist* (*Admin*)

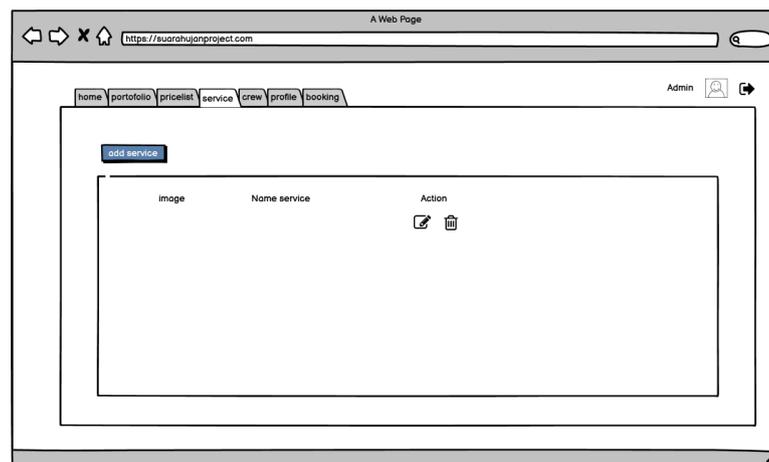
Halaman *Pricelist* (*Admin*) adalah halaman tempat harga jasa yang ada di studio, promo dan diskon. Halaman *Pricelist* (*Admin*), di halaman ini *Admin* bisa mengedit dan mengupdate diskon atau promo yang di studio.



Gambar 7. Halaman *Pricelist* (Admin)

#### 5) Halaman *Service* (Admin)

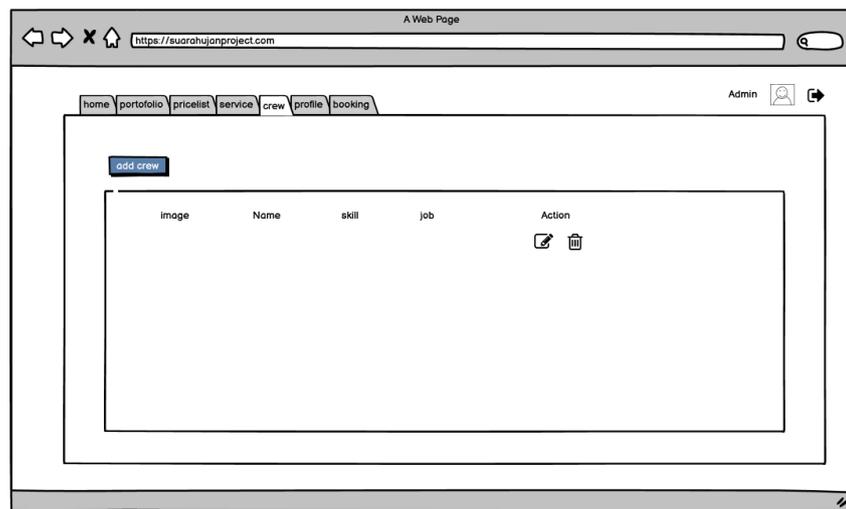
Halaman *Service* (Admin) adalah halaman yang muncul apabila Admin mengklik halaman *Service*, di halaman ini menyediakan informasi tentang jasa apa saja yang ada di Photo Studio Suara Hujan Project.



Gambar 8. Halaman *Service* (Admin)

#### 6) Halaman *Crew (Admin)*

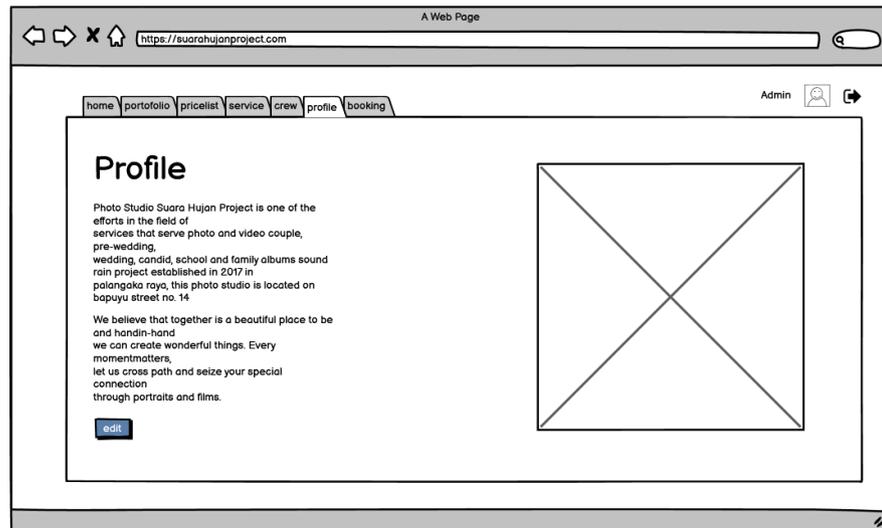
Halaman *Crew (Admin)* adalah halaman yang muncul apabila *Admin* mengklik halaman *Crew*, di halaman ini menyediakan informasi tentang *Crew* yang ada di Photo Studio Suara Hujan Project.



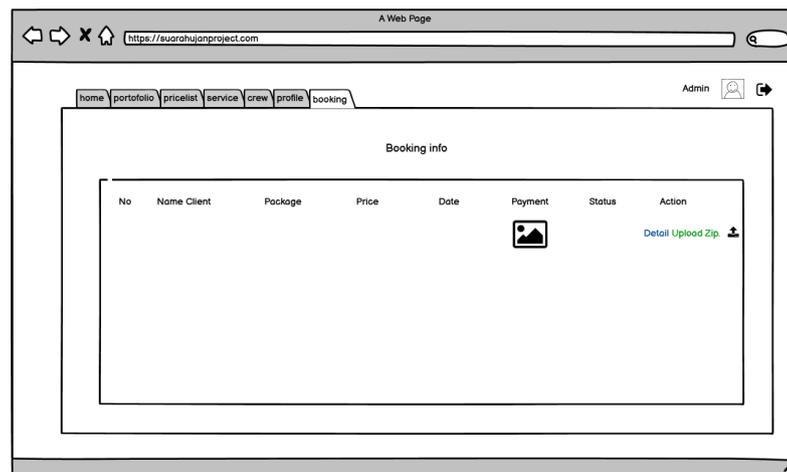
Gambar 9. Halaman *Crew (Admin)*

#### 7) Halaman *Profile (Admin)*

Halaman *Profile (Admin)* adalah halaman yang muncul apabila *Admin* mengklik halaman *Profile*, di halaman ini menyediakan informasi tentang *Profile* dari Photo Studio Suara Hujan Project.

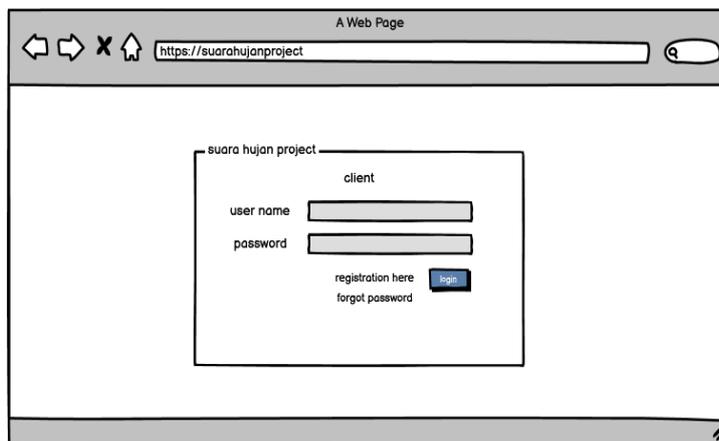
Gambar 10. Halaman *Profile (Admin)*8) Halaman *Booking (Admin)*

Halaman *booking (Admin)* adalah halaman yang berisikan detail daftar order dari *Client*. Racangannya seperti gambar di bawah ini.

Gambar 11. Halaman booking (*Admin*)

### 9) Halaman *login Client*

Halaman *login Client* adalah halaman yang digunakan *Client* untuk masuk ke halaman beranda pengguna dan membutuhkan *username* dan *password*.

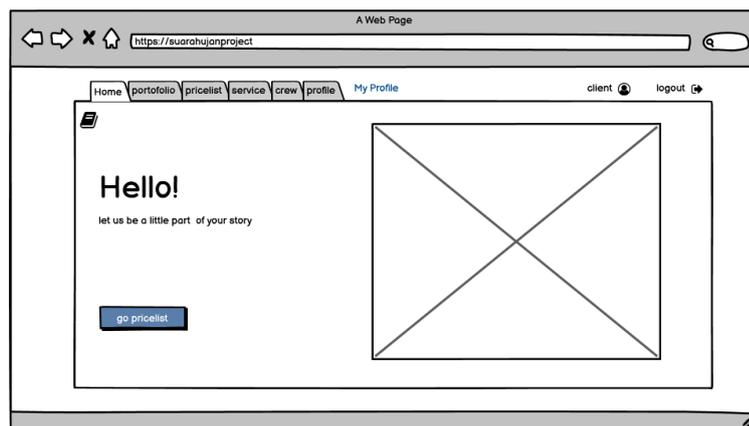


The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with the address bar containing "https://suarahujanproject". The main content area displays a login form for "suara hujan project" under the heading "client". The form includes two input fields: "user name" and "password". Below these fields are two links: "registration here" and "forgot password". A blue "login" button is positioned to the right of the "forgot password" link.

Gambar 12. Halaman *login Client*

### 10) Halaman *Home Client*

Halaman beranda *Client* adalah halaman awal ketika *Client* sudah melakukan *login* sama seperti halaman beranda *Admin*.

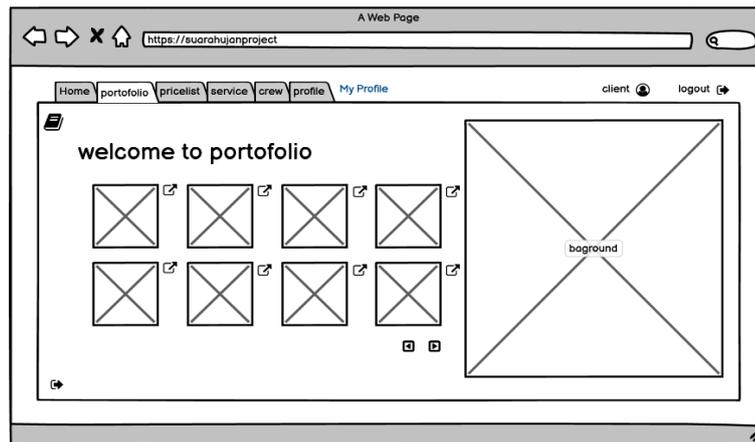


The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with the address bar containing "https://suarahujanproject". The page features a navigation menu with links: "Home", "portofolio", "pricelist", "service", "crew", "profile", and "My Profile". In the top right corner, there is a "client" profile icon and a "logout" link. The main content area displays a "Hello!" greeting, the text "let us be a little part of your story", and a "go pricelist" button. A large square placeholder with a diagonal cross is visible on the right side of the page.

Gambar 13. Halaman *Home Client*

### 11) Halaman *portofolio Client*

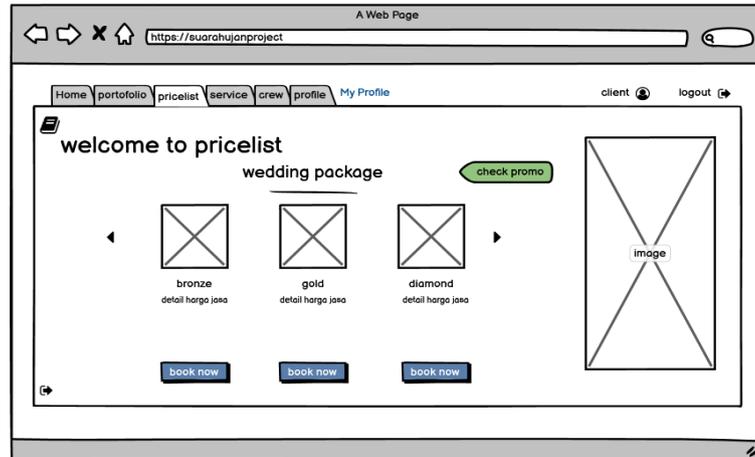
Halaman *portofolio Client* adalah halaman yang muncul ketika *Client* mengklik tombol *portofolio* dan di halaman ini banyak dokumentasi hasil jasa sebelumnya.



Gambar 14. Halaman *portofolio Client*

### 12) Halaman *Pricelist Client*

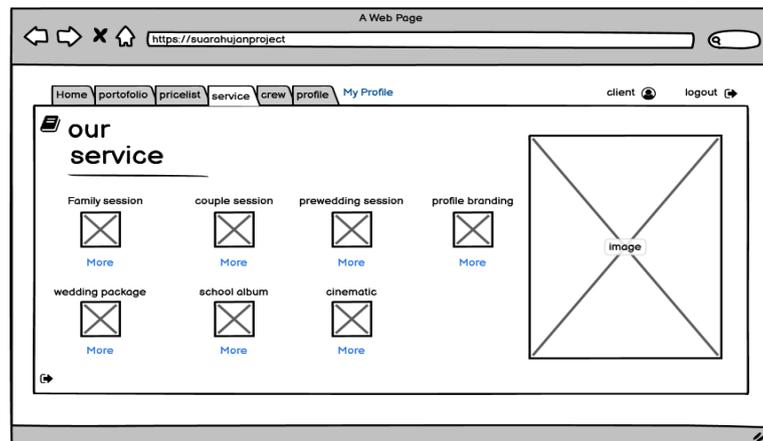
Halaman *Pricelist Client* adalah halaman yang muncul ketika *Client* menklik halaman *Pricelist Client*, di halaman ini *Client* dapat melihat harga jasa yang tersedia di photo studio.



Gambar 15. Halaman *Pricelist Client*

### 13) Halaman *Service Client*

Halaman *Service Client* adalah halaman yang muncul ketika *Client* menekan halaman *Service*, di halaman ini *Client* dapat melihat detail *Service* apa saja yang dimiliki photo studio.



Gambar 16. Gambar *Service Client*

#### 14) Halaman *Booking Client*

Halaman *Booking Client* adalah halaman yang muncul ketika *Client* ingin melakukan pemesanan jasa.

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://suarahujanproject>. The page is titled "A Web Page". The main content area is titled "Booking" and contains a form for booking a "Bronze" package. The form fields are:

- nama:
- alamat:
- no hp:
- alamat email:
- tanggal:  /  /
- Upload bukti pembayaran:

The "Bronze" package details are listed on the right:

- 2 Photographer (Main, 1 Shooter)
- 1 Videographer
- Unlimited Shoot
- 160 Sheet print I Size 4r
- 2 Exclusive album magnetic
- 1 Framed print I Size 16rj
- 1 Hours coverage video
- USB contain edited high-res photos, non-edited photos

The price is **Rp 10.000.000;** and the account information is **Rek ##### BRI**. A "book" button is located at the bottom left of the form.

Gambar 17. Halaman *Booking Client*

#### 15) Halaman book *Client*

Halaman keranjang *Client* adalah halaman yang muncul ketika *Client* mengklik simbol keranjang, halaman ini adalah halaman paket jasa yang telah di ambil oleh *Client*.

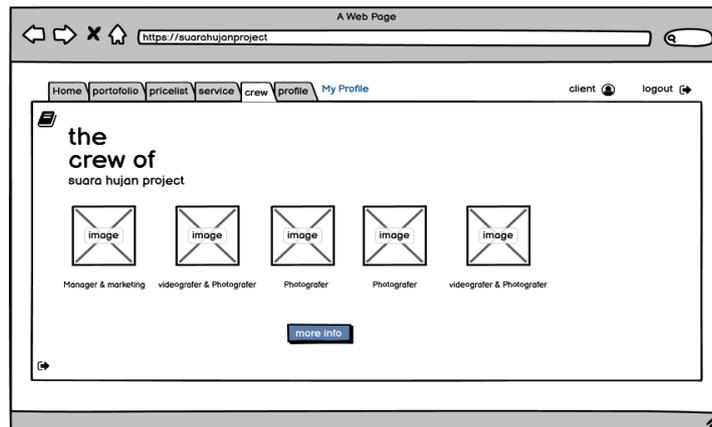
The screenshot shows a web browser window with the URL <https://suarahujanproject>. The page is titled "A Web Page". The main content area is titled "your book" and contains a table with the following columns:

Package	Price	Date	status	Action
				<input type="button" value="cancel"/>

Gambar 18. Halaman book *Client*

### 16) Halaman *Crew (Client)*

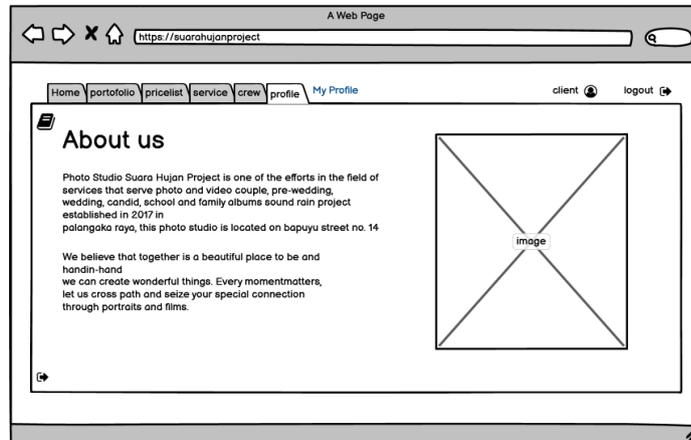
Halaman *Crew (Client)* tampil jika *Client* menekan halaman *Crew*. Halaman ini adalah halaman yang menampilkan *Profile Crew* dari Photo Studio Suara Hujan Project.



Gambar 19. Halaman *Crew (Client)*

### 17) Halaman *Profile (Client)*

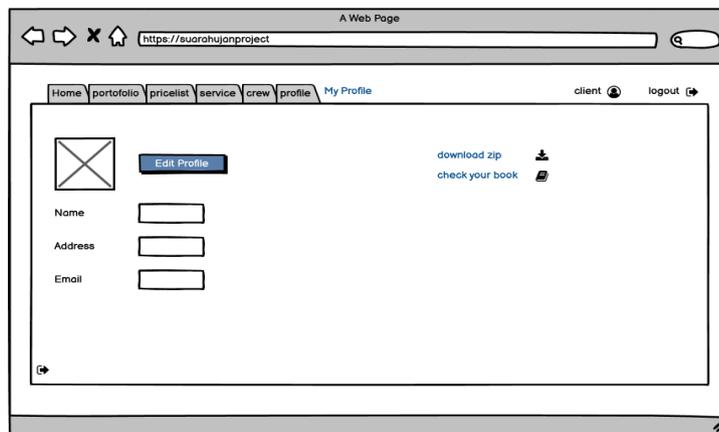
Halaman *Profile (Client)* adalah halaman yang muncul ketika *Client* mengklik tombol *Profile*. Halaman ini adalah halaman yang berisikan tentang *Profile* dari studio.



Gambar 20. Profile (Client)

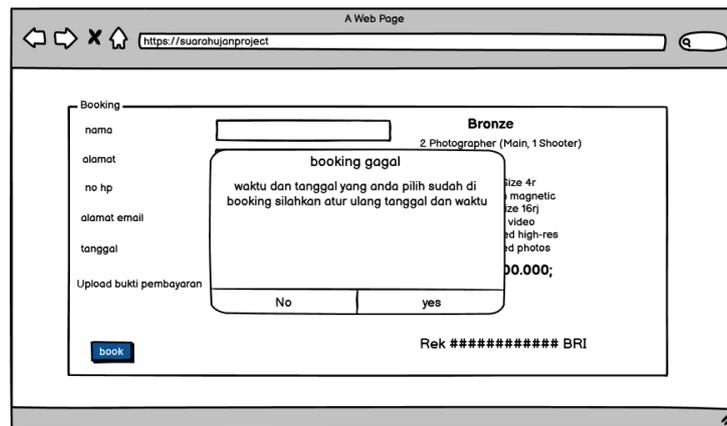
18) Halaman *my Profile (Client)*

Halaman *my Profile (Client)* adalah halaman dimana *Client* bisa mengelola data pribadi dan melalui menu ini *Client* bisa mendownload file hasil jasa dari studio jika *Admin* sudah melakukan pengupload-an.

Gambar 21. Halaman *my Profile (Client)*

### 19) Informasi *booking* gagal

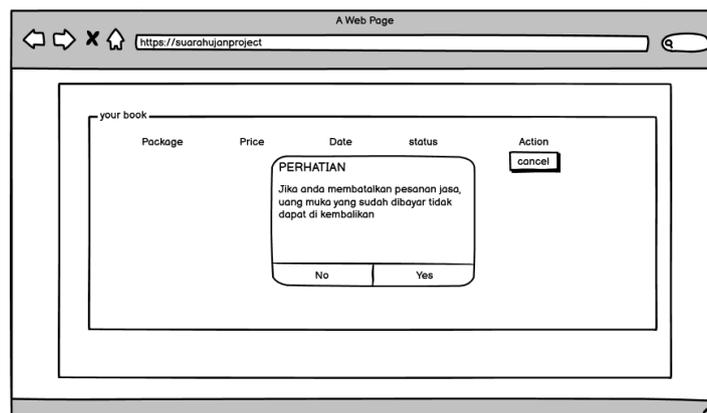
Informasi *booking* gagal akan tampil jika *Client* menginput tanggal dan waktu yang sudah di *booking Client* terdahulu. Perancangannya seperti gambar di bawah.



Gambar 22. Informasi *booking* gagal

### 20) Informasi Pembatalan Pesanan Jasa

Informasi ini muncul jika *Client* mengklik *button cancel* yang ada di halaman *your book (Client)*.



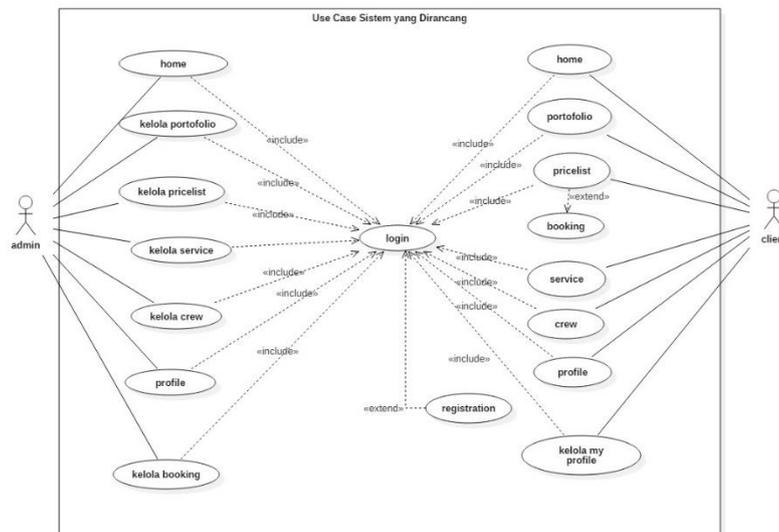
Gambar 23. Informasi Pembatalan Pesanan Jasa

## 2. Desain proses

Dalam perancangan sistem, disini penulis menggunakan diagram UML (*Unified Modeling Language*). Adapun diagram yang digunakan adalah Use case diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, *Class Diagram*.

### a. Use case diagram

*Use Case Diagram* adalah gambaran graphical dari atau semua actor, use case, dan *Interaksi* diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use Case Diagram* tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan use case, tetapi hanya memberikan gambaran singkat hubungan antara use case, aktor, dan sistem. *Use Case Diagram* dapat dilihat pada gambar dibawah 24 berikut ini.



Gambar 24. *Use Case Diagram* Sistem yang Dirancang

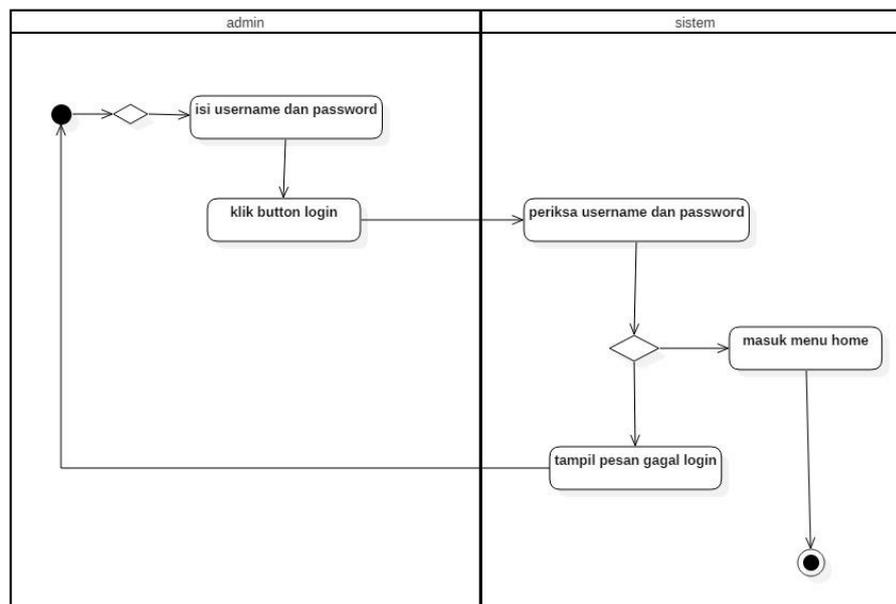
Pada gambar tersebut *Use Case Diagram Admin* dapat mengelola portfolio, mengelola *priceliast*, mengelola *Service*, mengelola *Crew* dan kelola *booking*. Pada gambar 24 diatas juga dilihat aktor *Client* dapat melihat *portofolio*, melihat dan melakukan pemesanan di halaman *priceliast*, melihat *Service*, melihat data *Crew*, melihat *Profile* dari studio dan kelola *my Profile*.

b. *Activity Diagram*

Berikut ini merupakan *Activity Diagram* dari perancangan sistem informasi pelayanan jasa pada Photo Studio Suara Hujan Project.

1) *Activity Diagram Halaman Login (Admin)*

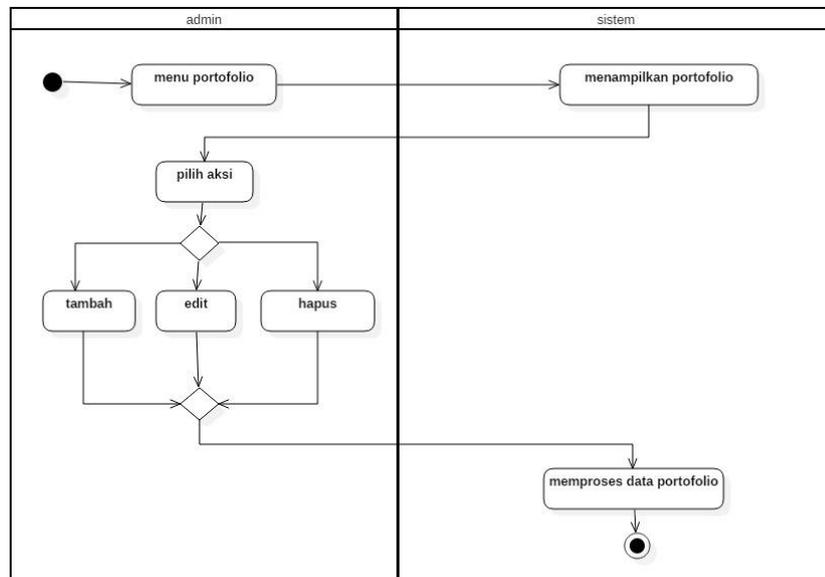
Berdasarkan gambar 25 dibawah ini, proses *login* dimulai dengan mengisi *username* dan *password* didalam *form login* kemudian sistem akan melakukan validasi dengan melakukan pengecekan berdasarkan *username* dan *password* yang dimasukan *Admin*, jika benar maka *Admin* akan dialihkan ke halaman utama. Namun jika salah maka akan menampilkan pesan atau *password* salah.



Gambar 25. Activity Diagram login (Admin)

2) *Activity Diagram* Kelola halaman *portofolio* (*Admin*)

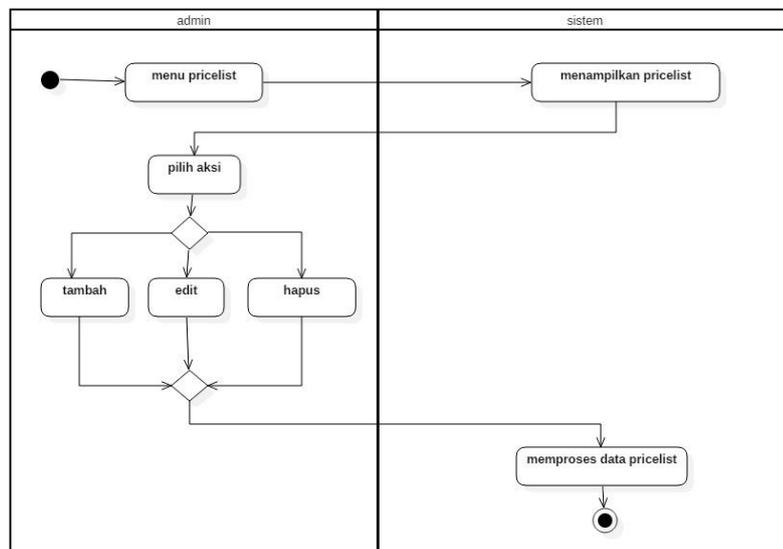
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data *portofolio*, aktivitas dimulai dengan *Admin* mengklik menu *portofolio* *Admin* kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman *portofolio* *Admin*. *Admin* dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.



Gambar 26. *Activity Diagram* halaman portofilo *Admin*

3) *Activity Diagram* Kelola halaman *Pricelist (Admin)*

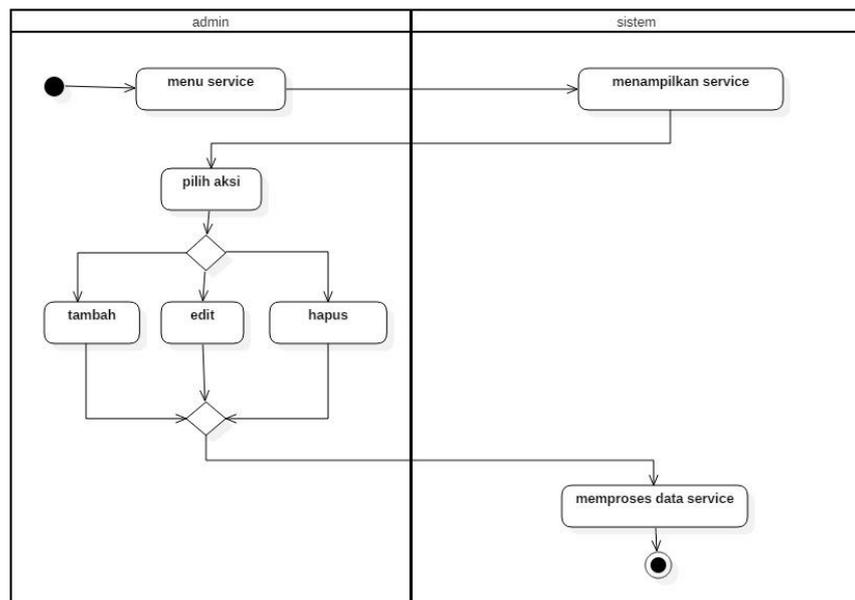
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data *priceliast*, aktivitas dimulai dengan *Admin* mengklik menu *Pricelist Admin* kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman *Pricelist Admin*. *Admin* dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.



Gambar 27. *Activity Diagram* halaman *Pricelist Admin*

4) *Activity Diagram* Kelola halaman *Service (Admin)*

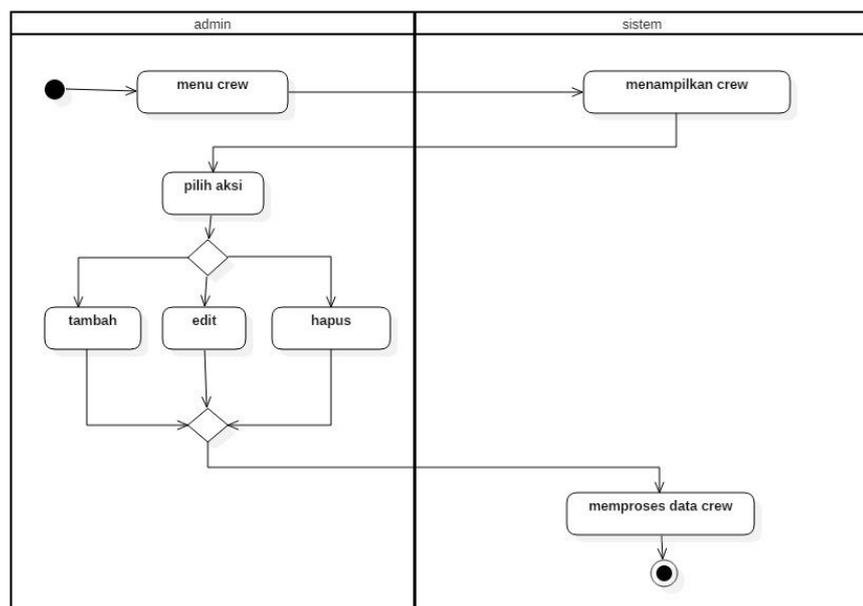
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data Service, aktivitas dimulai dengan *Admin* mengklik menu *Service Admin* kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman *Service Admin*. *Admin* dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus.



Gambar 28. *Activity Diagram* halaman *service Admin*

5) *Activity Diagram* Kelola halaman *Crew* (*Admin*)

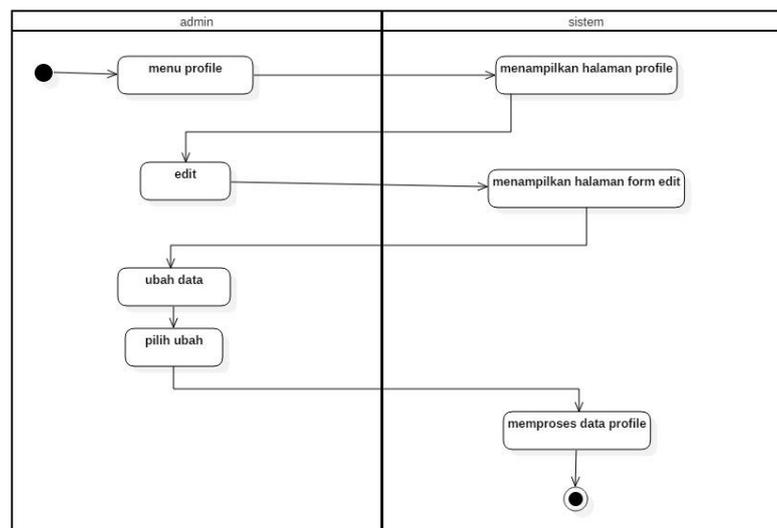
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data *Crew*, aktivitas dimulai dengan *Admin* mengklik menu *Crew Admin* kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman *Crew Admin*. *Admin* dapat melakukan aksi tambah, edit dan hapus



Gambar 29. *Activity Diagram* halaman *Crew Admin*

6) *Activity Diagram* Kelola halaman *Profile* (*Admin*)

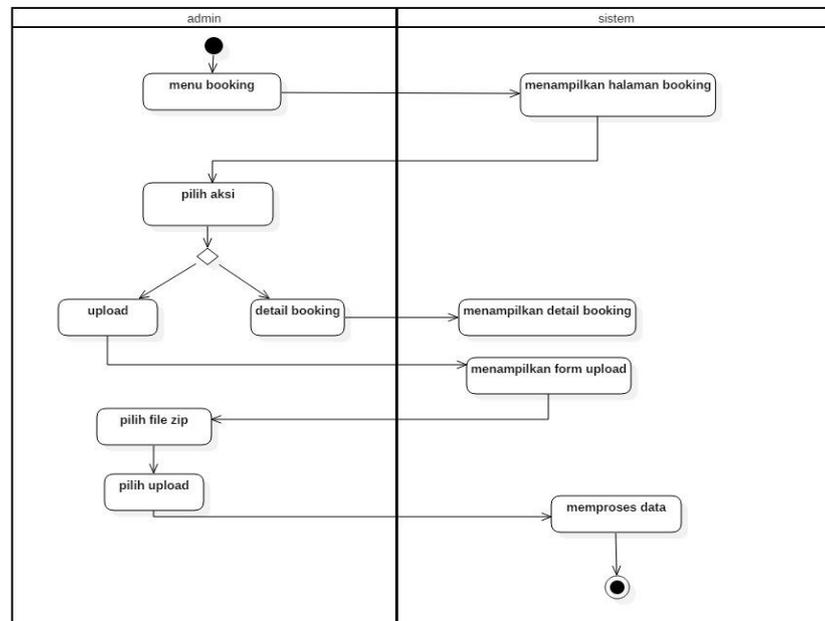
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data *Profile*, aktivitas dimulai dengan *Admin* mengklik menu *Profile Admin* kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman *Profile Admin*. *Admin* dapat melakukan aksi edit.



Gambar 30. *Activity Diagram* halaman *Profile Admin*

7) *Activity Diagram* kelola halaman *booking* (*Admin*)

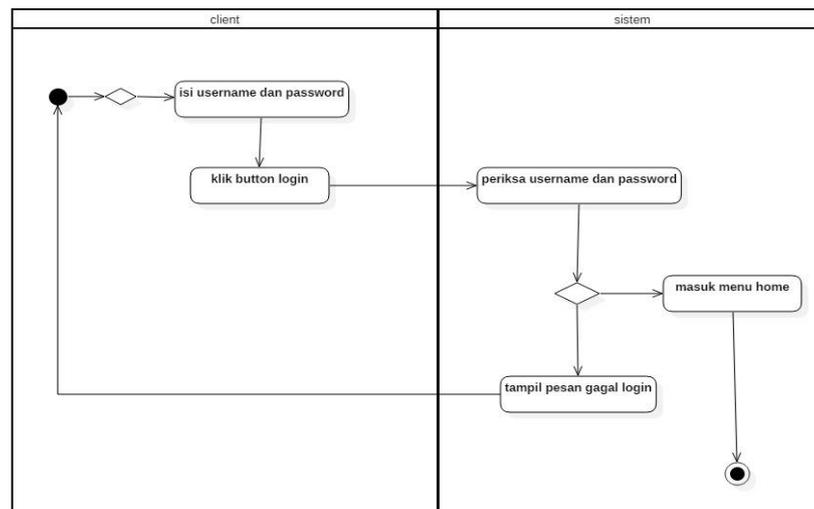
Gambar dibawah ini merupakan aktivitas untuk mengelola data di halaman *booking*, aktivitas dimulai dengan *Admin* mengklik menu *booking Admin* kemudian sistem merespon dengan menampilkan halaman *booking Admin*. *Admin* dapat melakukan aksi upload dan melihat detail laporan *booking*.



Gambar 31. *Activity Diagram* kelola halaman *booking* (*Admin*)

### 8) *Activity Diagram* Halaman *login* (*Client*)

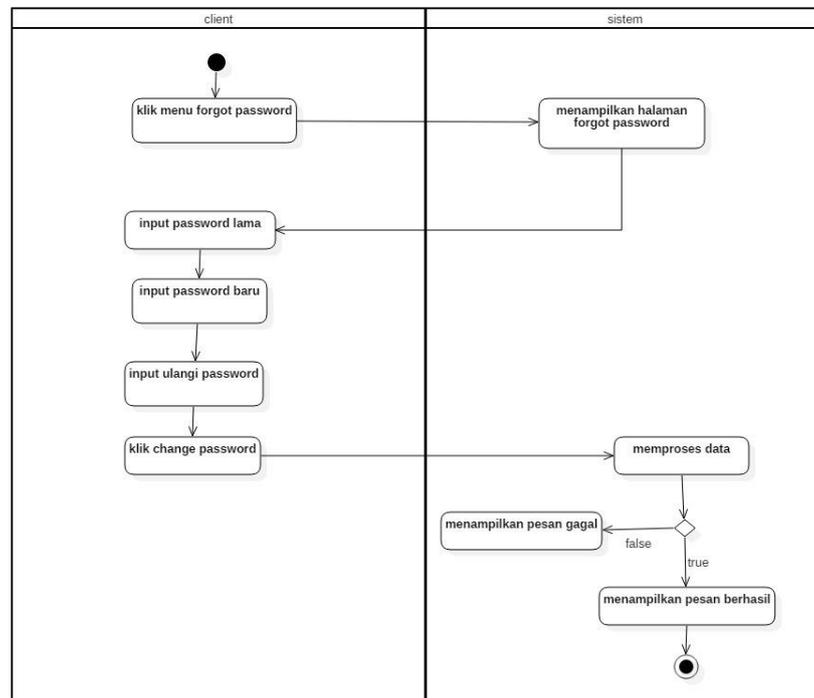
Berdasarkan gambar dibawah ini, proses *login* dimulai dengan mengisi *username* dan *password* didalam *form login* kemudian sistem akan melakukan validasi dengan melakukan pengecekan berdasarkan *username* dan *password* yang dimasukan *Client*, jika benar maka *Client* akan dialihkan ke halaman utama. Namun jika salah maka akan menampilkan pesan atau *password* salah.



Gambar 32. *Activity Diagram* halaman *login* (*Client*)

9) *Activity Diagram Forgot password*

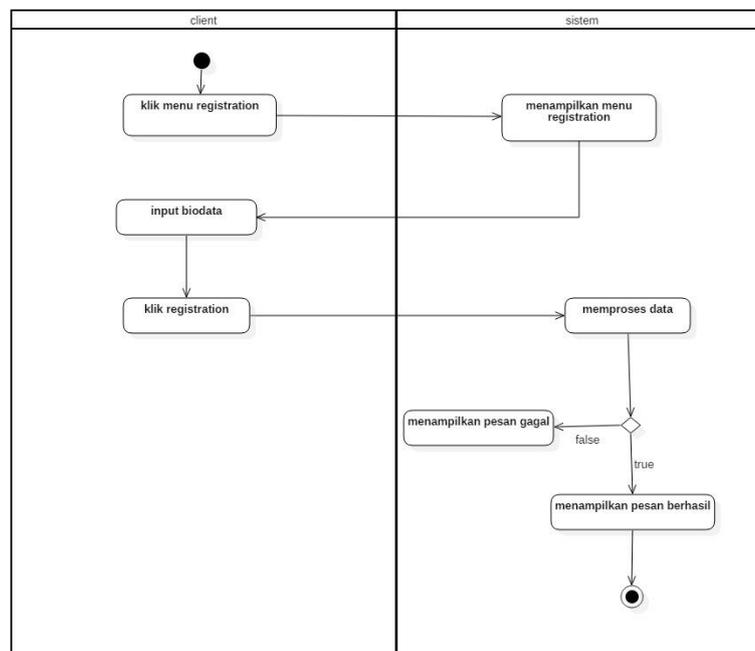
Gambar dibawah adalah halaman *forgot password*, proses dimulai dengan mengisi *username* account lama kemudian mengisi *password* baru dan *input* ulangi *password* klik *change password* dan sistem akan memproses data dan sistem akan menyimpan *password* baru.



Gambar 33. *Activity Diagram* halaman *forgot password*

10) *Activity Diagram registration (Client)*

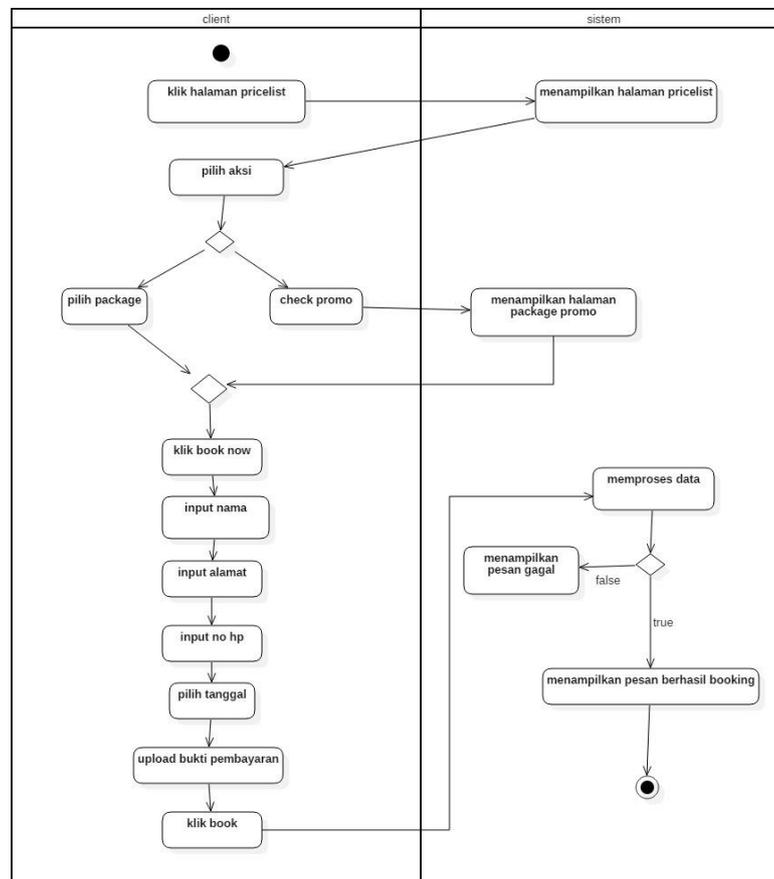
Gambar dibawah adalah halaman *registration* bagi *Client* yang belum mempunyai account untuk masuk ke *website*, proses di mulai dari *Client* mengklik menu *registration*, *input* nama, *input* email, *input* password dan klik *registration* kemudian sistem memproses.



gambar 32. *Activity Diagram* halaman *registration (Client)*

### 11) Activity Diagram Halaman Pricelist (Client)

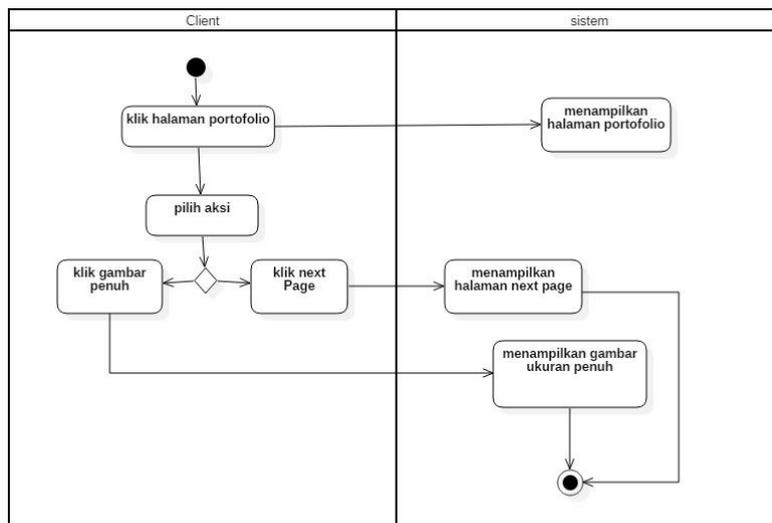
Gambar dibawah adalah halaman *Pricelist (Client)*, di halaman ini *Client* punya hak melihat package dan memesan jasa, proses dimulai dari *Client* mengklik halaman *pricelist*, pilih aksi, pilih *check promo*, pilih *package*, *input nama*, *input alamat*, *input no hp*, *input alamat email*, pilih tanggal, dan upload bukti pembayaran.



Gambar 33. Activity Diagram Halaman Pricelist (Client)

### 12) Activity Diagram *portofolio (Client)*

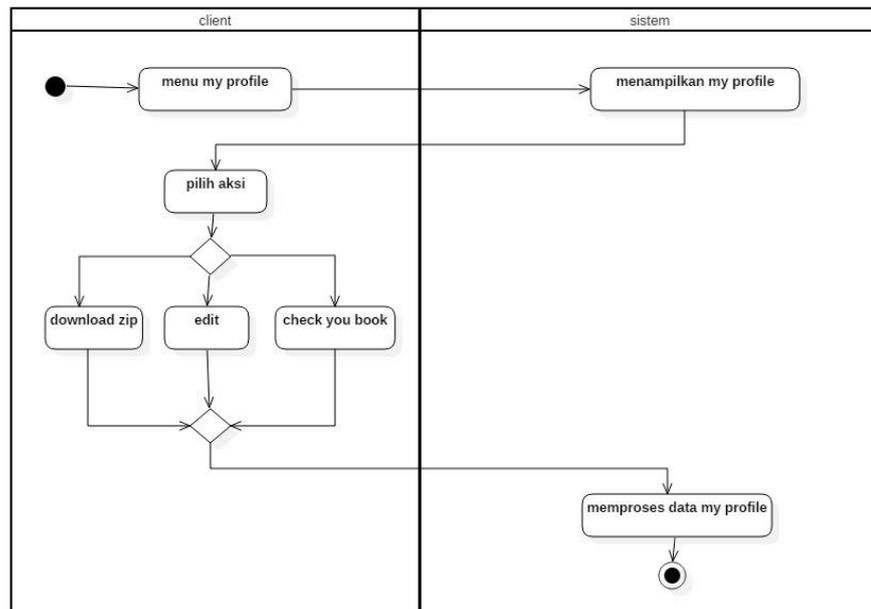
Ini merupakan desain *Activity Diagram portofolio* untuk *Client*, proses dimulai dari *Client* mengklik halaman *portofolio*, pilih aksi, klik gambar ukuran penuh dan mengklik *next page*.



Gambar 34. Activity Diagram halaman *portofolio*

### 13) Activity Diagram *My Profile (Client)*

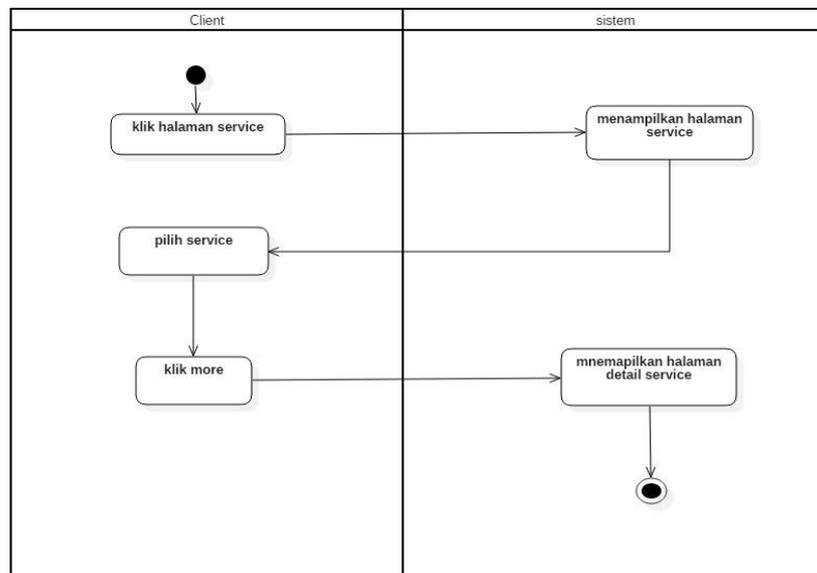
Ini merupakan desain *Activity Diagram* dari *my Profile (Client)*, proses dimulai dari *Client* menekan halaman *my Profile*, pilih download zip, edit *Profile* dan pilih check your book.



gambar 35. *Activity Diagram my Profile (Client)*

#### 14) *Activity Diagram Halaman Service (Client)*

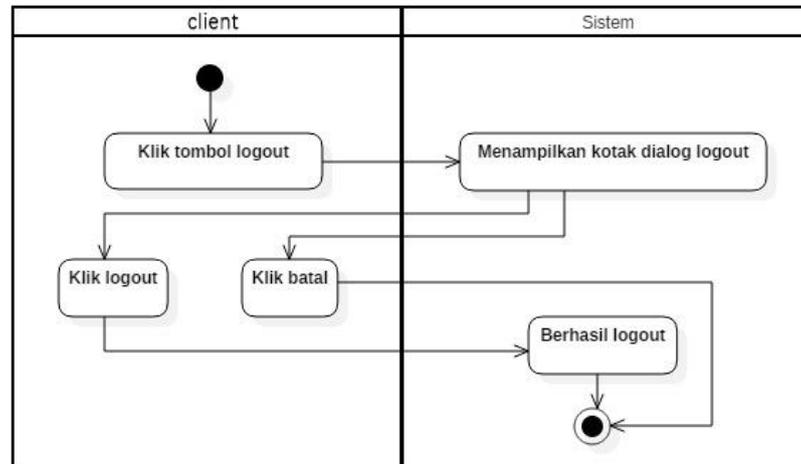
Digambar dibawah ini adalah desain *Activity Diagram* dari halaman *Service Client*, proses dimulai dari *Client* mengklik halaman *Service*, pilih *Service* dan klik more.



gambar 36. *Activity Diagram* halaman *Service (Service)*

#### 15) *Activity Diagram Logout (Client)*

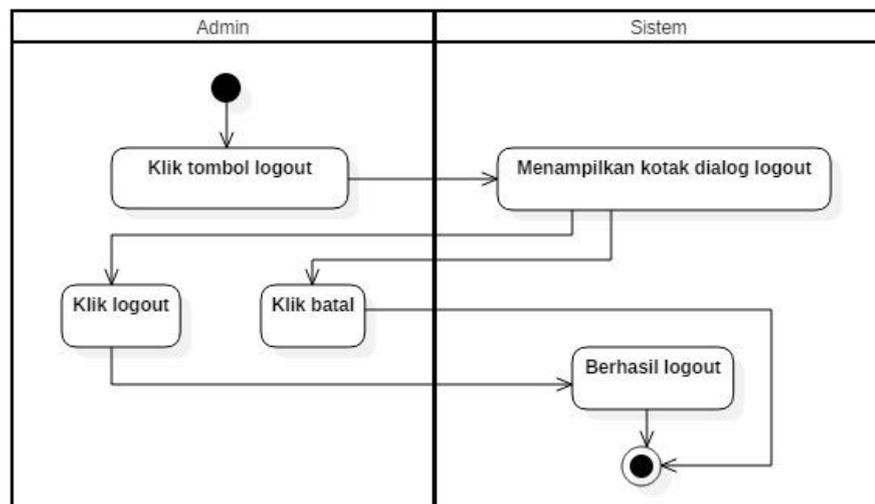
Gambar dibawah adalah desain dari *Activity Diagram* log out dari *Client*, proses dimulai dari *Client* mengklik tombol *Logout* kemudian sistem menampilkan kotak dialog *Logout* kemudian *Client* bisa memilih batal atau *Logout*.



Gambar 37. Activity Diagram Logout Client

16) Activity Diagram Logout (Admin)

Gambar dibawah ini sama dengan gambar 37 diatas yang merupakan Activity Diagram Logout dari Client namun gambar dibawah adalah Activity Diagram Logout dari Admin.

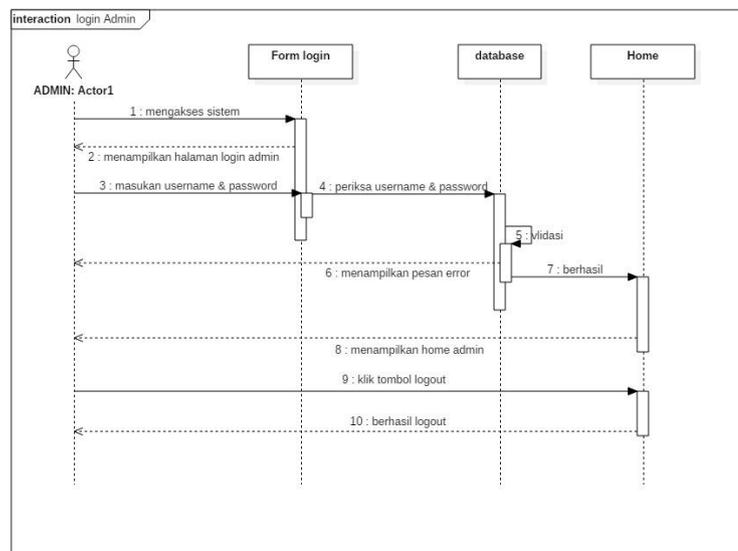


Gambar 38. Activity Diagram Logout (Admin)

### c. Sequence Diagram

Berikut ini merupakan *Sequence Diagram* dari Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project.

#### 1) *Sequence Diagram Login (Admin)*

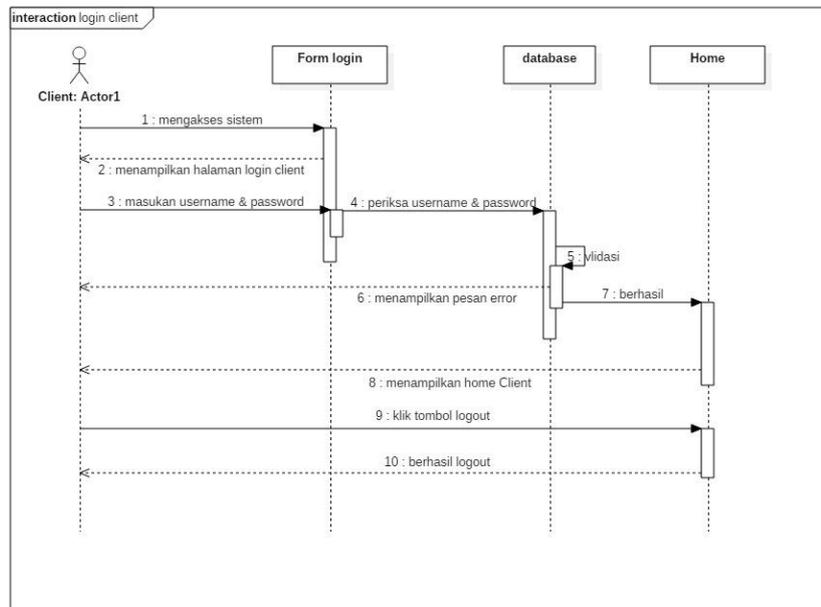


Gambar 39. *Sequence Diagram login (Admin)*

Penjelasan :

1. *Admin* mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan halaman *login* user. Kemudian *Admin* memasukkan *username* dan *password*, lalu data diperiksa apakah ada *database* atau tidak. Apabila data benar maka *Admin* akan berhasil masuk ke *Home*.
2. *Admin* mengklik tombol *Logout* apabila ingin melakukan proses *Logout*.

## 2) Sequence Diagram login (Client)

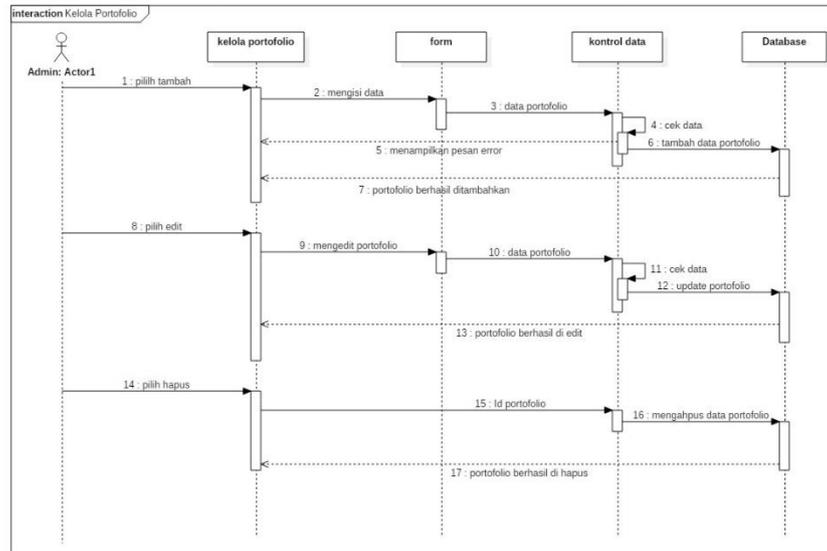


Gambar 40. Sequence Diagram login (Client)

Penjelasan :

1. *Client* mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan halaman *login* user. Kemudian *Admin* memasukkan *username* dan *password*, lalu data diperiksa apakah ada *database* atau tidak. Apabila data benar maka *Client* akan berhasil masuk ke *Home*.
2. *Client* mengklik tombol *Logout* apabila ingin melakukan proses *Logout*.

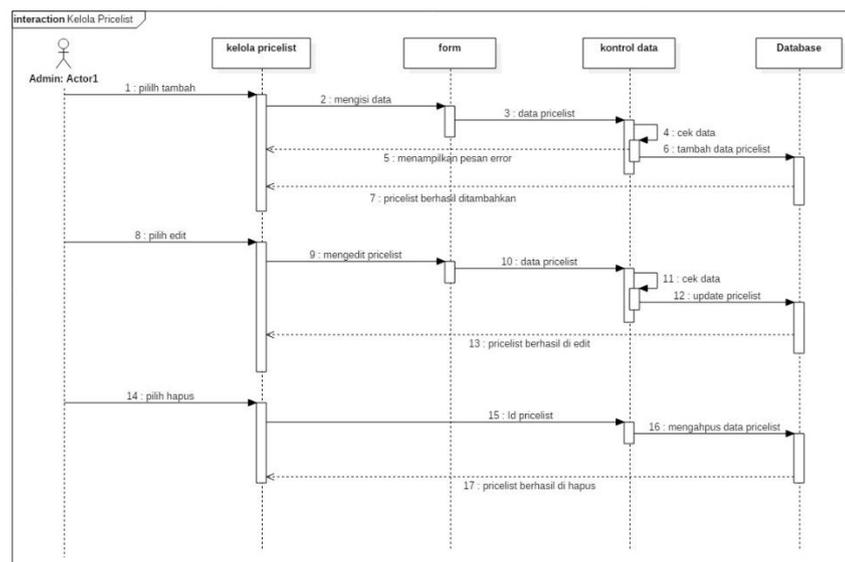
### 3) Sequence Diagram kelola portofolio (Admin)



Gambar 41. Sequence Diagram kelola portofolio (Admin)

Pada gambar diatas, Admin dapat melakukan proses pengelolaan data *portofolio* yaitu tambah, edit, dan hapus data.

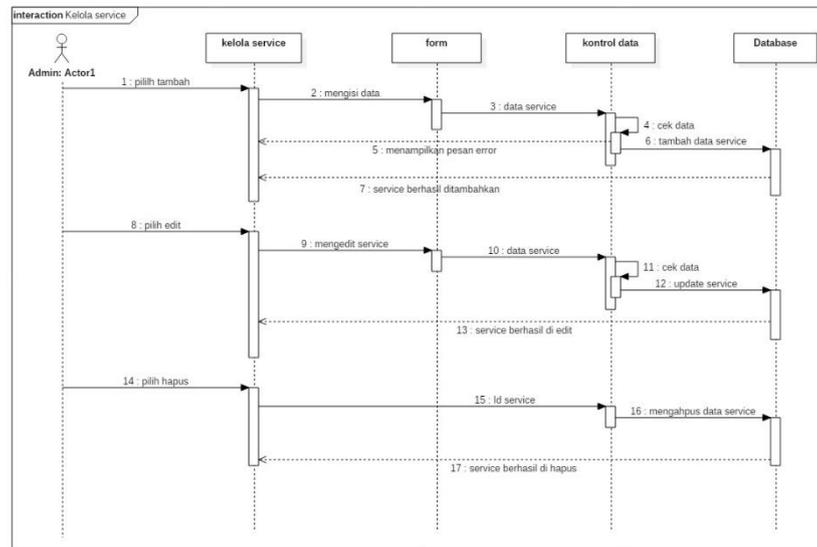
### 4) Sequence Diagram kelola Pricelist (Admin)



Gambar 42. Sequence Diagram Portofolio

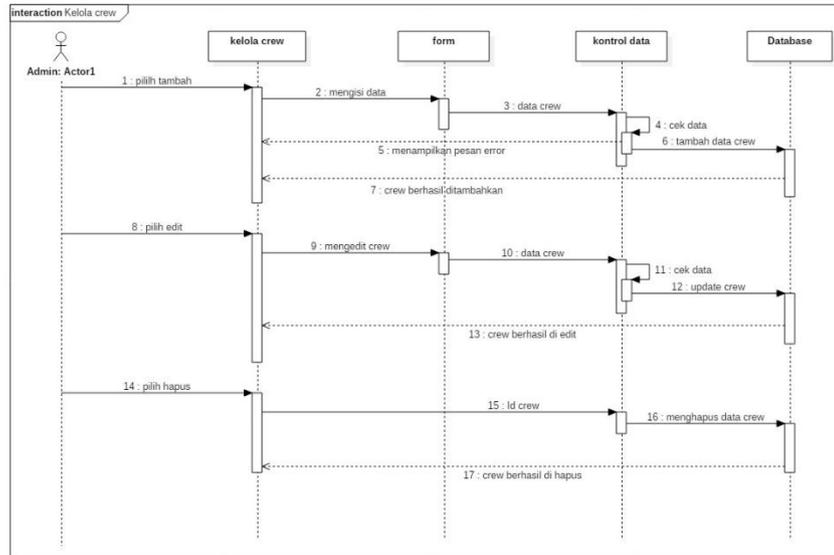
Pada gambar diatas, *Admin* dapat melakukan proses pengelolaan data *Pricelist* yaitu tambah, edit, dan hapus data.

### 5) *Sequence Diagram* kelola *Service* (*Admin*)

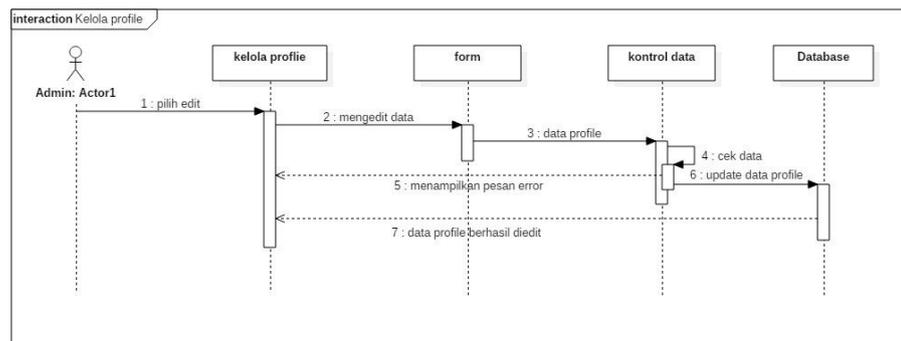


Gambar 43. *Sequence Diagram* kelola *Service* (*Admin*)

Pada gambar diatas, *Admin* dapat melakukan proses pengelolaan data *Service* yaitu tambah, edit, dan hapus data.

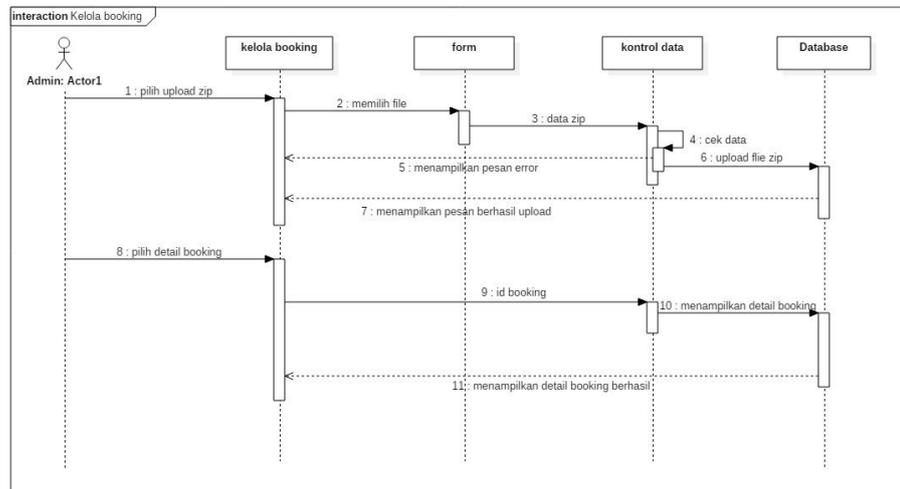
6) *Sequence Diagram kelola Crew (Admin)*Gambar 44. *Sequence Diagram kelola Crew (Admin)*

Pada gambar diatas, *Admin* dapat melakukan proses pengelolaan data *Crew* yaitu tambah, edit, dan hapus data.

7) *Sequence Diagram kelola Profile (Admin)*Gambar 45. *Sequence Diagram Kelola Profile (Admin)*

Pada gambar diatas, *Admin* dapat melakukan proses pengelolaan data *Crew* yaitu edit data.

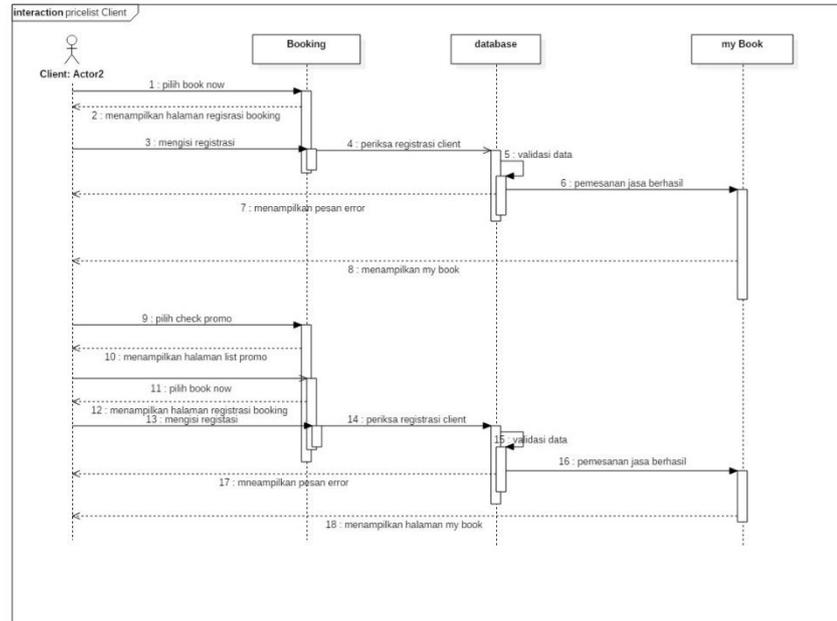
8) *Sequence Diagram* kelola booking (*Admin*)



Gambar 46. *Sequence Diagram* kelola booking (*Admin*)

Pada gambar diatas, *Admin* dapat melakukan proses pengelolaan data *Crew* yaitu upload dan melihat detail *booking*.

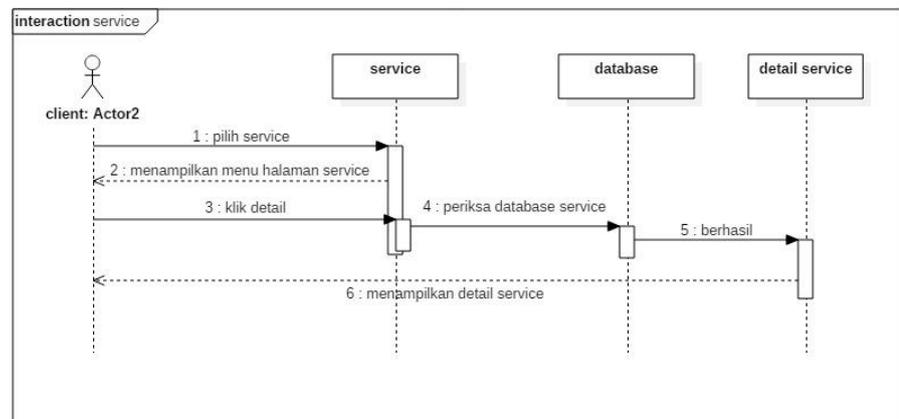
### 9) Sequence Diagram Pricelist Client



Gambar 47. Sequence Diagram Pricelist (Client)

Pada gambar diatas *Client* dapat melakukan proses pemesanan jasa dan bisa melihat jasa apa saja yang sedang promo.

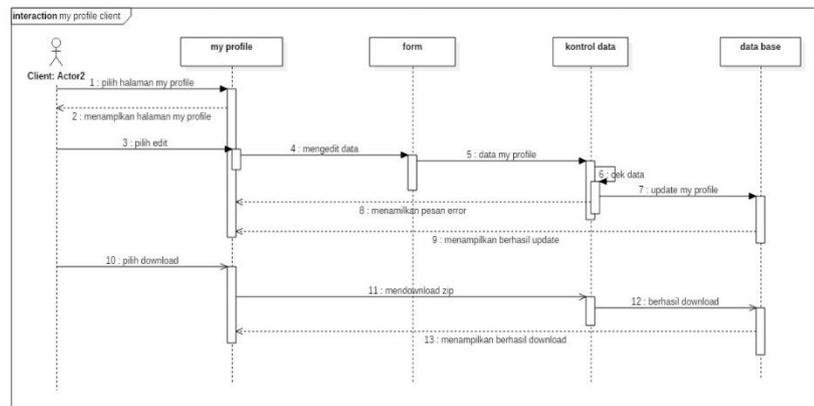
### 10) Sequence Diagram Service (Client)



Gambar 48. Sequence Diagram Service (Client)

Pada gambar diatas *Client* dapat melakukan melihat detail *Service* atau jasa apa saja yang tersedia di studio.

#### 11) *Sequence Diagram my Profile (Client)*



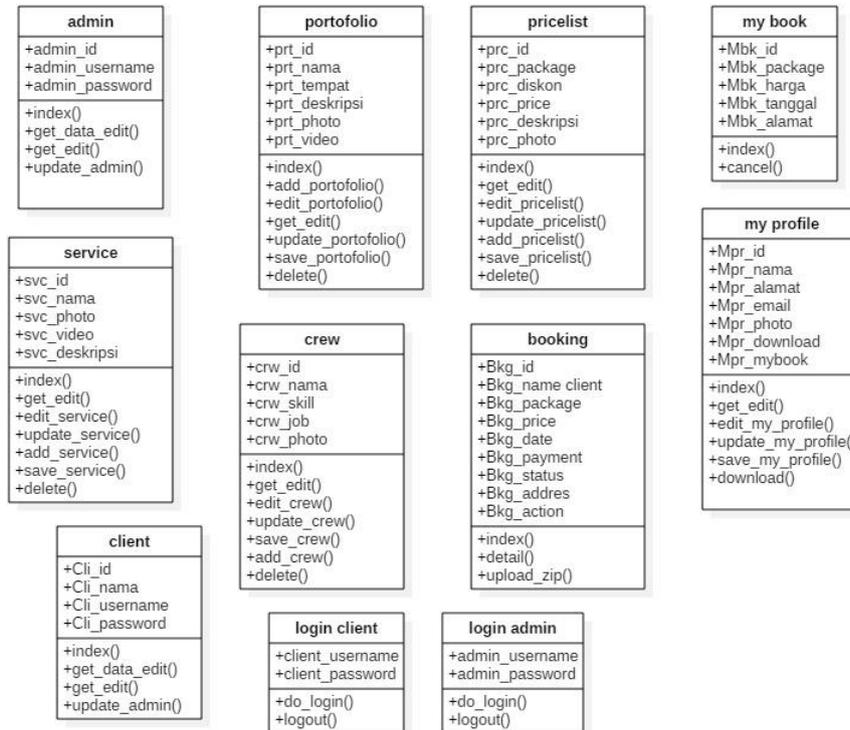
Gambar 49. *Sequence Diagram my Profile (Client)*

Pada gambar diatas *Client* dapat melakukan pengeditan *Profile* dan download file zip.

#### d. *Class Diagram*

*Class Diagram* adalah diagram yang menunjukkan kelas-kelas yang ada dari sebuah sistem yang hubungannya secara logika. Karena itu *Class Diagram* merupakan tulang punggung atau kekuatan dasar dari hampir setiap metode berorientasi objek termasuk UML. *Class Diagram* bersifat statis yang digambarkan dengan kotak yang terbagi atas tiga bagian yaitu

nama, kelas, atribut dan operasi. Gambar 50 dibawah menggambarkan rancangan sistem yang dirancang.



Gambar 50. *Class Diagram*

### 3. Desain Basis Data

#### a. Desain Tabel Basis Data

Data base db\_photostudio adalah *database* yang dibuat unuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengolahan data *Admin, Client, portofolio, priceliast, Service, Crew, booking, Profile, my Profile*, dan data *booking Client*. Berikut adalah desain dari tabel – tabel yang dibuat dalam *database* db\_photostudio ini, yaitu :

##### 1) Tb\_Admin

Tabel *Admin* merupakan tabel yang menyimpan data *Admin* digunakan untuk *login Admin* pada sistem. Berikut ini spesifikasi dari tabel *Admin*

Tabel 8. Spesifikasi tb\_Admin

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Id_admin</i>	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
<i>Admin_nama</i>	<i>Varchar</i>	30	Nama admin
<i>Admin_username</i>	<i>Varchar</i>	30	Username admin
<i>Admin_password</i>	<i>Varchar</i>	30	Password admin

##### 2) Tb\_portofolio

Tb\_portofolio merupakan tabel yang menyimpan data potofolio. Berikut ini adalah spesifikasi dari tb\_portofolio.

Tabel 9. Spesifikasi *tb\_portofolio*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<i>Keterangan</i>
Id_portofolio	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
Prt_nama	<i>Varchar</i>	30	Portofolio nama
Prt_tempat	<i>Varchar</i>	40	Portofolio tempat
Prt_deskripsi	<i>Varchar</i>	100	Deskripsi
Prt_photo	<i>Varchar</i>	-	Photo
Prt_video	<i>Varchar</i>	-	Video

3) *Tb\_pricelist*

*Tb\_Pricelist* merupakan tabel yang menyimpan data dari *pricelist*.

Berikut spesifikasi dari *tb\_pricelist*.

Tabel 10. Spesifikasi *tb\_pricelist*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<i>Keterangan</i>
Id_pricelist	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
Prc_paket	<i>Varchar</i>	30	Paket
Prc_promo	<i>Varchar</i>	40	Promo
Prc_harga	<i>Int</i>	30	Harga
Prc_photo	<i>Varchar</i>	30	Photo
Prc_deskripsi	<i>Varchar</i>	30	deskripsi

4) *Tb\_Service*

*Tb\_Service* merupakan tabel yang menyimpan data *Service*. Berikut ini spesifikasi dari *tb\_Service*.

Tabel 11. Spesifikasi *tb\_Service*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Id_service</i>	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
<i>svc_nama</i>	<i>Varchar</i>	30	Nama service
<i>svc_deskripsi</i>	<i>Varchar</i>	100	Deskripsi
<i>svc_photo</i>	<i>Varchar</i>	30	Photo
<i>svc_video</i>	<i>Varchar</i>	30	video

5) *Tb\_Crew*

*Tb\_Crew* merupakan tabel yang menyimpan data *Crew* dari suara hujan project. Berikut ini spesifikasi dari *tb\_Crew*.

Tabel 12. Spesifikasi *tb\_Crew*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	<i>Keterangan</i>
<i>Id_crew</i>	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
<i>Crw_nama</i>	<i>Varchar</i>	30	Nama crew
<i>Crw_bagian</i>	<i>Varchar</i>	30	Bagian
<i>Crw_umur</i>	<i>Int</i>	30	Umur
<i>Crw_keterangan</i>	<i>Varchar</i>	100	keterangan

6) *Tb\_my Profile*

*Tb\_my Profile* merupakan tabel yang menyimpan data dari *Client*.

Berikut ini spesifikasi dari *tb\_my Profile*.

Tabel 13. Spesifikasi *tb\_my Profile*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	keterangan
Id_my profile	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
Mpr_nama	<i>Varchar</i>	30	Nama
Mpr_alamat	<i>Varchar</i>	30	Alamat
Mpr_email	<i>Varchar</i>	30	Email
Mpr_photo	<i>Varchar</i>	30	Photo
Mpr_mybook		30	Mybook

7) *Tb\_booking info*

*Tb\_booking info* merupakan tabel yang menyimpan data semua *Client* yang sudah melakukan pemesanan jasa. Berikut ini spesifikasi dari *tb\_booking info*.

Tabel 14. Spesifikasi dari *tb\_booking info*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	Keterangan
Id_booking info	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
Bkg_name <i>Client</i>	<i>Varchar</i>	30	Nama client
Bkg_package	<i>Varchar</i>	30	Package
Bkg_price	<i>Int</i>	30	Price
Bkg_date	<i>Int</i>	5	Date
Bkg_payment	<i>Varchar</i>	30	Payement
Bkg_status	<i>Varchar</i>	30	Status
Bkg_action	<i>Varchar</i>	30	Action
Bkg_addres	<i>Varchar</i>	30	addres

8) *Tb\_Client*

*Tb\_Client* merupakan tabel yang menyimpan data *Client* untuk *Client login* ke sistem. Berikut ini spesifikasi dari *Tb\_Client*.

Tabel 15. Spesifikasi *tb\_Client*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	keterangan
<i>Id_client</i>	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
<i>Cli_nama</i>	<i>Varchar</i>	30	Nama client
<i>Cli_username</i>	<i>Varchar</i>	30	Username
<i>Cli_password</i>	<i>Varchar</i>	30	Password client

9) *Tb\_my book*

*Tb\_my book* merupakan tabel yang menyimpan data pesanan jasa yang *Client* pesan. Berikut ini spesifikasi *tb\_my book*.

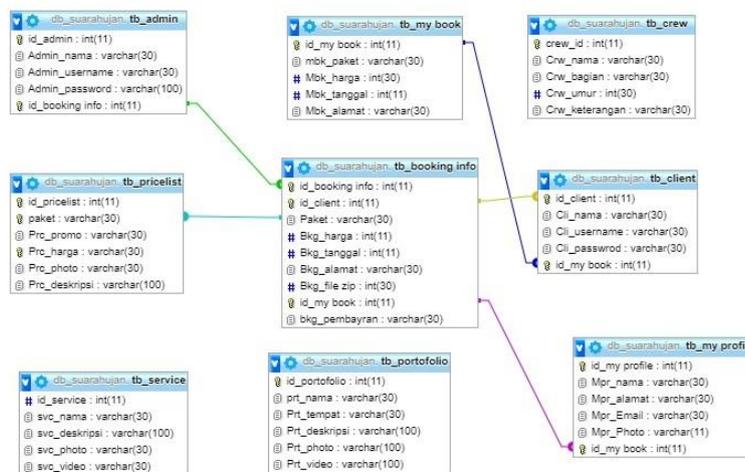
Tabel 16. Spesifikasi *tb\_my book*

<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Size</i>	keterangan
<i>Id_my book</i>	<i>Int</i>	11	<i>Auto increment (primary key)</i>
<i>Mbk_paket</i>	<i>Varchar</i>	30	Paket
<i>Mbk_harga</i>	<i>Int</i>	30	Harga
<i>Mbk_tanggal</i>	<i>Int</i>	5	Tanggal
<i>Mbk_alamat</i>	<i>Varchar</i>	30	Alamat



### c. Database Relationship

*Database relationship* menggambarkan relasi antara tabel yang terdapat pada tabel basis data sistem. Pada gambar 51 berikut ini merupakan *database relationship* dari rancangan Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project.



Gambar 52. *Database Relationship* Sistem yang Dirancang

*Database relationship* menggambarkan relasi antara tabel yang terdapat pada tabel basis data sistem. Pada gambar 51, terdapat beberapa *primary key* yang digunakan untuk mewakili isi dari sebuah tabel berdasarkan sebuah *field* dari tabel tersebut. Sedangkan *foreign key* digunakan sebagai penghubung antara sebuah *field primary key* dengan *field* yang lain yang dihubungkan melalui sebuah *relationship* antar tabel dalam *database*.

#### 4. Desain Keamanan

Sistem ini dilengkapi dengan sistem *login* agar terhindar dari penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, jadi *Admin* maupun user diwajibkan untuk *login* terlebih dahulu dengan menggunakan *username* dan *password* yang sudah terdaftar didalam *database*.

#### 5. Desain Keuangan dan Biaya

Desain keuangan dan biaya ialah rincian biaya yang dibutuhkan terkait dengan pembuatan sistem sampai dengan implementasi sistem. Rincian biaya tersebut dapat dilihat pada tabel 17 dibawah ini :

Tabel 17. Rincian Keuangan dan Biaya

No	Uraian	Biaya (Rp)
1	Internet	Rp. 375.000,-
2	Konsumsi	Rp. 200.000;
<b>TOTAL</b>		<b>Rp. 575.000;</b>

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, 2015., *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*. Volume XI No.1 maret 2015.
- BRIMNIVIOGA. 2019. “analisis dan perancangan Sistem Informasi pembayaran SPP Pada SMK YPSEI Palangkaraya STMIK Palangkaraya.
- Sugiyono,2015.,*metode penelitian kombinasi (mixed method)* Alfabeta. Malang.
- Seputar Pengetahuan.,2016. *11 Pengertian Pelayanan Menurut Para Ahli*.<https://www.seputarpengertian.co.id/2016/10/pengertian-pelayanan-menurut-para-ahli-lengkap.html>”. Diakses 25 September 2020. Jam 09.00 Wib.
- Hidayat, wahyu, 2016., *perancangan media video design interior sebagai salah satu penunjang promosi dan informasi*. PT. Wans desain Group. Yogyakarta.
- Krismaji. 2015, Sistem Informasi akuntansi, edisi keempat, UUP STIM YKNPIN Yogyakarta.
- Nafisah, syifaun. 2016., *Grafika Komputer*. Graha ilmu. Jakarta.
- Mcleod, Raymond, 2018., *Sistem Informasi manajemen*, edisi 10. Selemba Empat, Jakarta.
- Rosa, dan shalahuddin, 2016., *Indonesian journal on computer and information Technology*. Vol 1 No 1 mei 2016.
- Rismalina Cindy Selvia. 2020, “*Analisis Dan Desain Sistem Informasi Monitoring Dan Penilaian Kinerja Karyawan Pada Pt. Indonesia Connets Plus (Icon+) Kantor Perwakilan Kalimantan Tengah Berbasis Web*” STMIK Palangkaraya.
- Subtari, tata, 2016., *Analisis Sistem Informasi*. CV. Andi Offset. Yogyakarta.
- Oktavia, Nova, 2015., *Sistematika penulisan karya ilmiah*. Deepublish. Yogyakarta
- Pedoman STMIK.2019.Pedoman Proposal dan Tugas Akhir STMIK Palangkarya
- Wahyono,2015.,*konsep sistem informasi*. Graha Ilmu. Yogyakarta.



# LAMPIRAN

## DOKUMENTASI

### 1. Foto penyerahan Surat ijin penelitian



Penyerahan Surat Izin Penelitian kepada manager photo suara hujan project.

### 2. Foto kegiatan wawancara



Proses wawancara bersama manager photo suara hujan project.

## 1. Surat Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**STMIK PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No. 114 – Telp. 0536-3224593 – Fax. 0536-3225515 Palangka Raya  
Email: [humas@stmikplk.ac.id](mailto:humas@stmikplk.ac.id) – Website: [www.stmikplk.ac.id](http://www.stmikplk.ac.id)

Nomor : 1009/STMIK-C.II.AU/XII/2020  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. **Pemilik Photo Studio Suara Hujan Project**

Di -

Palangka Raya

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : JHONATHAN SEFBING SANTI AGUNG  
NIM : C1757201065  
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)  
Thn. Akad. (Semester) : 2020/2021 (7)  
Lama Penelitian : 04 Desember 2020 s.d 04 Januari 2021  
Tempat Penelitian : Photo Studio Suara Hujan Project

Dengan judul Tugas Akhir:

**Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project Berbasis web**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 04 Desember 2020



Ketua,

**Suparno, M.Kom.**

NIK/ 196901041995105

## 2. Balasan Surat Izin Penelitian

**Suara Hujan**  
PROJECT

Palangka Raya, 10 Desember 2020

No surat : -

Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth,  
Ketua Jurusan Sistem Informasi  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
di – Tempat

Dengan Hormat,

Untuk menanggapi surat permohonan izin penelitian yang Bapak/ibu kirimkan pada tanggal 04 Desember 2020 dengan nomor surat 1009/STMIK-CI/AU/XII/2020, pada mahasiswa :

Nama : Jhonathan Sefbing Santi Agung  
Nim : C1757201065

Telah kami setuju untuk melaksanakan penelitian di Photo Studio Suara Hujan Project dengan permasalahan dan judul skripsi Analisis dan perancangan Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Studio Suara Hujan Project Berbasis Web. Pada Umumnya, kami tidak keberatan dengan hal tersebut, dan kami berikan izin kepada mahasiswa diatas untuk melaksanakan penelitian di Photo Studio kami.

Demikian surat balasan permohonan izin penelitian ini kami sampaikan, atas perhatiannya, kami ucapkan terimakasih.

Hormat Kami,  
Pemilik Photo Studio Suara Hujan  
Project





**BERITA ACARA**  
**SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Periode (Bulan) : ..... Tahun .....

1. Hari / Tanggal Ujian : Kamis / 21 Januari 2021
2. Waktu (Jam) : 09.00 Wib sampai selesai
3. Nama Mahasiswa : Jhonathan Sefbing Santi Agung
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1757201065
5. Program Studi : Sistem Informasi
6. Tahun Angkatan : 2017
7. Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Layanan Jasa Pada Photo Studio Suara Hujan Project Berbasis Web
8. Dosen Penguji :

Nama	Nilai	Tanda Tangan
1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.	≡.....	
2. Ferdiyani Haris, M.Kom.	=.....	
3. Agung Prabowo, S.Kom., M.MSI.	≡.....	
9. Hasil Ujian : **LULUS / TIDAK LULUS \*)** NILAI = .....
10. Catatan Penting :
  1. Lama Perbaikan : .....<sup>14</sup>..... hari (Maks. 15 hari)
  2. Jika lebih dari 15 hari s/d 1 (satu) bulan dikenakan sanksi berupa denda sebesar **Rp. 300.000,-** (tiga ratus ribu rupiah), dan jika lebih dari 1 (satu) bulan dikenakan denda **Rp. 600.000,-** (enam ratus ribu rupiah) per bulan.
  3. Jika lebih dari 3 (tiga) bulan dari tanggal seminar maka hasil seminar dibatalkan dan wajib mengajukan judul dan pembimbing baru. Wajib membayar Denda dan membayar biaya seminar ulang.

Mengetahui :  
Ketua Prodi Sistem Informasi,

Rosmiati, M.Kom.  
NIK. 197810102005003

Palangka Raya, 21 Januari 2021

Ketua Penguji,

Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.  
NIK.198803142014103

**Tembusan :**

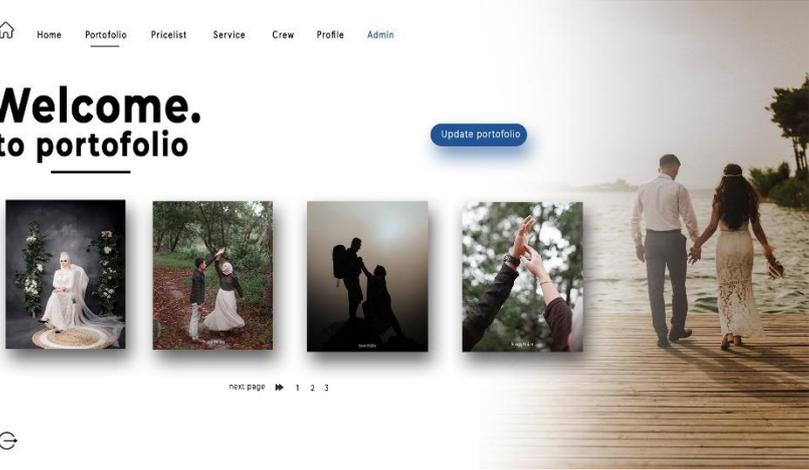
1. Ketua Prodi Sistem Informasi
  2. Kabag AKMA
  3. Mahasiswa yang bersangkutan
- Dibawa saat konsultasi perbaikan dengan dosen penguji  
\*) Coret yang tidak perlu

## LEMBAR KOESIONER

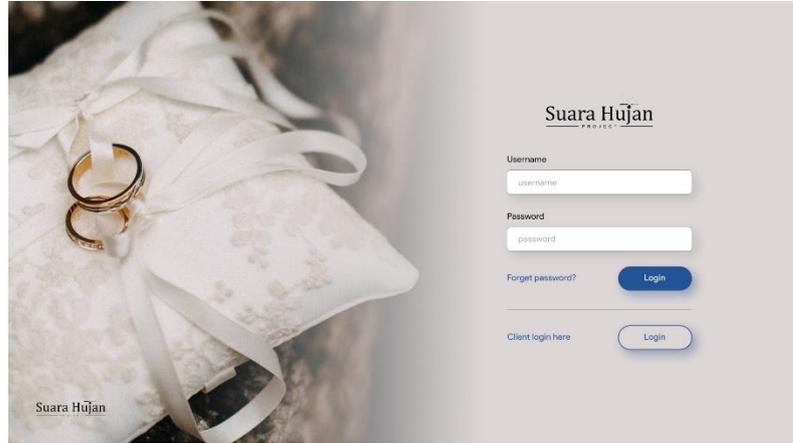
### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LAYANAN JASA PADA PHOTO STUDIO SUARA HUJAN BERBASIS WEB

Nama : -

Jabatan : *Client*

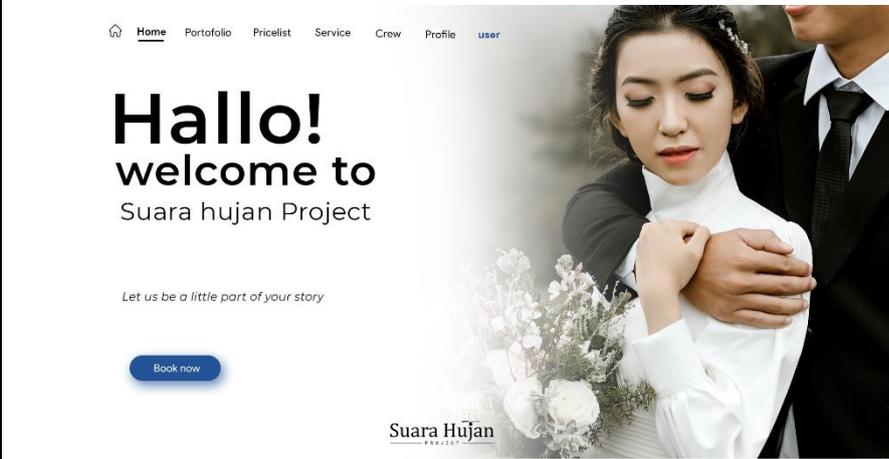
No	Pernyataan
1.	<p>Berikut ini adalah design antarmuka portofolio. Apakah design sistem ini sangat menarik dan enak dilihat ?</p>  <p>Sangat setuju    setuju    Netral    Kurang setuju    Tidak setuju</p>

2. berikut ini adalah design antarmuka dari halaman login. Apakah mudah di pahami?



Sangat setuju	Setuju	Netral	Kurang setuju	Tidak setuju

3. berikut ini adalah design antarmuka home client. Apakah design home client dibawah menarik dari segi warna?



Sangat setuju	Setuju	Netral	Kurang setuju	Tidak setuju

4. Berikut ini adalah halaman pricelist. Apakah halaman ini memiliki fitur yang mudah dipahami ?

# Welcome to Pricelist

## Wedding Package



### BRONZE

- 2 Photographer (Main, 1 Shooter)
- 1 Videographer
- Unlimited Shoot
- 150 Sheet print | Size 4r
- 2 Exclusive album magnetic
- 1 Framed print | Size 16r
- 1 Hours coverage video
- USB contain edited high-res photos, non-edited photos



### GOLD

- 3 Photographer (Main + 2 Shooter)
- 3 Videographer (Main + 2 Shooter)
- Unlimited Shoot
- 3 - 5 minutes cinematic film
- 160 Sheet print | Size 4r
- 2 Exclusive album magnetic
- 1 Wedding book
- 2 Framed print | Size 16r
- 2 Hours coverage video
- USB contain edited high-res photos, non-edited photos
- USB contain final edited film



### DIAMOND

- 3 Photographer (Main + 2 Shooter)
- 3 Videographer (Main, 1 Shooter + 1 pilot drone)
- Unlimited Shoot
- 3 - 5 minutes cinematic film
- 160 Sheet print | Size 4r
- 2 Exclusive album magnetic
- 2 Wedding book
- 2 Framed print | Size 16r
- 1 Framed print | Size 24r
- 2 Hours coverage video
- 1 Days prewedding photoshoot
- USB contain edited high-res photos, non-edited photos
- USB contain final edited film



Sangat Setuju	Setuju	Netral	Kurang setuju	Tidak setuju

5. Berikut ini adalah halaman crew dari photo studio. Apakah halaman ini sangat menarik ?

## The crew. of Suara hujan project



**Nada rizky**  
Manager

more



**wahyuni**  
Videografer & Fotografer

more



**Jhony**  
Fotografer

more



**Gindra**  
Fotografer

more



**Vicky**  
Videografer

more

Sangat setuju	setuju	Netral	Kurang setuju	Tidak setuju

Berilah tanda check list (✓) pada pilihan kolom diatas.

Keterangan:

Sangat Setuju = 5

Setuju = 4

Netral = 3

Kurang Setuju = 2

Tidak Setuju = 1

Palangka Raya, Januari 2021

Responden

*(client 1)*