

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMASARAN JASA *PHOTOGRAPHY*  
PADA ARTMEDIA STUDIO PALANGKA RAYA  
BERBASIS *WEB MOBILE***

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Program Strata I  
Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen  
Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya



OLEH

ARIS YUDIKA  
NIM C1557201142  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMASARAN JASA *PHOTOGRAPHY*  
PADA ARTMEDIA STUDIO PALANGKA RAYA  
BERBASIS *WEB MOBILE***

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Program Strata I  
Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen  
Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

OLEH

ARIS YUDIKA  
NIM C1557201142  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

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

**PERSETUJUAN**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMASARAN JASA *PHOTOGRAPHY*  
PADA ARTMEDIA STUDIO PALANGKA RAYA  
BERBASIS *WEB MOBILE***

**Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan  
pada Tanggal 26 November 2021**

**Pembimbing I,**

  
**Bayu Pratama Nugroho, S. Kom., M. T**  
**NIK. 1988 0314 2014 103**

**Pembimbing II,**

  
**Sherly Jayanti, S. T., M. Cs**  
**NIK. 1985 0110 2012 004**



**Mengetahui**  
**Ketua SMIK Palangkaraya**

  
**Suparno, M. Kom**  
**NIK. 1969 0104 1995 105**

## PENGESAHAN

### ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMASARAN JASA *PHOTOGRAPHY* PADA ARTMEDIA STUDIO PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai dan Disahkan  
Oleh Tim Seminar pada Tanggal 26 November 2021

Tim Seminar Proposal :

1. Rommi Kaestria, M. Kom  
Ketua
2. Bayu Pratama Nugroho, S. Kom., M. T.  
Sekretaris
3. Sherly Jayanti, S. T., M. Cs  
Anggota



## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat dan Karunia-Nya maka penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis dan Perancangan Pemasaran Jasa *Photography* Pada Artmedia Studio Palangka Raya Berbasis *Web Mobile*” tepat pada waktunya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terutama kepada:

1. Bapak Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. selaku Pembimbing I
2. Ibu Sherly Jayanti, S.T., M.Cs. selaku Pembimbing II

Penulis menyadari sepenuhnya dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis, oleh sebab itu penulis mengharapkan saran dan kritik, demi kesempurnaan Tugas Akhir ini. Akhirnya semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukan, akhir kata dan bimbingannya penulis ucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 26 November 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

|   |      |
|---|------|
| HALAMAN SAMPUL LUAR .....                               | i    |
| HALAMAN SAMPUL DALAM .....                              | ii   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....                                | iii  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                                 | iv   |
| KATA PENGANTAR .....                                    | v    |
| DAFTAR ISI .....  | vi   |
| DAFTAR TABEL.....                                       | vii  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                     | viii |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                    | x    |
| <br>  |      |
| BAB I    PENDAHULUAN                                    |      |
| 1.1 Latar Belakang .....                                | 1    |
| 1.2 Perumusan Masalah .....                             | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....                               | 2    |
| 1.4 Tujuan Dan Manfaat .....                            | 3    |
| 1.5 Sistematika Penulisan .....                         | 4    |
| <br>  |      |
| BAB II   TINJAUAN PUSTAKA                               |      |
| 2.1 Dasar Teori .....                                   | 6    |
| 2.2 Penelitian Yang Relevan .....                       | 21   |
| <br>  |      |
| BAB III  METODE PENELITIAN                              |      |
| 3.1 Jenis Penelitian .....                              | 26   |
| 3.2 Desain Penelitian .....                             | 26   |
| 3.3 Batasan Istilah .....                               | 27   |
| 3.4 Data Dan Sumber Data.....                           | 28   |
| 3.5 Instrumen Penelitian.....                           | 28   |
| 3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data ..... | 29   |
| 3.7 Tinjauan Umum .....                                 | 34   |
| 3.8 Desain Sistem .....                                 | 35   |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

|           |   |    |
|-----------|---|----|
| Tabel 1.  | Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....                | 13 |
| Tabel 2.  | Simbol <i>Diagram Activity</i> .....                | 15 |
| Tabel 3.  | Simbol pada <i>Sequence Diagram</i> .....           | 16 |
| Tabel 4.  | Bobot <i>Skala Likert</i> .....                     | 19 |
| Tabel 5.  | Kajian Penelitian Relevan .....                     | 22 |
| Tabel 6.  | Penjelasan Analisis dari Metode <i>PIECES</i> ..... | 32 |
| Tabel 7.  | Tabel Admin .....                                   | 84 |
| Tabel 8.  | Tabel <i>Web</i> .....                              | 84 |
| Tabel 9.  | Tabel Kategori Paket.....                           | 85 |
| Tabel 10. | Tabel Paket.....                                    | 85 |
| Tabel 11. | Tabel Permintaan .....                              | 86 |
| Tabel 12. | Tabel Galeri.....                                   | 86 |
| Tabel 13. | Tabel Video.....                                    | 86 |
| Tabel 14. | Tabel Katalog.....                                  | 87 |
| Tabel 15. | Keuangan dan Biaya .....                            | 87 |
| Tabel 16. | Jadwal Penelitian.....                              | 89 |

## DAFTAR GAMBAR

|            |   |    |
|------------|---|----|
| Gambar 1.  | Metode Pengembangan <i>Prototype</i> .....                                  | 11 |
| Gambar 2.  | <i>Microsoft Visio</i> .....  | 21 |
| Gambar 3.  | Masukan antarmuka .....   | 35 |
| Gambar 4.  | Keluaran Antarmuka .....  | 37 |
| Gambar 5.  | Menu Beranda Admin .....  | 39 |
| Gambar 6.  | Menu Data Profil <i>Website</i> .....                                       | 40 |
| Gambar 7.  | Rancangan Menu Data <i>User</i> .....                                       | 42 |
| Gambar 8.  | Rancangan Menu Tambah Data <i>User</i> .....                                | 43 |
| Gambar 9.  | Rancangan Data Kelola Kategori Paket .....                                  | 44 |
| Gambar 10. | Halaman Data Paket.....   | 45 |
| Gambar 11. | Rancangan Data Kelola Permintaan .....                                      | 46 |
| Gambar 12. | Rancangan Tampil Halaman Galeri .....                                       | 47 |
| Gambar 13. | Rancangan Tampil Data Video .....   | 48 |
| Gambar 14. | Rancangan Menu Kelola Katalog .....   | 49 |
| Gambar 15. | Rancangan Halaman Menu <i>Home</i> .....                                    | 50 |
| Gambar 16. | Rancangan Halaman Paket.....  | 51 |
| Gambar 17. | Rancangan Detail Paket .....  | 52 |
| Gambar 18. | Rancangan Halaman Menu Promo .....  | 53 |
| Gambar 19. | Rancangan Halaman Menu Detail Paket .....                                   | 54 |
| Gambar 20. | Rancangan Menu Lainnya/Konsultasi .....                                     | 55 |
| Gambar 21. | Rancangan Menu Lainnya/Video.....   | 56 |
| Gambar 22. | Rancangan Menu Lainnya/Galeri .....   | 57 |
| Gambar 23. | Rancangan Halaman Lainnya .....   | 58 |
| Gambar 24. | Rancangan Halaman <i>Login</i> .....  | 59 |
| Gambar 25. | <i>Use Case Diagram</i> Artmedia Studio Palangka Raya.....                  | 60 |
| Gambar 26. | <i>Activity Diagram</i> <i>Login</i> Admin.....                             | 63 |
| Gambar 27. | <i>Activity Diagram</i> Kelola Profil <i>Web</i> .....                      | 64 |
| Gambar 28. | <i>Activity Diagram</i> Kelola <i>User</i> .....                            | 65 |
| Gambar 29. | <i>Activity Diagram</i> Kelola Kategori Paket.....                          | 66 |
| Gambar 30. | <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Paket .....                             | 67 |
| Gambar 31. | <i>Activity Diagram</i> Kelola Data Permintaan.....                         | 68 |
| Gambar 32. | <i>Activity Diagram</i> Kelola Galeri .....                                 | 69 |
| Gambar 33. | <i>Activity Diagram</i> Kelola Video.....                                   | 70 |
| Gambar 34. | <i>Activity Diagram</i> Kelola Katalog.....                                 | 71 |
| Gambar 35. | <i>Activity Diagram</i> Lihat Media Pemasaran Jasa <i>photography</i> ..... | 72 |
| Gambar 36. | <i>Sequence Diagram</i> <i>Login</i> .....                                  | 73 |
| Gambar 37. | <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Profil <i>Web</i> .....                 | 73 |
| Gambar 38. | <i>Sequence Diagram</i> Data <i>User</i> .....                              | 74 |
| Gambar 39. | <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Kategori Paket .....                    | 75 |
| Gambar 40. | <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Paket .....                             | 76 |
| Gambar 41. | <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Permintaan.....                         | 77 |
| Gambar 42. | <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Galeri .....                            | 78 |
| Gambar 43. | <i>Sequence Diagram</i> Kelola Data Video .....                             | 79 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 44. <i>Sequence Diagram</i> Kelola Katalog.....                                 | 80 |
| Gambar 45. <i>Sequence Diagram</i> Lihat Media Pemasaran Jasa <i>Photography</i> ..... | 81 |
| Gambar 46. <i>Class Diagram</i> Analisis dan Perancangan Media Pemasaran.....          | 82 |
| Gambar 47. <i>Flowchart</i> Sistem .....   | 83 |

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Pengumpulan Data
- Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Awal
- Lampiran 3. Lembar Wawancara
- Lampiran 4. Berita Acara Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 5. Daftar Hadir Peserta Seminar Proposal Tugas Akhir
- Lampiran 6. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
- Lampiran 7. Dokumentasi

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dapat mempengaruhi banyak aspek, di antaranya perekonomian atau bisnis diantaranya penawaran produk atau jasa. Salah satu bisnis yang banyak dipengaruhi oleh perkembangan teknologi salah satunya adalah bisnis perdagangan dan jasa. Menjual barang atau menawarkan jasa melalui internet tidak lagi dibatasi dengan ruang dan waktu. Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangan mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan instan sesuai dengan permintaan konsumen. Untuk mengatasi masalah tersebut maka kini muncul transaksi yang menggunakan media Internet untuk menghubungkan antara penyedia jasa dan konsumennya.

*Wedding organizer photography* adalah suatu jasa yang berfungsi secara pribadi membantu calon pengantin dan keluarga dalam mengabadikan momen pernikahan baik perencanaan dan supervisi sesuai dengan tema, jadwal dan budget yang telah ditetapkan. *Wedding organizer photography* sering kali dicari oleh masyarakat karena selain untuk mempermudah dalam mengabadikan atau mendokumentasikan momen pesta pernikahan, *Wedding organizer photography* juga sangat membantu bagi orang-orang yang tidak mau repot dengan masalah dokumentasi pernikahan. Artmedia Studio yang berada di Jalan Sisingamangaraja Induk Palangka Raya yang didirikan oleh Bapak Julianus Petrik merupakan salah usaha yang bergerak di bidang jasa khususnya pada acara pernikahan dan acara-

acara lain, yang menawarkan banyak paket *photography* baik pernikahan atau acara-acara lain yang disesuaikan dengan keinginan konsumen. Proses pemasaran dan iklan masih menggunakan iklan di koran atau brosur sehingga untuk proses pemasaran saja Artmedia Studio membutuhkan biaya iklan yang cukup besar setiap bulan.

Berdasarkan latar belakang pada paragraf sebelumnya, maka penulis mengambil judul “Analisis dan Perancangan Pemasaran Jasa *Photography* pada Artmedia Studio Palangka Raya Berbasis *Web Mobile*” agar jika sistem benar-benar diimplementasikan diharapkan membantu dalam proses pemasaran dan iklan melalui internet dengan biaya yang jauh lebih murah dan dapat diakses lebih banyak orang karena internet sekarang sudah diakses oleh hampir seluruh masyarakat.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diambil rumusan yang akan menjadi pembahasan penelitian ini adalah “Bagaimana membuat sebuah analisis dan perancangan pemasaran jasa *photography* pada Artmedia Studio Palangka Raya berbasis *web mobile*?”.

## **1.3 Batasan Masalah**

Untuk mengarahkan penelitian sesuai spesifikasi yang ditentukan maka pembuatan analisis dan perancangan pemasaran jasa *photography* pada Artmedia Studio Palangka Raya berbasis *web mobile* ini menginformasikan:

1. Menganalisis sistem lama dengan sistem baru menggunakan analisis *PIECES* (*Performances, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*)

2. Perancangan Profil dari Artmedia Studio Palangka Raya,
3. Perancangan halaman pengenalan jenis paket jasa *photography*, memberikan cara proses pemesanan,
4. Perancangan halaman Informasi proses pembayaran,
5. Perancangan halaman laporan transaksi pemesanan jasa *photography*,
6. Perancangan halaman pengunjung dan halaman *admin* serta pengelolaan datanya,
7. Perancangan *UML* menggunakan *Microsoft Visio 2007* dan rancangan *interface* menggunakan *Balsamiq Mockups 3*.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan**

Tujuan dan manfaat yang dapat diberikan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai penulis dengan melakukan penelitian ini adalah menganalisis dan merancang sistem pemasaran jasa *photography* pada Artmedia Studio Palangka Raya berbasis *web mobile*.

##### **2. Manfaat**

###### **a. Bagi Penulis**

Manfaat yang bisa didapat bagi penulis adalah bisa mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.

###### **b. Bagi STMIK Palangka Raya**

Manfaat bagi STMIK Palangka Raya sebagai bahan dokumentasi dan referensi mahasiswa lain yang ingin mengembangkan atau merancang

sistem informasi yang sama dengan penulis, serta kemudian memunculkan minat mahasiswa STMIK dalam bidang pengembangan sistem informasi.

c. Bagi Artmedia Studio

Mempermudah Artmedia Studio dalam memasarkan dan memberikan informasi jasa *photography* kepada masyarakat.

d. Bagi Masyarakat

Mempermudah dalam melihat dan proses pemesanan paket *photography* yang ditawarkan Artmedia Studio.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, penulis membagi sistematika penulisan menjadi beberapa bagian sesuai dengan permasalahan masing-masing sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, sistematika penulisan dan definisi istilah.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang menjadi landasan pembuatan penelitian. Dalam bab ini juga menjelaskan tentang tinjauan pustaka, kajian teori dan perangkat lunak yang digunakan.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini penulis akan menjelaskan tentang analisis dari kelemahan sistem, kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, kebutuhan informasi, dan kebutuhan pengguna. Analisis kelayakan *system*, baik kelayakan teknologi,

kelayakan operasional, dan kelayakan ekonomi. Selain itu, desain sistem yang digunakan juga dibahas bab ini yaitu: desain proses, desain antarmuka, dan desain basis data.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis akan menguraikan mengenai hasil analisis dan perancangan yang selesai dibuat, apakah hasil penelitian ini telah berhasil memecahkan masalah yang ada atau tidak.

#### **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini penulis akan memberikan kesimpulan terhadap hasil penelitian yang dilakukan dan saran bagi siapa saja yang berminat membuat atau mengembangkan aplikasi serupa.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Dasar Teori**

##### 2.1.1 Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

###### a. Analisis dan Perancangan

Menurut Rudianto (2015:71), analisis adalah suatu kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi.

Menurut Rudianto (2015:71), perancangan adalah kegiatan awal dari suatu rangkaian kegiatan proses pembuatan produk.

Jadi, analisis dan perancangan dapat disimpulkan sebagai suatu kegiatan mempelajari serta mengevaluasi permasalahan yang kemudian dilakukan penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah mengawali sebuah proyek atau sebuah produk.

###### b. Media Informasi

Menurut Davis dalam Hendri (2020:32), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Sedangkan pengertian dari informasi secara umum informasi adalah data yang sudah diolah menjadi suatu bentuk lain yang lebih berguna yaitu pengetahuan atau keterangan yang ditujukan bagi penerima dalam pengambilan keputusan, baik masa sekarang atau yang akan datang.

Jadi berdasarkan pendapat beberapa ahli maka media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan dan menyusun

kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi.

c. Sistem

Menurut Lucas dalam Wijaya (2017:39), sistem adalah suatu himpunan komponen atau *variable* yang terorganisasi, saling berinteraksi, saling bergantung satu sama lain dan terpadu.

Menurut Rudianto (2015:71), sistem adalah sekelompok elemen yang memiliki hubungan satu dengan yang lain, yang bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Jadi dapat disimpulkan sistem adalah sekumpulan unsur dan prosedur yang berfungsi untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

d. Informasi

Menurut Wahyono dalam Yamasari (2017:22), informasi adalah hasil dari pengolahan data menjadi yang lebih berguna bagi yang menerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan data digunakan sebagai alat bantu pengambilan suatu keputusan.

Menurut Joestian (2018:23), Informasi adalah merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang dikumpulkan dengan cara tertentu. Informasi disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan merupakan pengetahuan yang relevan yang dibutuhkan untuk menambah wawasan bagi pemakainya guna mencapai suatu tujuan.

Dari pendapat beberapa ahli dapat disimpulkan informasi adalah hasil data yang sudah diolah yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian nyata dan disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami untuk mendukung pengambilan keputusan.

e. Sistem Informasi

Menurut Yamasari (2017:41), sistem informasi adalah suatu sistem

didalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolah transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

Menurut Kadir dalam Joestian (2018:17), sistem informasi mencakup sejumlah komponen (manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja) ada sesuatu yang diproses (data menjadi informasi), dan dimaksudkan untuk mencapai suatu sasaran dan tujuan.

Jadi sistem informasi adalah komponen yang mencakup manusia, komputer, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang saling berhubungan dan berinteraksi, yang dikemas dalam suatu penyajian informasi guna mencapai tujuan tertentu seperti kegiatan strategi organisasi.

f. Pemasaran

Menurut Kotler & Amstrong dalam Priansa (2017:3), pemasaran adalah proses sosial dan manajerial dimana individu dan kelompok memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka dengan menciptakan, menawarkan, dan bertukar sesuatu yang bernilai dengan pihak lain.

Pemasaran dimulai dengan pemenuhan kebutuhan manusia yang kemudian bertumbuh menjadi keinginan manusia. Proses dalam pemenuhan kebutuhan dan keinginan manusia inilah yang menjadi konsep pemasaran. Mulai dari pemenuhan produk (*product*), penetapan harga (*price*), pengiriman barang (*place*), dan mempromosikan barang (*promotion*). Seseorang yang bekerja dibidang pemasaran disebut pemasar. Pemasar ini sebaiknya memiliki pengetahuan dalam konsep dan prinsip pemasaran agar kegiatan pemasaran dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan dan keinginan manusia terutama pihak

konsumen yang dituju.

g. *Wedding Organizer*

Menurut Putri (2016:27), *Wedding Organizer* adalah suatu jasa khusus yang secara pribadi membantu calon pengantin dan keluarga dalam perencanaan dan pelaksanaan rangkaian acara pesta pernikahan sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.

Menurut Kasali (2014:16), *Wedding Organizer* adalah orang-orang yang dapat membantu anda untuk memastikan acara pada hari H pesta pernikahan anda dapat berjalan dengan baik.

Jadi Mempersiapkan pesta pernikahan ternyata membutuhkan banyak pengetahuan baru yang mungkin sebelumnya tidak pernah diketahui.

h. *Fotografi*

Menurut Zolani dalam Rizal (2017:12), fotografi merupakan teknologi yang sudah akrab dikalangan masyarakat, pada awalnya berupa kotak penangkap bayangan gambar, yaitu sebuah alat yang digunakan untuk meneliti konstalasi bintang, kemudian berkembang menjadi proses menggambar dengan menggunakan cahaya atau disebut dengan fotografi.

Menurut Permatasari (2017:27), *fotografi berasal dari kata foto yang berarti cahaya dan grafis yang dalam perkembangan teknologi digital yang sangat pesat merupakan gabungan dari ilmu, teknologi dan seni yang merupakan teknik melukis dengan cahaya.*

Kesimpulannya, fotografi merupakan gabungan dari ilmu, teknologi dan seni yang merupakan teknik melukis dengan cahaya.

i. *Web Mobile*

Menurut Abdurahman (2016:49), *Web Mobile* adalah lanjutan dari aplikasi *web* tradisional. Saat *online* menggunakan *smartphone*, tablet, atau komputer, desainnya beradaptasi dengan perangkat yang digunakan tersebut. Desain yang fleksibel ini memaksimalkan kemampuan *web browser* yang digunakan di perangkat *mobile* yang digunakan.

Lebih jelasnya, *web mobile* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* atau yang lainnya, tapi memiliki tampilan yang dapat menyesuaikan dengan perangkat pengaksesnya.

### 2.1.2 Teori Pemodelan yang Digunakan

#### 1. Model *Prototype*

*Prototype* merupakan salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang banyak digunakan. Dengan metode *prototype* ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Sering terjadi seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendaknya tanpa menyebutkan secara detail *output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya disposisi pengembang kurang memperhatikan efisiensi algoritma, kemampuan sistem operasi dan *interface* yang menghubungkan manusia dan komputer.

Untuk mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka harus dibutuhkan kerjasama yang baik diantara keduanya sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang ditentukan. Model *prototype* menurut referensi Pressman, yaitu :



Gambar 1. Metode Pengembangan *Prototype*

Sumber: Pressman., 2012

*Prototype* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *prototype*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

a. Pengumpulan Kebutuhan

*Developer* dan pelanggan bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya. Detail kebutuhan mungkin tidak dibicarakan disini, pada awal pengumpulan kebutuhan.

b. Perancangan dan Membuat *Prototype*

Perancangan dilakukan cepat dan rancangan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

c. Evaluasi *Prototype*

Pengguna mengevaluasi *prototype* yang dibuat dan digunakan untuk memperjelas kebutuhan *software*. Perulangan dari ketiga

proses ini terus berlangsung hingga semua kebutuhan terpenuhi. *Prototype-prototype* yang dibuat untuk memuaskan kebutuhan pelanggan dan untuk memahami kebutuhan pelanggan lebih baik.

Beberapa keuntungan menggunakan model *prototype* :

- 1) Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
- 2) Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.
- 3) Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem
- 4) Penerapan menjadi lebih mudah karena pelanggan mengetahui apa yang diharapkannya.

## 2. *UML (Unified Modeling Language)*

Tools yang digunakan penulis menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Menurut Pressman dalam Amirullah (2016:54), *Unified Modeling Language (UML)* adalah “bahasa standar untuk penulisan cetak biru perangkat lunak. *UML* dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, mengonstruksi, dan mendokumentasikan artifak-artifak suatu sistem *software-intensive*”.

*UML* ada beberapa diagram yaitu sebagai berikut:

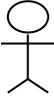
### a. *Use Case Diagram*

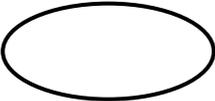
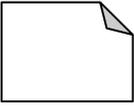
*Diagram Use Case* menggambarkan apa saja aktifitas yang dilakukan oleh suatu sistem dari sudut pandang pengamatan luar yang menjadi persoalan itu apa yang dilakukan bukan bagaimana melakukannya.

*Diagram Use Case* dekat kaitannya dengan kejadian-kejadian. Kejadian (*scenario*) merupakan contoh apa yang terjadi ketika seseorang berinteraksi dengan sistem.

Simbol-simbol yang ada pada *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Simbol *Use Case Diagram*

| Simbol  | Nama                  | Keterangan   |
|---|-----------------------|--|
| 1   | 2                     | 3  |
|    | <i>Actor</i>          | Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>Use Case</i> .  |
|  | <i>Dependency</i>     | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri ( <i>independent</i> ). |
|  | <i>Generalization</i> | Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )   |
|  | <i>Include</i>        | Menspesifikasikan bahwa <i>Use Case</i> sumber secara <i>Eksplisit</i>   |
|  | <i>Extend</i>         | Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.  |

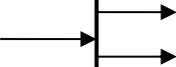
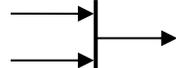
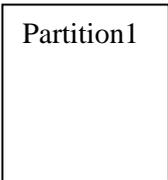
| Simbol  | Nama                 | Keterangan  |
|---|----------------------|---|
| 1   | 2                    | 3   |
|    | <i>Association</i>   | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.  |
|    | <i>System</i>        | Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas   |
|    | <i>Use Case</i>      | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu <i>actor</i> .)             |
|  | <i>Collaboration</i> | Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemennya (sinergi) |
|  | <i>Note</i>          | Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.  |

b. *Diagram Activity*

Pada dasarnya *diagram Activity* sering digunakan oleh *flowchart*. Diagram ini berhubungan dengan *diagram Statechart*. *Diagram Statechart* berfokus pada obyek yang dalam suatu proses (atau proses menjadi suatu obyek), *diagram Activity* berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi yang terkait dalam suatu proses tunggal. Jadi dengan kata lain, diagram ini menunjukkan bagaimana aktifitas-aktifitas tersebut bergantung satu sama lain. Simbol-simbol yang ada

pada *diagram activity* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Simbol *Diagram Activity*

| Simbol  | Nama                          | Keterangan   |
|---|-------------------------------|--|
| 1   | 2                             | 3  |
|    | <i>Start Point</i>            | Merepresentasikan dimulainya alur kerja suatu sistem dalam <i>activity</i> diagram dinotasikan dengan <i>solid</i> .                                       |
|    | <i>End Point</i>              | Merepresentasikan diakhirnya alur kerja suatu sistem dalam <i>activity</i> diagram. Dinotasikan dengan lingkaran <i>solid</i> dengan lingkaran di luarnya. |
|    | <i>Activity</i>               | Merepresentasikan performa dari beberapa tingkah laku di dalam alur kerja, dinotasikan dengan segiempat  |
|  | <i>Fork</i><br>(Percabangan)  | <i>Fork</i> ; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara <i>parallel</i> .   |
|  | <i>Join</i><br>(Penggabungan) | <i>Join</i> , digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan <i>paralel</i> menjadi satu.  |
|  | <i>Decision</i>               | Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang. Dinotasikan dengan belah ketupat.   |
|  | <i>Swimlane</i>               | Sebuah cara untuk mengelompokkan <i>activity</i> berdasarkan <i>actor</i> . <i>Actor</i> (Mengelompokkan <i>activity</i> dalam sebuah urutan yang sama.    |

### c. *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu.

*Sequence diagram* terdiri antar dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). *Sequence diagram* biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan *output* tertentu. Diawali dari apa yang *men-trigger* aktivitas tersebut, proses dan perubahan apa saja yang terjadi secara *internal* dan *output* apa yang dihasilkan. Masing-masing objek, termasuk aktor, memiliki *lifeline vertikal*. *Message* digambarkan sebagai garis berpanah dari satu objek ke objek lainnya. Simbol-simbol *Sequence Diagram* seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Simbol pada *Sequence Diagram*

| No | Nama Komponen | Keterangan  | Simbol  |
|----|---------------|---|---|
| 1  | <i>Object</i> | <i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma. |  |
| 2  | <i>Actor</i>  | <i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .  |  |

| No | Nama Komponen     | Keterangan  | Simbol   |
|----|-------------------|---|--|
| 3  | <i>Lifeline</i>   | <i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus <i>vertikal</i> yang ditarik dari sebuah <i>object</i> . |   |
| 4  | <i>Activation</i> | <i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.                           |   |
| 5  | <i>Message</i>    | <i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah <i>horizontal</i> antara <i>Activation</i> <i>Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object</i> - <i>object</i>                          |  |

### 3. *PIECES* (*Performances, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*)

Menurut Jogiyanto dalam Hendri (2020:26), dalam bukunya yang berjudul Analisis dan Desain definisi dari *PIECES* adalah :

- a. *Performances* (kinerja), peningkatan terhadap kinerja (hasil kerja) sistem yang baru sehingga menjadi lebih efektif. Kinerja dapat di ukur 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 di tambah dengan waktu *response* untuk menangani pekerjaan tersebut.
- b. *Information* (informasi), peningkatan terhadap kualitas informasi yang disajikan.

- c. *Economic* (ekonomi), peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan-keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.
- d. *Control* (pengendalian), peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan-kesalahan serta kecurangan-kecurangan yang akan terjadi.
- e. *Efficiency* (efisiensi), peningkatan terhadap efisiensi operasi. Efisiensi berbeda dengan ekonomis, bila ekonomis berhubungan dengan bagaimana sumberdaya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat di ukur dari outputnya dibagi dengan inputnya.
- f. *Service* (pelayanan), peningkatan terhadap pelayanan yang diberikan oleh sistem.

#### 4. *Skala Likert*

Menurut Sudaryono dkk dalam Satiawan (2018:23), *Skala Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial, peneliti telah menetapkan secara spesifik skalanya dan selanjutnya disebut variabel penelitian. Berdasarkan pendapat di atas, *skala likert* adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan.

*Likert* yang merupakan skala untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan *skala Likert*, variabel yang di ukur dijabarkan menjadi dimensi, lalu dimensi dijabarkan menjadi subvariabel dan sub-variabel dijabarkan lagi menjadi indikator- indikator yang terukur dapat menjadi indikator yang dapat diukur. Indikator- indikator tersebut

dapat menjadi titik tolak untuk membuat item instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh responden. Setiap jawaban dihubungkan dengan bentuk pernyataan atau dukungan sikap yang diungkapkan dengan kata-kata sebagai berikut:

Bobot *Skala Likert* yang penulis gunakan adalah dimulai dari angka 1 sampai dengan 5, dimana untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Bobot Skala *Likert*

| No. | Keterangan          | Bobot Nilai |
|-----|---------------------|-------------|
| 1.  | Sangat Setuju       | 5           |
| 2.  | Setuju              | 4           |
| 3.  | Ragu-ragu           | 3           |
| 4.  | Kurang Setuju       | 2           |
| 5.  | Sangat Tidak Setuju | 1           |

Pengujian lain yang dilakukan terhadap rancangan nantinya adalah *skala likert* dimana rancangan diujikan kepada responden yang nantinya akan diberikan sejumlah pernyataan sekitar rancangan yang dibuat untuk menyimpulkan apakah rancangan nantinya layak diimplementasikan atau tidak.

### 2.1.3 Teori Perangkat Lunak yang Digunakan

Adapun perangkat lunak atau *software* yang penulis gunakan didalam penelitian ini adalah :

#### a. *Balsamiq Mockups 3*

Menurut Rusdiana & Setiawan (2018:7), *Balsamiq Mockups 3* merupakan perangkat lunak yang membantu menggambarkan *interface* dalam bentuk sketsa digital dengan menggunakan simbol, ikon, gambar dalam satu *file*. Simbol dapat digunakan untuk membuat *template* atau komponen lainnya sehingga dapat menghemat waktu.

Aplikasi *Balsamiq Mockups 3* dapat digunakan pada desktop

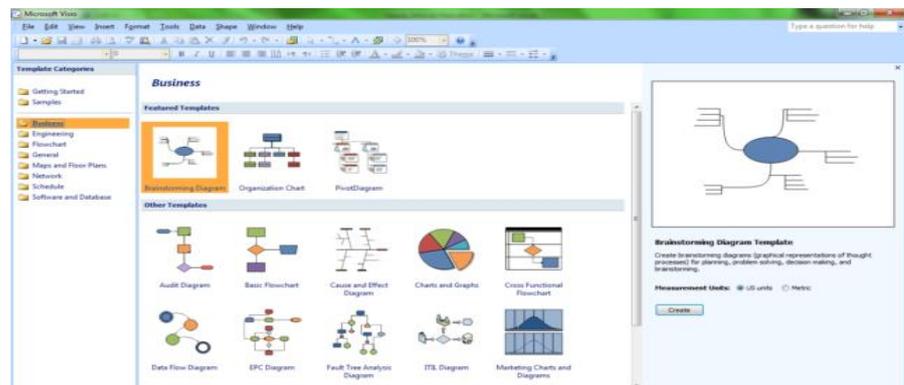
dengan sistem operasi *windows* ataupun *MacOS*. Berikut ini adalah beberapa fitur yang membuat *Balsamiq Mockups* layak untuk digunakan :

- 1) *Low-Fi Sketch Wireframes*: Samar, rendah-*fidelity wireframes* membiarkan berfokus percakapan desain pada fungsi.
- 2) *Komponen UI & Icon*: 75 komponen *built-in* antarmuka pengguna dan 187 ikon, ditambah seluruh banyak komponen yang dihasilkan.
- 3) *Click-Through Prototype*: Menghubungkan memungkinkan menghasilkan klik melalui *prototype* untuk demo & pengujian kegunaan.
- 4) Ekspor ke *PNG* atau *PDF*: Saham atau hadir maket dengan menggunakan *link* tertanam ekspor *PDF*, atau menggunakan alat pihak ke-3 untuk ekspor ke kode.

b. *Microsoft Visio*

Menurut MADCOMS (2016:12), *Microsoft Visio* adalah salah satu perangkat pemodelan untuk membuat diagram-diagram yang dibutuhkan dalam penggambaran proses bisnis.

*Visio* dapat membantu *system analyst*, sebagai pengguna dalam mempersiapkan penggambaran diagram yang biasa diperlukan, seperti *ERD*, *DFD*, rancangan *User Interface*, jaringan, *Gantt Chart*, dan masih banyak lainnya. Tampilan aplikasi seperti Gambar 2.



Gambar 2. Microsoft Visio

Visio mengategorikan diagram-digram berdasarkan kegunaannya. Pada artikel ini, yang akan lebih dikenalkan adalah *flowchart*, *ERD*, dan *DFD* karena ketiga diagram ini menggunakan pendekatan terstruktur.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun oleh penulis dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Kajian Penelitian Relevan

| No | Penulis/<br>Tahun                       | Topik<br>Penelitian   | Metode<br>Pengembangan<br>PL | Hasil   | Perbedaan  |
|----|---|---|------------------------------|---|--|
| 1  | 2                                       | 3   | 4                            | 5   | 6  |
| 1  | Gina Diah Permatasari / 2017            | Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di <i>Fourlight Photography</i>                        | Model <i>Waterfall</i>       | Memberikan segala informasi mengenai paket-paket fotografi dan pemesanan <i>online</i> .  | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai informasi tentang paket-paket Fotografi saja sedangkan penulis menambahkan rancangan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin atau pemilik usaha.  |
| 2. | Ade W. Taniah dan Sri Harjunawati /2017 | Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penyewaan <i>Wedding Organizer</i> pada CV. Denis Citra Mandiri Bekasi | Model <i>Waterfall</i>       | Aplikasi dapat digunakan untuk memberikan pelayanan yang memuaskan bagi para <i>customer</i> dan dapat mencapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien sehingga laba perusahaan akan meningkat                   | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai informasi tentang paket-paket pernikahan saja sedangkan penulis menambahkan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin atau pemilik usaha.           |
| 3  | Rhesa Setya Wijaya / 2017               | Aplikasi Fairuz <i>Wedding Organizer</i> Berbasis Web`  | Model <i>Waterfall</i>       | Aplikasi yang digunakan untuk memfasilitasi masyarakat sekitar Jawa Barat dalam melihat informasi dan melakukan pemesanan reservasi pernikahan, pemilihan paket, simulasi biaya pernikahan melalui <i>website</i> | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai informasi tentang paket-paket pernikahan saja sedangkan penulis menambahkan rancangan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin atau pemilik usaha. |

| 1  | 2               | 3   | 4                      | 5  | 6  |
|----|-----------------|---|------------------------|--|--|
| 4. | Deti /2018      | Sistem Informasi <i>Wedding Organizer</i> Berbasis <i>Web</i> (Studi Kasus : CV. Yakin Group) | Model <i>Waterfall</i> | Memperluas area promosi informasi mengenai paket-paket pernikahan dan pemesanan  | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai promosi paket-paket pernikahan saja sedangkan penulis menambahkan rancangan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin atau pemilik usaha.           |
| 5. | Rafly /2019     | Sistem Informasi Persewaan <i>Wedding Organizer</i> Berbasis <i>Web</i>                       | Model <i>Waterfall</i> | Memberikan segala informasi mengenai paket-paket pernikahan yang ditawarkan dari <i>Andina Wedding Organizer Palangka Raya</i>   | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai informasi tentang paket-paket pernikahan saja sedangkan penulis menambahkan rancangan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin atau pemilik usaha. |
| 6. | Nur Anzis /2019 | Sistem Informasi Pengelolaan Jasa Fotografi Di <i>Na Studio Jepara</i> Berbasis <i>Web</i>    | Model <i>Waterfall</i> | konsumen bisa langsung memesan melalui <i>website</i> yang sudah tersedia, aplikasi ini juga mempermudah admin dalam melakukan pekerjaannya dan pemilik perusahaan dapat melihat grafik pemesanan tanpa harus bertanya lagi kepada admin | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai informasi tentang paket-paket pernikahan saja sedangkan penulis menambahkan rancangan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin atau pemilik usaha. |

| 1   | 2                                      | 3  | 4                      | 5   | 6  |
|-----|--|--|------------------------|---|--|
| 7.  | Rosmalina dan Astri Hardianti /2019    | Pembangunan Aplikasi Pemesanan Paket <i>Wedding Organizer</i> Berbasis <i>Web</i> (Studi Kasus: Tiara Enterprise Jalan Laswi Cangkring 313, Wargamekar, Baleendah Kabupaten Bandung) | Model <i>Waterfall</i> | Aplikasi pemesanan paket <i>Wedding Organizer</i> guna mengefisienkan dan mengefektifkan proses pemesanan, menjadi peluang baru, serta mendukung kesuksesan bisnis perusahaan | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai informasi dan pemesanan paket-paket pernikahan saja sedangkan penulis menambahkan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin atau pemilik usaha.                   |
| 8.  | Haris Ginanjar , Ridwan Setiawan /2020 | Perancangan Aplikasi <i>Wedding Organizer</i> Berbasis <i>Android</i>  | Model <i>Waterfall</i> | Merancang aplikasi <i>wedding organizer</i> berbasis <i>android</i> untuk memudahkan calon pengantin dalam pemesanan paket pernikahan melalui perangkat <i>android</i>        | Penelitian ini hanya berbasis <i>android</i> sedangkan penulis berbasis <i>web mobile</i>  |
| 9.  | Riska Echa/2020                        | Perancangan Sistem Penyewaan Jasa <i>Wedding Organizer</i> (WO) Berbasis <i>Web</i>  | Model <i>Waterfall</i> | Memberikan kemudahan dalam pemesanan paket secara <i>online</i> , baik paket yang telah ditentukan maupun pilihan secara manual dan otomatis                                  | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai informasi tentang paket-paket pernikahan saja sedangkan penulis menambahkan rancangan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin                                   |
| 10. | Junaini /2020                          | Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis <i>Android</i> Di Studio Selawe Bontang   | Model <i>Waterfall</i> | Memudahkan pemesan untuk transaksi pemesanan dan dapat meningkatkan jumlah pelanggan di Studio Selawe Bontang   | Penelitian ini hanya berfungsi sebagai informasi tentang paket-paket pernikahan dan pemesanan saja sedangkan penulis menambahkan rancangan fasilitas pesan dan komentar atau bertanya dengan admin atau pemilik usaha. |

**Kesimpulan:**

Berdasarkan pembahasan pada Tabel 5 dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dikembangkan dari beberapa penelitian sebelumnya dengan penelitian yang dibuat penulis memiliki persamaan yaitu dalam pengembangan media pemasaran jasa *Wedding Organizer* berupa *photography* sedangkan perbedaanya terletak pada jasa yang ditawarkan dan model pengembangan perangkat lunak yang digunakan penulis.

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis yaitu analisis dan pengembangan sistem (*Research & Development*). Jenis penelitian ini digunakan penulis untuk meneliti apa saja yang diperlukan dalam penyampaian informasi dan mengembangkan penelitian tersebut dengan pembaharuan sistem baru yang nantinya akan diterapkan.

#### **3.2 Desain Penelitian**

Metode pengembangan sistem yang peneliti pakai dalam penelitian ini adalah metode *prototyping*. *Prototyping* adalah proses interaktif dalam pengembangan sistem dimana kebutuhan diubah kedalam sistem yang bekerja (*working system*) yang secara terus- menerus diperbaiki melalui kerjasama antara pengguna dan analisis (Al Fatta, 2012:27).

Penelitian ini menggunakan metode *Prototype*. *Prototype* melewati tiga proses, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan, dan evaluasi *prototype*. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

##### **1. Pengumpulan Kebutuhan**

Penulis bertemu dengan pihak Artmedia Studio menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan dalam proses perancangan dan konten apa yang akan ditampilkan sehingga proses perancangan dapat berjalan dengan baik.

## 2. Perancangan dan Membuat *Prototype*

Perancangan dan pembuatan *prototype* meliputi Profil dari Artmedia Studio Palangka Raya, Perancangan halaman pengenalan jenis paket jasa *photography*, memberikan cara proses pemesanan, halaman Informasi proses pembayaran, halaman laporan transaksi pemesanan jasa *photography*, halaman pengunjung dan halaman admin serta pengelolaan datanya, menggunakan *Microsoft Visio 2007* dan rancangan *interface* menggunakan *Balsamiq Mockups 3*.

## 3. Evaluasi *Prototype*

Perancangan akan terus dievaluasi untuk mendapatkan rancangan yang paling ideal dan memuaskan kebutuhan pengguna.

Beberapa keuntungan menggunakan model *prototype* :

- a. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
- b. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan pelanggan.
- c. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
- d. Penerapan menjadi lebih mudah karena pelanggan mengetahui apa yang diharapkannya.

### **3.3 Batasan Istilah**

Dalam penyusunan penelitian ini terdapat beberapa penjelasan istilah kunci yang harus di pahami antara lain adalah:

1. Analisis adalah suatu kegiatan dalam mempelajari serta mengevaluasi suatu bentuk permasalahan atau kasus yang terjadi.

2. Perancangan adalah suatu aktivitas membuat desain teknis berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan pada kegiatan analisis.
3. *Photography* adalah proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu objek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai objek tersebut pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera. Tanpa cahaya, tidak ada foto yang bisa dibuat.
4. *Mobile* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet yang halaman tersebut dapat fleksibel dalam berbagai *platform*

### **3.4 Data dan Sumber Data**

Dalam proses pengumpulan data, penulis meminta data ke pihak Artmedia Studio berupa:

1. Jenis paket jasa *photography*, dan proses pemesanan,
2. Proses pembayaran,
3. Laporan transaksi pemesanan atau order jasa *photography*.

### **3.5 Instrumen Penelitian**

#### **3.5.1 Kebutuhan Informasi**

Informasi yang dikumpulkan meliputi buku-buku yang relevan, data jasa *photography* berupa harga, jenis paket, spesifikasi atau dokumen yang dibutuhkan untuk penelitian.

### **3.5.2 Kebutuhan Perangkat Keras**

Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dalam membuat program adalah sebagai berikut:

1. *Processor Intel® AMD Dual Core R3-2200U*
2. *Memory RAM 4 GB*
3. *Harddisk (HDD) 500 GB*
4. *Layar VGA dengan resolusi 32 bit Intel® UHD Graphics*
5. *Keyboard*
6. *Mouse*

### **3.5.3 Kebutuhan Perangkat Lunak**

Dalam pembuatan sistem, secara garis besar kebutuhan perangkat lunak sistem adalah sebagai berikut:

1. *Windows XP, atau MacOS*
2. *Google Chrome*
3. *Microsoft Visio 2007*
4. *Balsamiq Mockups 3*

### **3.5.4 Pengguna Sistem**

Sumber daya manusia atau pengguna sistem setidaknya yang memiliki dasar pengetahuan dalam mengoperasikan komputer, baik pengguna maupun operator yang nantinya berinteraksi langsung dengan sistem yang diterapkan.

## **3.6 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data**

### **3.6.1 Pengumpulan Data**

Metode yang digunakan penelitian ini adalah proses pengumpulan data

terdiri dari:

1. Metode *Observasi*

Metode *Observasi* merupakan metode untuk melaksanakan pengamatan dengan pencatatan data secara langsung, pengenalan kondisi dan situasi yang ada pada lingkungan Artmedia Studio Palangka Raya.

2. Metode Wawancara

Selain *Observasi*, metode lain yang digunakan adalah metode *Interview* atau wawancara dalam pengumpulan data. Jenis wawancara adalah wawancara pribadi. Wawancara ini dilakukan oleh penulis dengan seorang narasumber dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait penelitian yang dilakukan kepada pihak Artmedia Studio Palangka Raya untuk melengkapi data yang digunakan untuk penelitian dan hal-hal yang dianggap perlu yang berkaitan dengan materi yang dibahas dengan Bapak Julianus Petrik.

3. Metode Dokumentasi

Selain wawancara, penelitian ini juga menggunakan metode dokumentasi dalam pengumpulan data. Dalam pengumpulan data, penulis melakukan dokumentasi berbentuk tulisan dan dokumentasi berbentuk gambar kepada pihak Artmedia Studio untuk melengkapi data yang digunakan untuk penelitian dan hal-hal yang dianggap perlu yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

4. Metode Kepustakaan

Metode kepustakaan adalah metode pengumpulan data dengan

mempelajari beberapa buku yang berhubungan dengan topik, dokumen-dokumen yang berhubungan dengan permasalahan.

### **3.6.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan**

Di kota Palangka Raya pemasaran *Wedding organizer* masih dilakukan dengan cara mengiklankan di koran atau menggunakan brosur yang tentu saja membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Pelanggan juga harus membeli koran atau datang ke kantor pemasaran untuk dapat melihat info *WO* yang ditawarkan bahkan terkadang harus berkeliling kota Palangka Raya untuk mencari dan menemukan *WO* yang menawarkan Artmedia Studio sehingga membutuhkan tenaga, waktu dan biaya yang tidak sedikit.

Proses pemasaran jasa dengan cara iklan di media cetak juga dilakukan Artmedia Studio, hal ini menyebabkan biaya iklan yang cukup besar.

### **3.6.3 Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan**

Metode yang digunakan penulis pada tahap analisis kelemahan sistem ini adalah metode *PIECES*. Dimana dengan menggunakan metode ini dilakukan analisis secara detail pada kinerja (*performance*), informasi (*information*), ekonomi (*economic*), kontrol (*control*), analisis efisiensi (*efficiency*) dan pelayanan (*service*) dari sistem.

Tabel 6. Penjelasan Analisis dari Metode *PIECES*

| No. | Nama Analisis                                | Sistem lama  | Sistem Baru   |
|-----|--|--|---|
| 1   | 2  | 3  | 4   |
| 1.  | Analisis kinerja<br>( <i>Performance</i> )   | Proses pemasaran produk dengan cara iklan di media cetak, cara mengiklankan di koran atau menggunakan brosur yang tentu saja membutuhkan biaya yang tidak sedikit. | Pada sistem baru, pemasaran jasa melalui <i>website online</i>  |
| 2.  | Analisis Informasi<br>( <i>information</i> ) | Informasi yang didapat terbatas pada lokasi dan harga.   | Tidak terbatas jarak, waktu dan tempat, sehingga <i>update</i> informasi dapat terus-menerus dilakukan, tempat untuk melakukan promosi secara <i>online</i> |
| 3.  | Analisis Ekonomi<br>( <i>Economic</i> )      | Informasi menggunakan iklan di koran dan kertas sehingga memerlukan biaya yang cukup besar.  | Informasi cukup menjalankan atau membuka <i>website</i> disana tersedia informasi mengenai data jasa <i>photography</i> yang ditawarkan.                    |
| 4.  | Analisis Kontrol<br>( <i>Control</i> )       | Informasi sering kali tidak <i>update</i> sehingga perubahan harga, spesifikasi atau promo sulit dilakukan untuk menarik minat konsumen                            | Pada sistem baru data dan informasi dapat dikontrol, langsung terupdate serta pengamanan data pengguna terstruktur dan mempermudah untuk memasuki sistem.   |
| 5.  | Analisis Efisiensi<br>( <i>Efficiency</i> )  | Sistem publikasi informasi pemasaran jasa <i>photography</i> memerlukan biaya dan promosi yang terbatas menyebabkan pemasaran kurang efektif.                      | Informasi mudah dipublikasi serta akses melalui <i>website</i> serta memaksimalkan proses promosi agar proses pemasaran berjalan dengan mudah.              |

| 1  | 2                                     | 3   | 4   |
|----|---------------------------------------|---|---|
| 6. | Analisis Pelayanan ( <i>Service</i> ) | Penyampaian informasi terbatas pada iklan di koran dan media sosial | Penyampaian informasi pemasaran bisa langsung dilihat pada <i>website</i> ini dan dapat diupdate dengan mudah untuk menyampaikan informasi terbaru. |

Jadi dapat disimpulkan pemecahan masalah yang ada pada Artmedia Studio Palangka Raya, yaitu dengan cara menganalisis dan merancang media pemasaran jasa *photography* Artmedia Studio Palangka Raya berbasis *web mobile* yang nantinya dapat dijadikan acuan untuk mengimplementasikan sistem berbasis *web mobile* dalam rangka membantu Artmedia Studio Palangka Raya dalam pemasaran jasa *photography*.

### 3.6.4 Analisis Kelayakan Sistem

#### 1. Kelayakan Teknologi

Kelayakan teknologi berkaitan dengan kelayakan teknis, dalam menentukan kelayakan teknis membangun sistem menggunakan *PHP* dan *MySQL* dapat dilihat dari ketersediaan teknologi seperti komputer atau sistem operasi yang digunakan.

#### 2. Kelayakan Hukum

Membangun sistem menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL* dimana perancangan, pembuatan dan perancangannya sebisa mungkin menggunakan perangkat lunak *original* dan mengikuti aturan yang berlaku di Indonesia.

#### 3. Kelayakan Operasional

Agar aplikasi pengolahan data yang dibuat ini mudah dimengerti oleh pengunjung maupun adminnya sendiri, maka dalam hal desain tampilan aplikasi pengolahan data harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan aplikasi yaitu memperkenalkan dan menyajikan informasi semua data jasa *photography* berupa harga, spesifikasi atau dokumen yang dibutuhkan untuk penelitian, sumber daya yang dijadikan sebagai bahan agar konten dari sistem nantinya benar-benar dapat menarik minat dari konsumen.

### 3.7 Tinjauan Umum

Artmedia Studio yang berada di Jalan Sisingamangaraja Induk Palangka Raya yang didirikan oleh Bapak Julianus Petrik merupakan salah usaha yang bergerak di bidang jasa khususnya pada acara pernikahan dan acara-acara lain,

yang menawarkan banyak paket *photography* baik pernikahan atau acara-acara lain yang disesuaikan dengan keinginan konsumen.

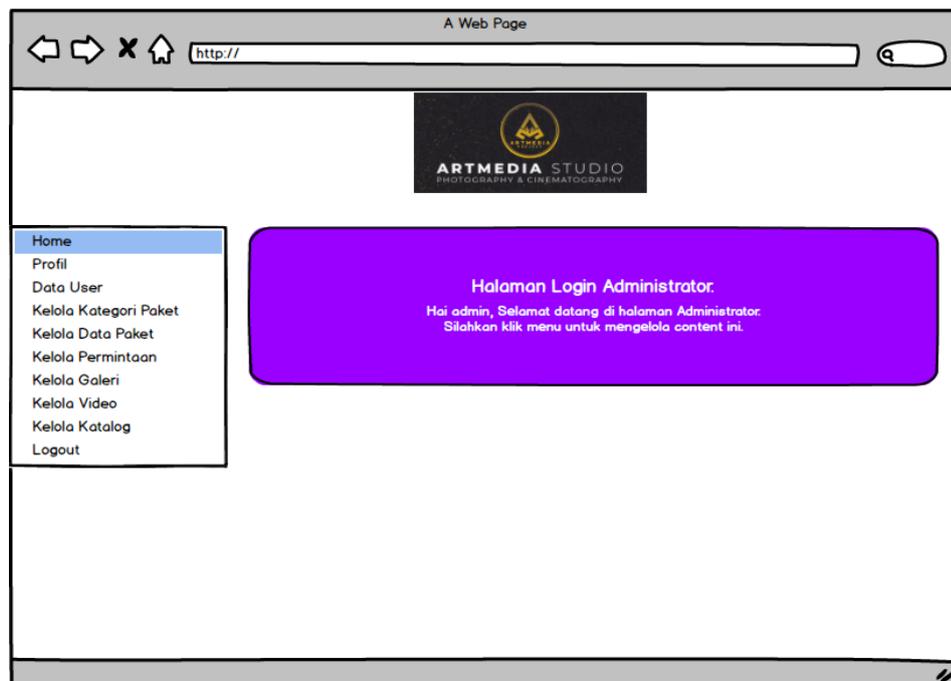
### 3.8 Desain Sistem

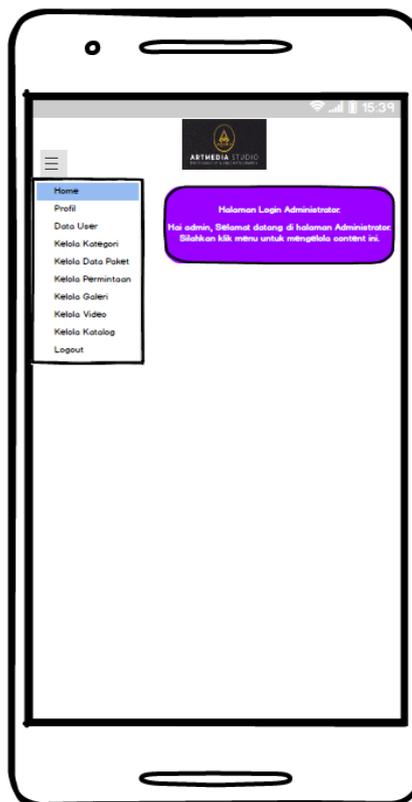
#### 3.8.1 Desain Antarmuka

Berikut adalah desain antarmuka sistem yang dibuat menggunakan *Balsamiq Mockups 3*.

##### 1. Masukan Antarmuka

Desain masukan antarmuka dapat dilihat pada Gambar 3.



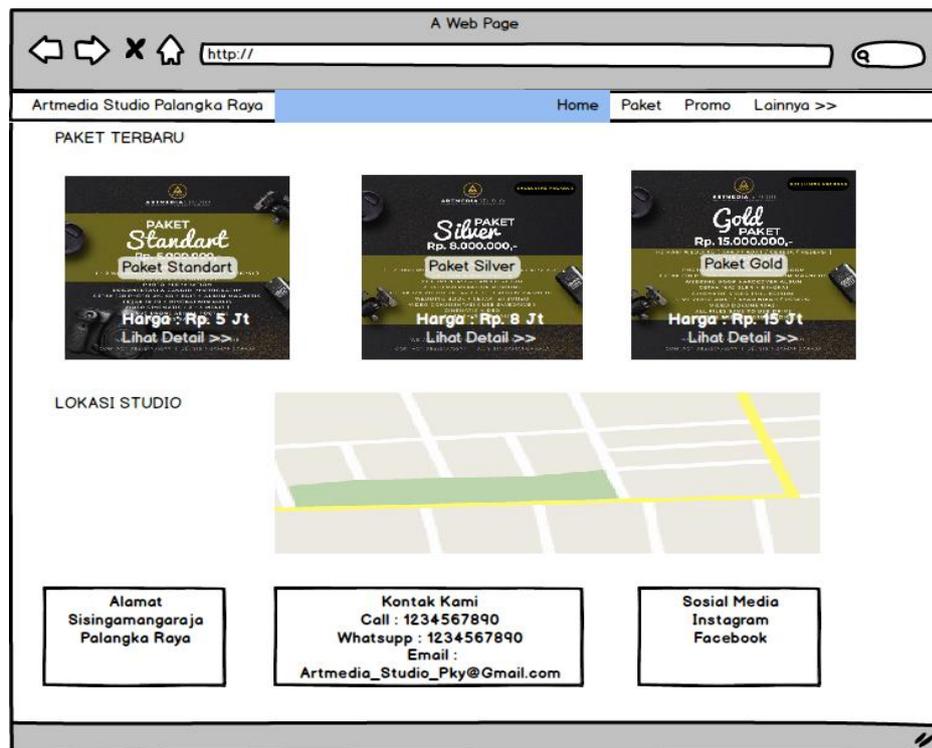


Gambar 3. Masukan antarmuka

Pada Gambar 3 dijelaskan bahwa masukan data terdiri dari data profil yang digunakan untuk mengelola data profil *website*, data user untuk mengelola data admin, kelola kategori paket digunakan untuk mengelola kategori paket, data paket untuk mengelola data paket, kelola permintaan digunakan pelanggan untuk bertanya atau ingin mendapatkan info detail tentang paket yang ditawarkan, kelola galeri adalah halaman dokumentasi berupa foto, kelola video merupakan *link* video yang berisi video paket yang ditawarkan, kelola katalog berupa *file* brosur paket yang ditawarkan.

## 2. Keluaran Antarmuka

Desain keluaran antarmuka dapat dilihat pada Gambar 4.



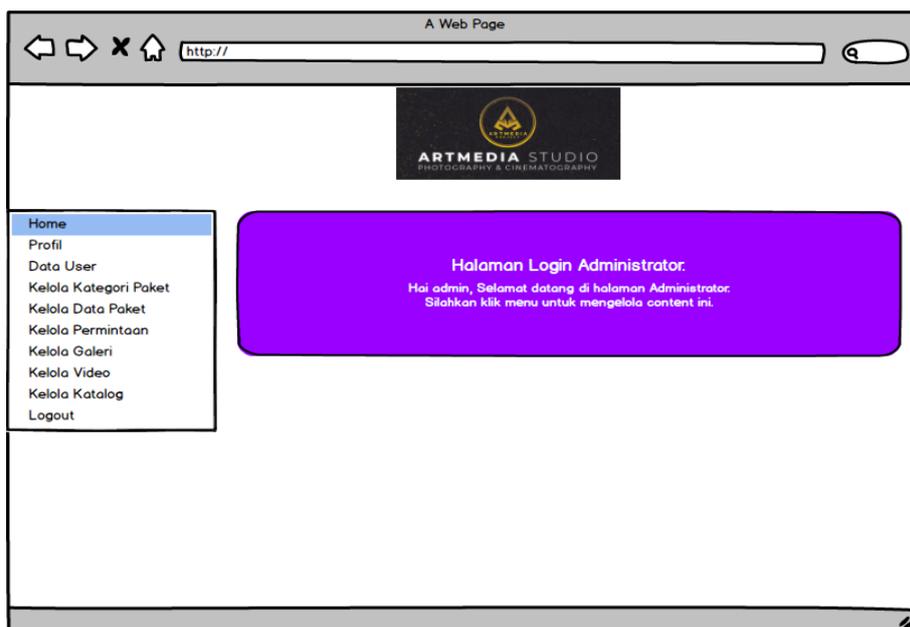
Gambar 4. Keluaran Antarmuka

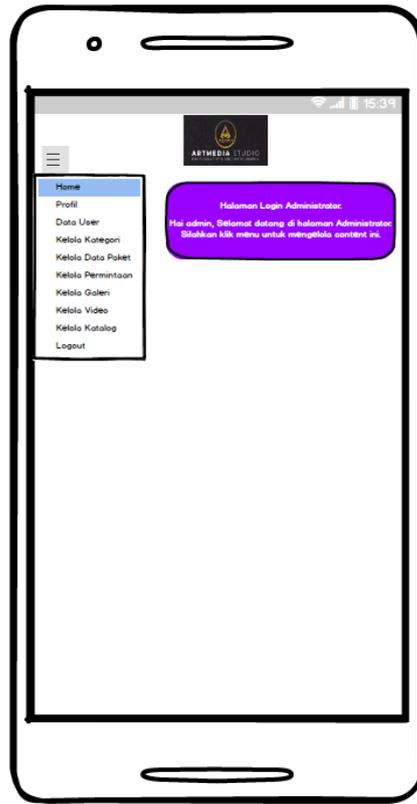
Menu yang ada pada halaman utama pengguna digunakan untuk melihat data paket yang ditawarkan, lainnya berupa galeri, katalog dan halaman yang digunakan untuk bertanya atau konsultasi.

### 3. Halaman Admin

#### a. Rancangan Menu Beranda Admin

Dalam menu utama ini terdapat banyak pilihan menu yang memiliki fungsi kelola data masing-masing. Admin dapat melakukan proses tambah, *edit*, hapus dan simpan data pada menu-menu tersebut, untuk melakukan proses *input*, admin dapat meng-klik tambah data yang ada pada menu kelola data, kemudian mengisi keseluruhan data dan menekan tombol simpan data. Setelah itu data akan masuk kedalam *database*. Untuk melakukan proses *edit*, admin dapat menekan *edit* pada data yang ingin di ubah, kemudian admin dapat melakukan *update* data tersebut dan dapat juga menghapus data yang telah ada.





Gambar 5. Menu Beranda Admin

*b. Rancangan Menu Data Website*

Pada menu data *website*, admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, dan hapus data profil *website*.

A Web Page

http://

ARTMEDIA STUDIO  
PHOTOGRAPHY & CINEMATOGRAPHY

Home  
Profil  
Data User  
Kelola Kategori Paket  
Kelola Data Paket  
Kelola Permintaan  
Kelola Galeri  
Kelola Video  
Kelola Katalog  
Logout

PROFIL

Nama website

Alamat

Link Google Map

Link Facebook

Link Instagram

Tahun Website

Email

Whatsapp

SMS

Telepon

Logo

Pilih File

Gambar

+ Update

Batal

ARTMEDIA STUDIO

PROFIL

Nama website

Alamat

Link Google Map

Link Facebook

Link Instagram

Tahun Website

Email

Whatsapp

SMS

Telepon

Logo

Pilih File

Gambar

Update

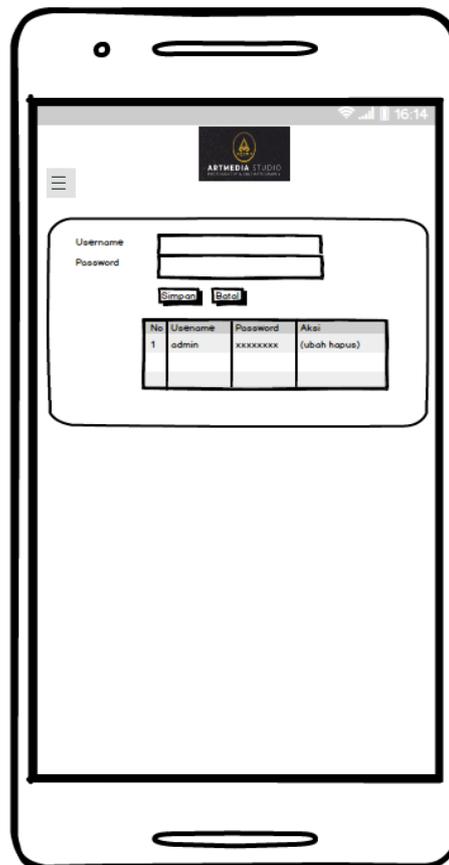
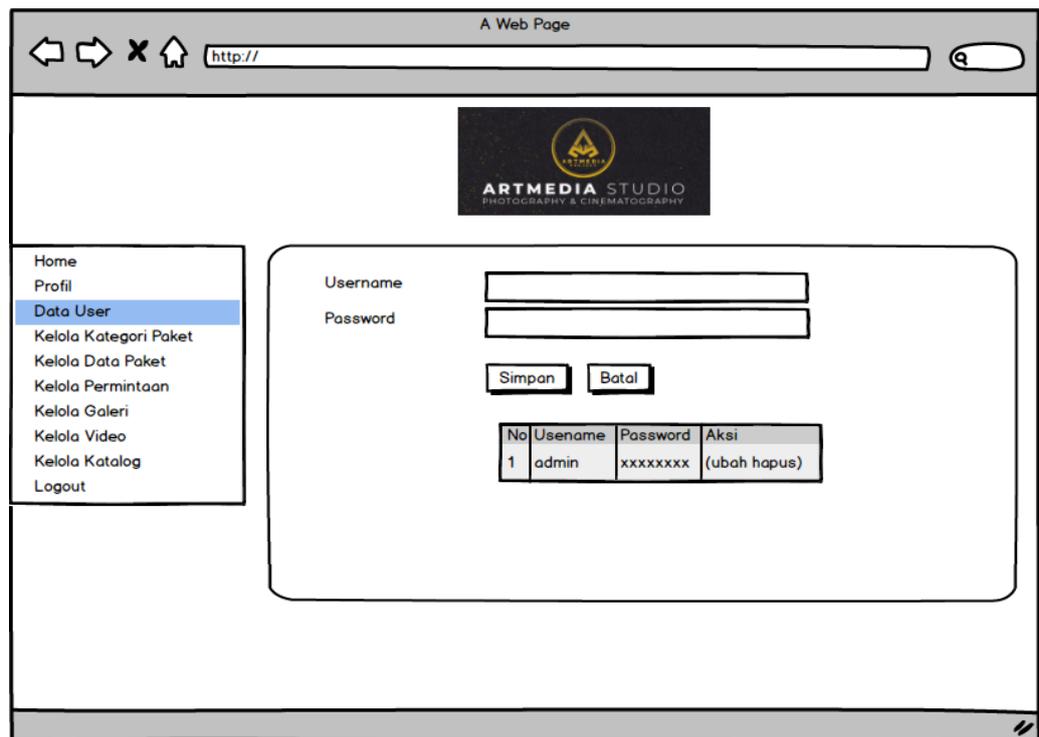
Batal

Gambar 6. Menu Data Profil Website

Data yang dapat dikelola meliputi nama *website*, alamat, *link google map*, *facebook*, *instagram*, *email*, telepon dan *email* serta logo perusahaan.

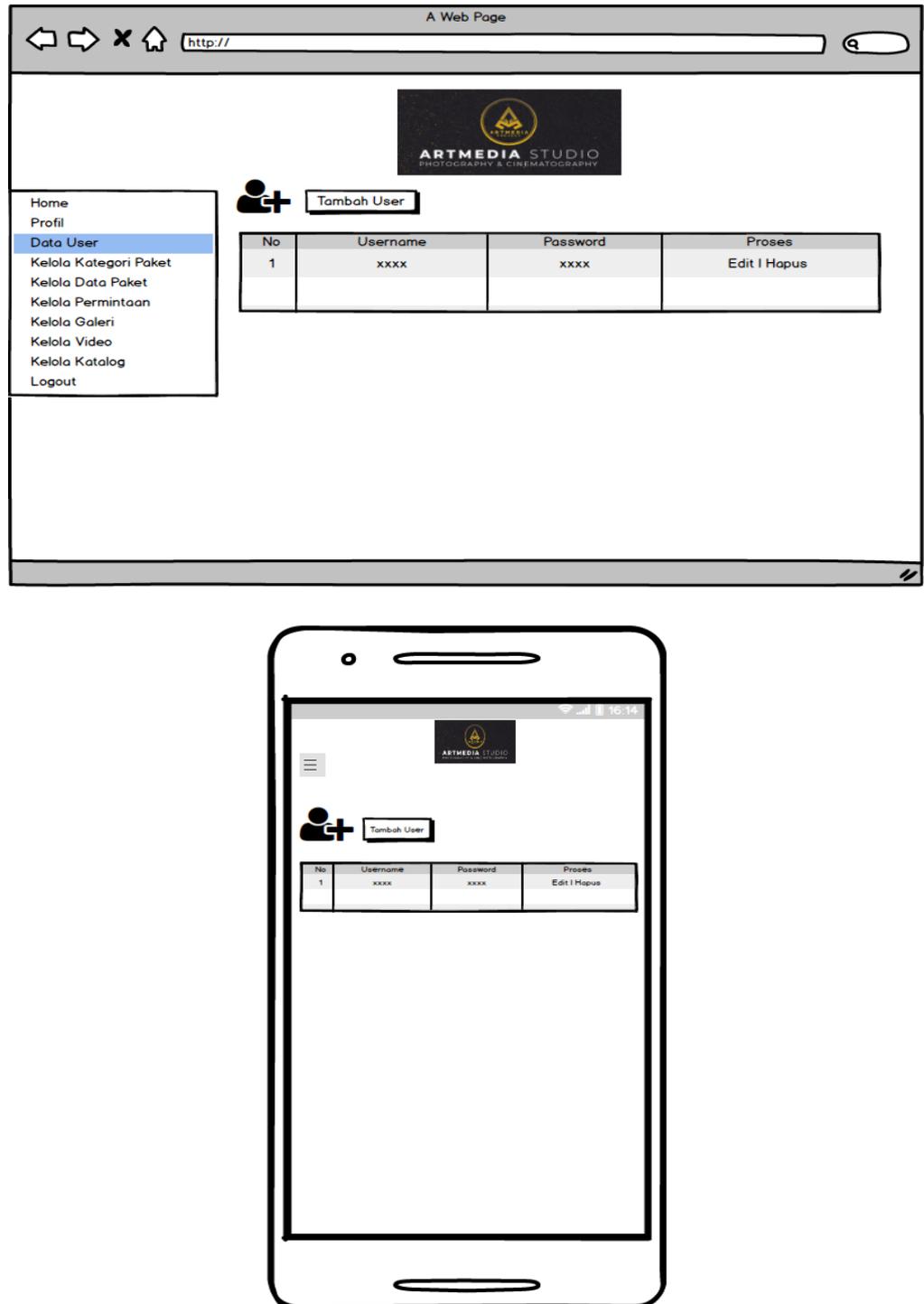
c. Rancangan Menu Data *User*

Pada menu data *user*, admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, dan hapus data admin.



Gambar 7. Rancangan Menu Data *User*

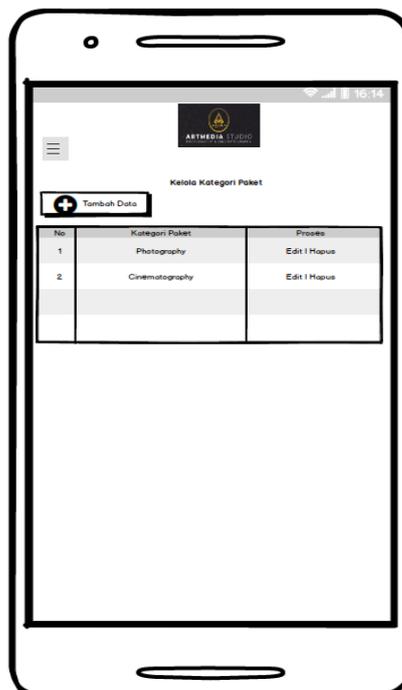
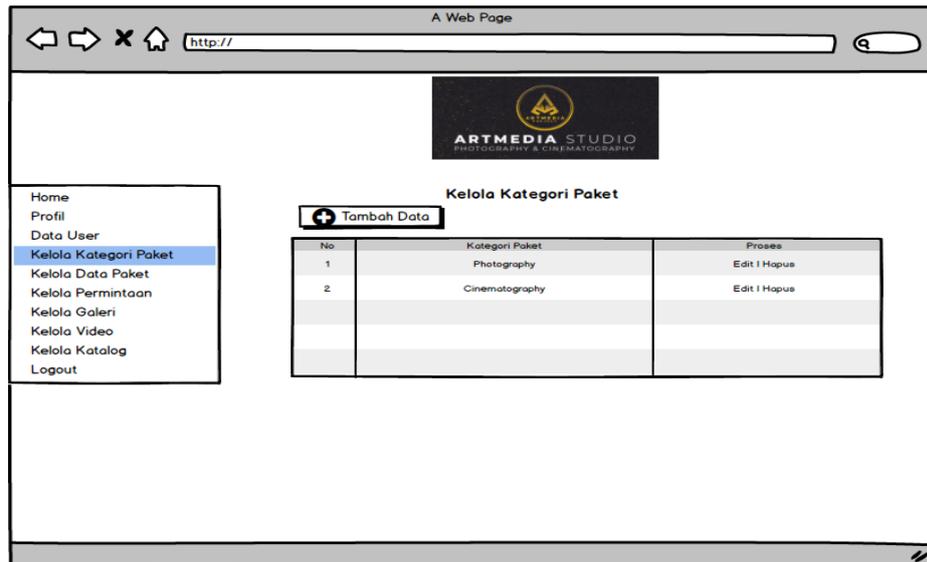
Data yang dapat dikelola meliputi *username* dan *password* seperti terlihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Rancangan Menu Tambah Data *User*

#### d. Rancangan Menu Kelola Kategori Paket

Pada menu halaman ini yang akan menampilkan data kategori paket. Admin dapat melakukan tambah data, edit data dan hapus data. Halaman kelola data kategori paket dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Rancangan Data Kelola Kategori Paket

e. Rancangan Menu Kelola Paket

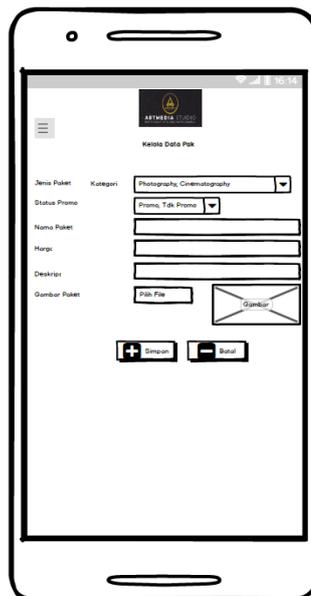
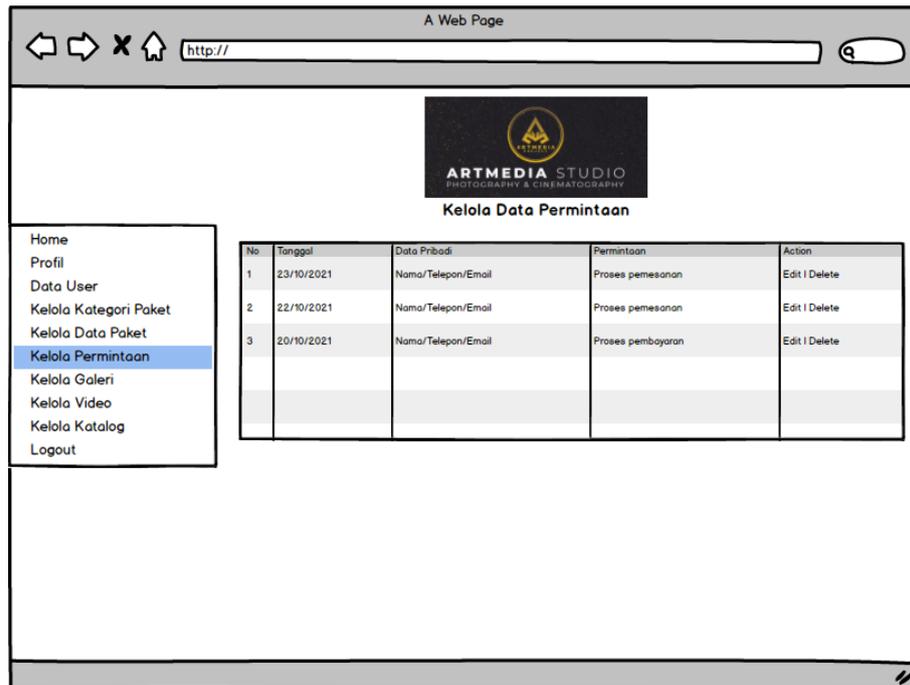
Pada menu kelola paket ini, admin dapat melakukan mengelola paket dengan tambah data *edit* data dan hapus data paket. Admin dapat terlebih dahulu mengelola kategori paket. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10. Halaman Data Paket

#### f. Rancangan Menu Data Permintaan

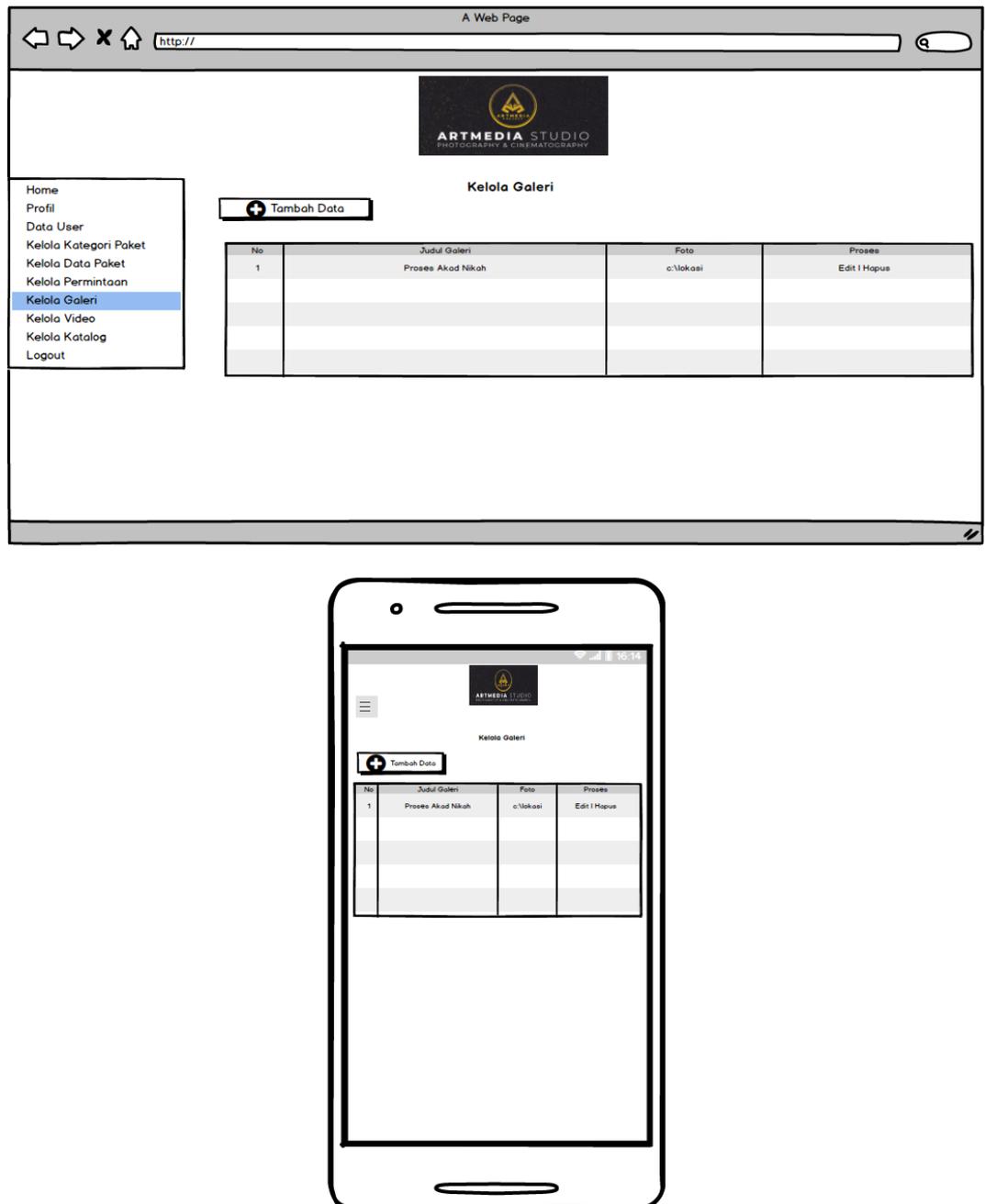
Pada menu halaman ini yang akan menampilkan data permintaan pelanggan. Admin dapat melakukan tambah data, *edit* data dan hapus data. Halaman kelola data permintaan dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Rancangan Data Kelola Permintaan

g. Rancangan Menu Kelola Galeri

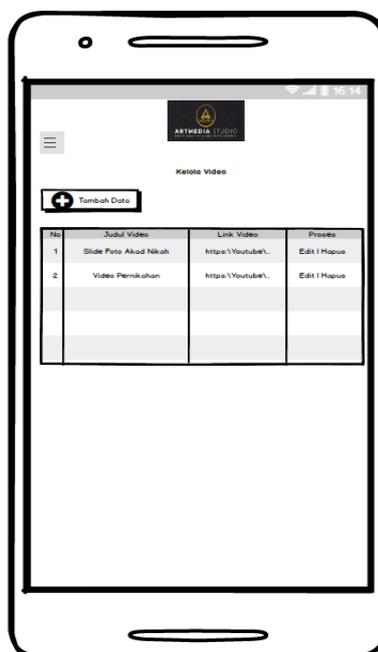
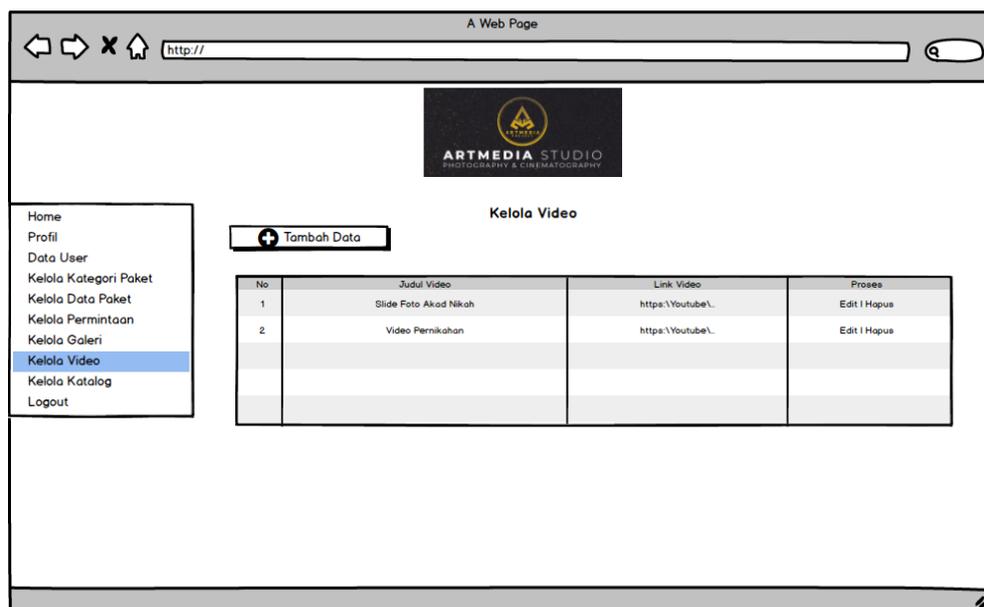
Pada menu materi pelajaran ini, admin dapat melakukan tambah data, *edit* data, dan hapus galeri. Rancangan dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Rancangan Tampil Halaman Galeri

#### h. Rancangan Menu Kelola Video

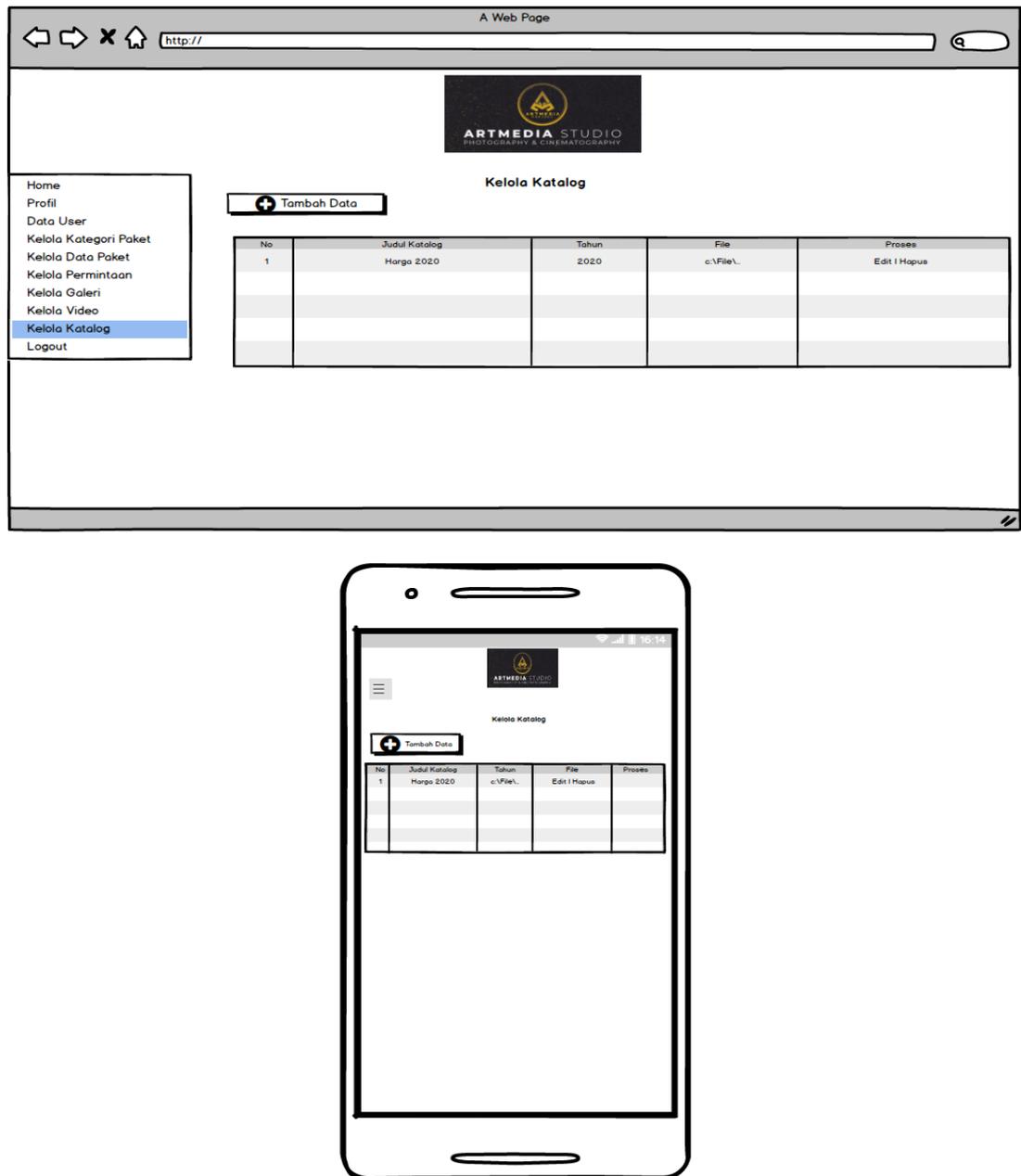
Pada menu kelola video ini, admin dapat melakukan kelola data video yang nantinya ditampilkan dalam bentuk *link youtube* yang dapat ditonton konsumen untuk melihat secara jelas paket yang ditawarkan.



Gambar 13. Rancangan Tampil Data Video

i. Rancangan Halaman Kelola Katalog

Data katalog digunakan sebagai fasilitas untuk melihat *file* brosur paket yang ditawarkan, seperti terlihat pada Gambar 14.

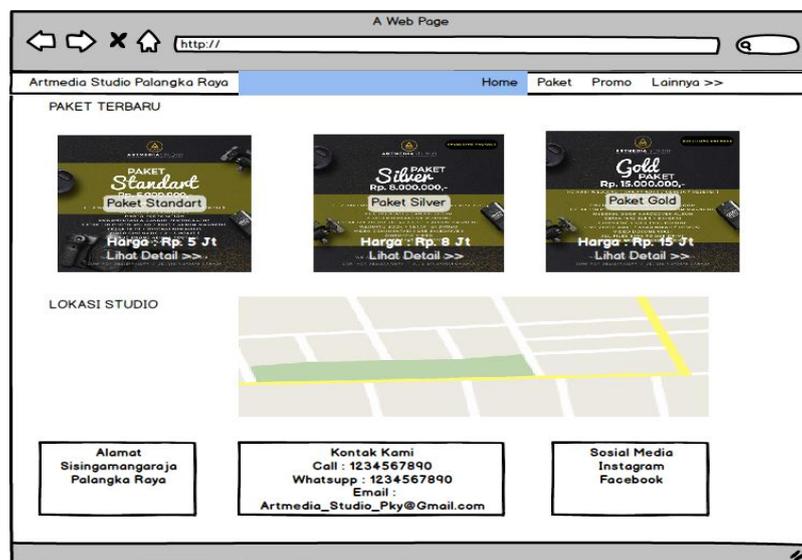


Gambar 14. Rancangan Menu Kelola Katalog

#### 4. Rancangan Halaman Pengunjung

##### a. Rancangan Menu *Home*

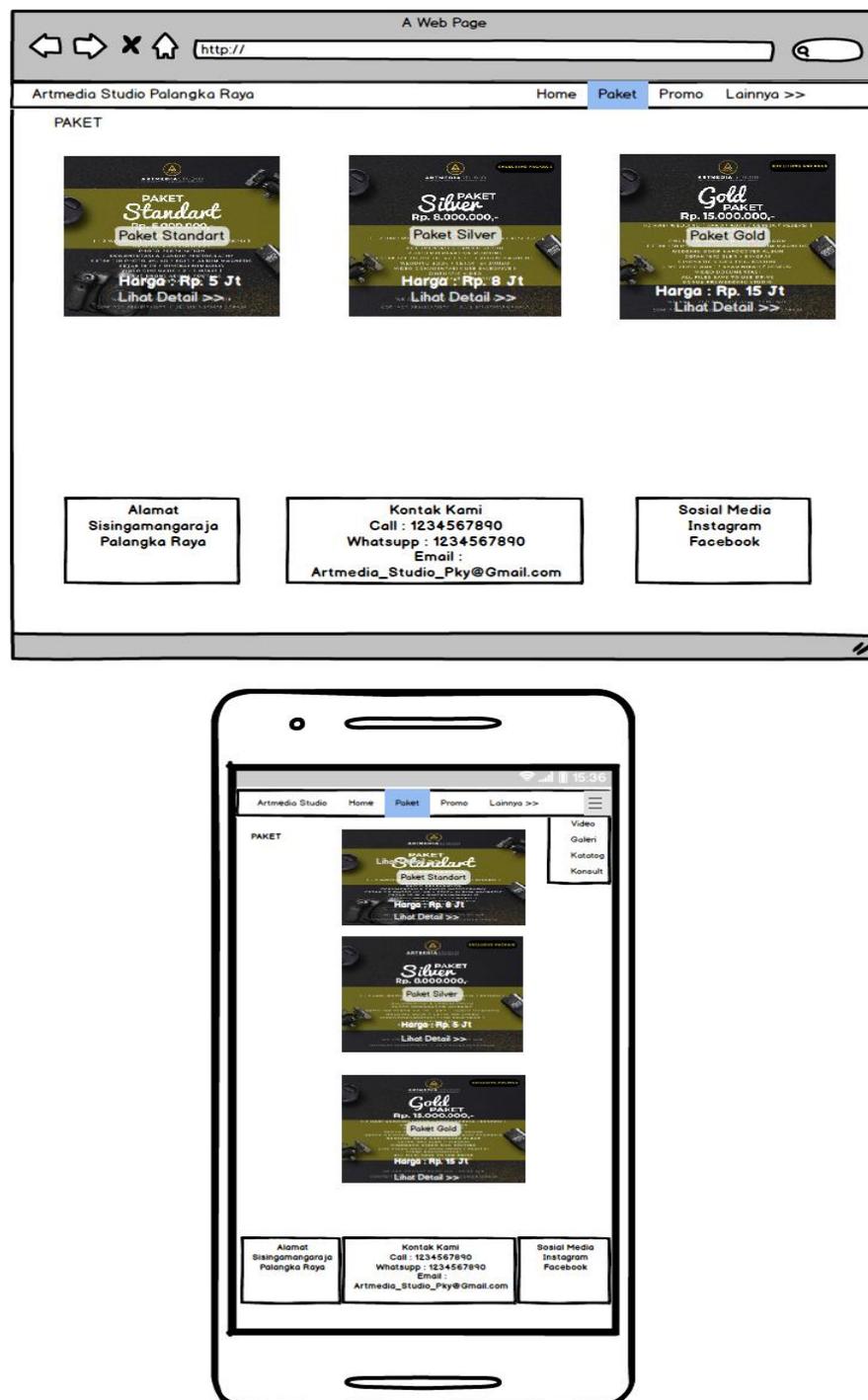
Menu *Home* merupakan menu yang menampilkan halaman utama pengunjung yang berisi atau menampilkan paket terbaru, lokasi dan alamat Artmedia Studio Palangka Raya. untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 15.



Gambar 15. Rancangan Halaman Menu *Home*

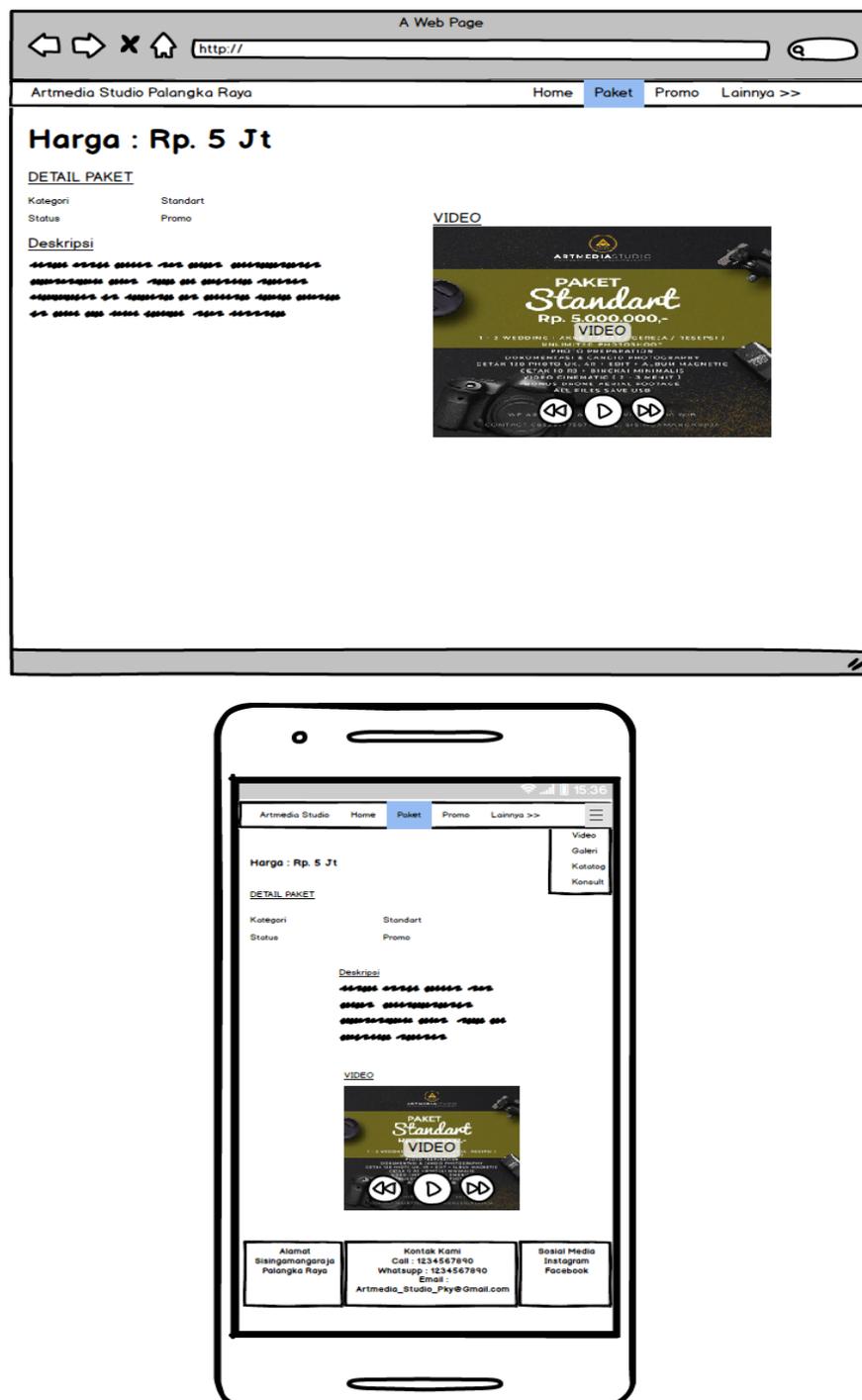
## b. Rancangan Menu Paket

Menu paket merupakan menu yang menampilkan paket yang ditawarkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 16.



Gambar 16. Rancangan Halaman Paket

Pada setiap gambar paket terdapat *link* lihat detail, jika *user* mengklik *link* tersebut akan menampilkan masing-masing informasi paket secara detail seperti terlihat pada Gambar 17.

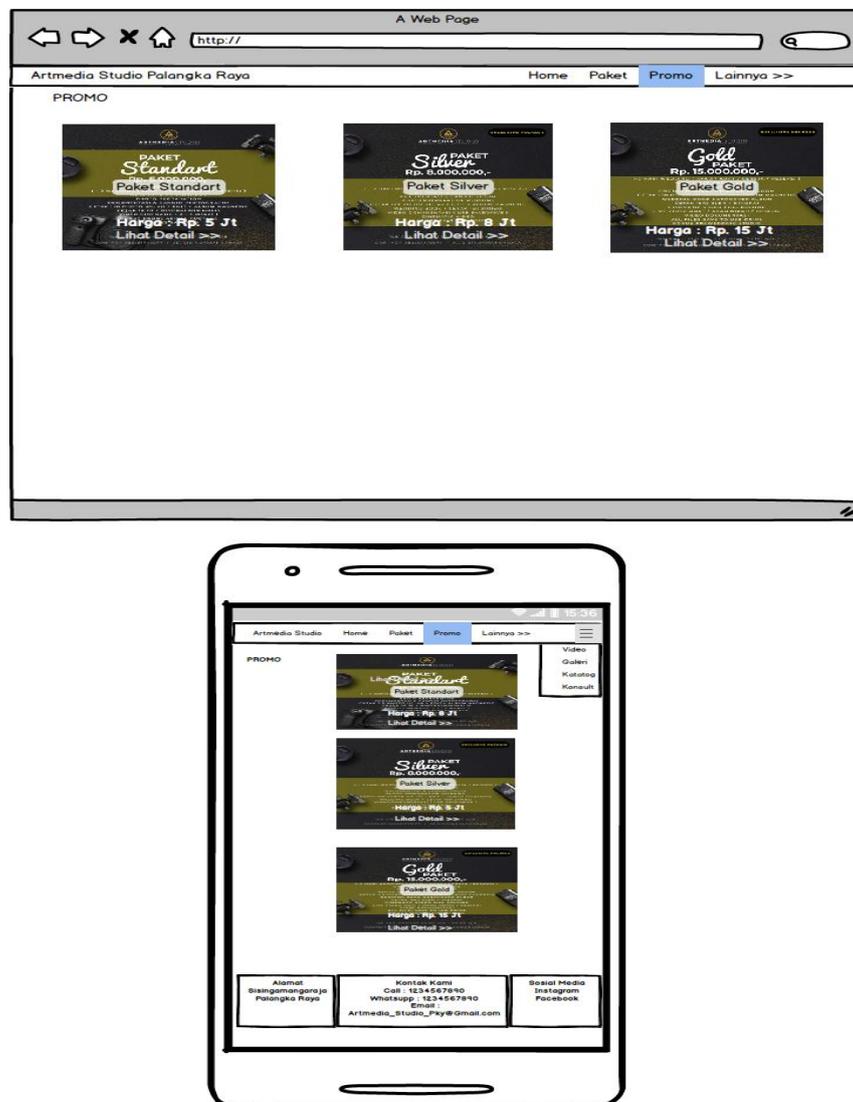


Gambar 17. Rancangan Detail Paket

Pada detail paket terdapat informasi detail harga dan deskripsi paket yang ditawarkan, dan video.

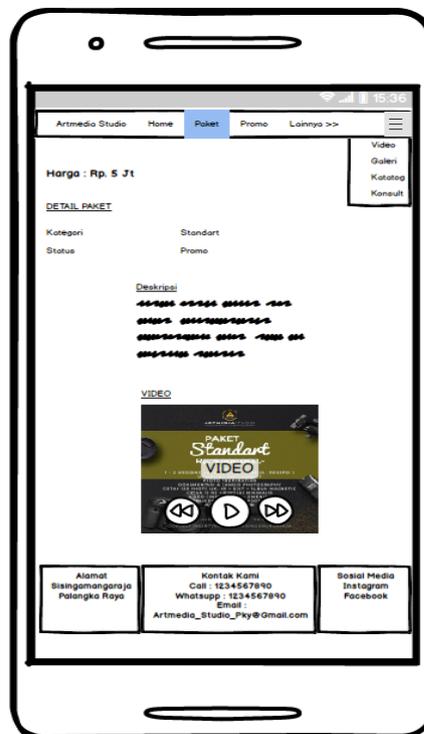
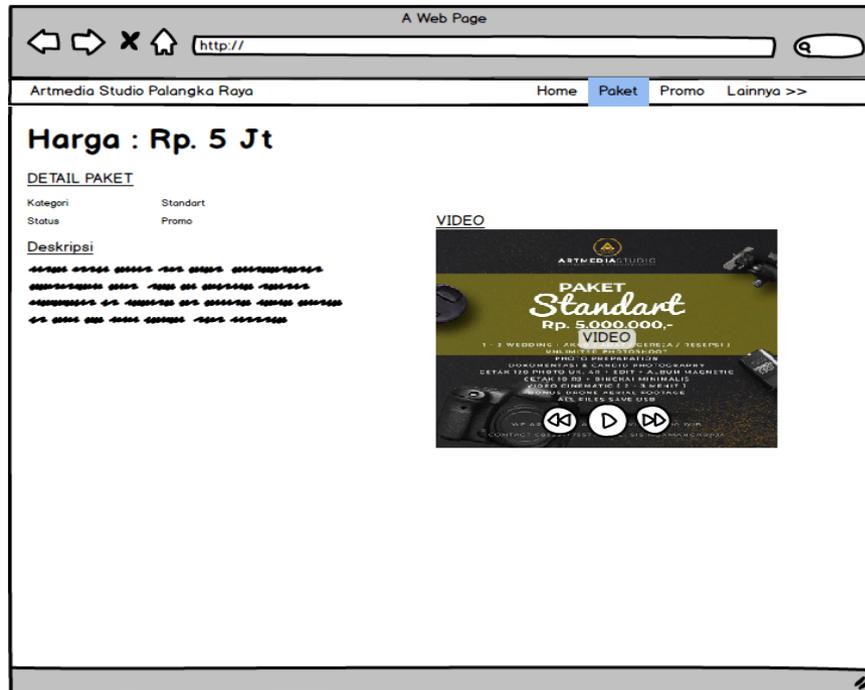
### c. Rancangan Menu Promo

Menu promo merupakan menu yang menampilkan paket yang memiliki status promo bisa potongan harga atau jasa *photography* dengan harga khusus. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tampilan pada Gambar 18.



Gambar 18. Rancangan Halaman Menu Promo

Detail paket terdapat informasi detail harga dan deskripsi paket yang ditawarkan, dan video, seperti Gambar 19.

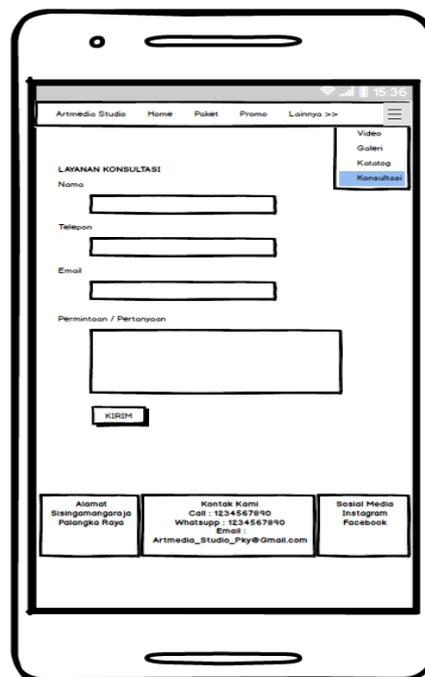


Gambar 19. Rancangan Halaman Menu Detail Paket

#### d. Rancangan Menu Lainnya/Konsultasi

Menu lainnya/Konsultasi merupakan menu yang digunakan pelanggan untuk menyampaikan pesan kepada admin. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 20.

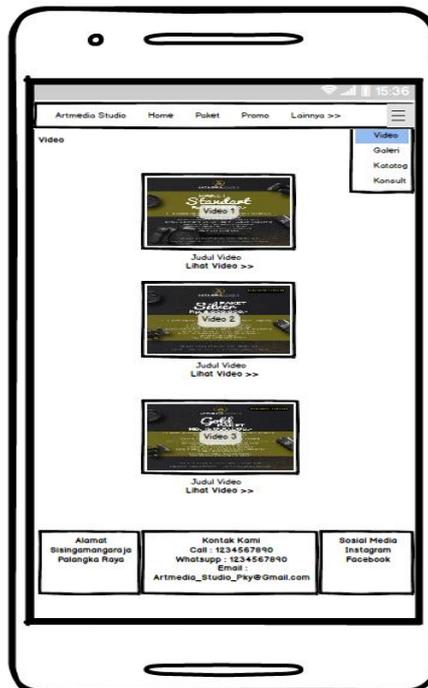
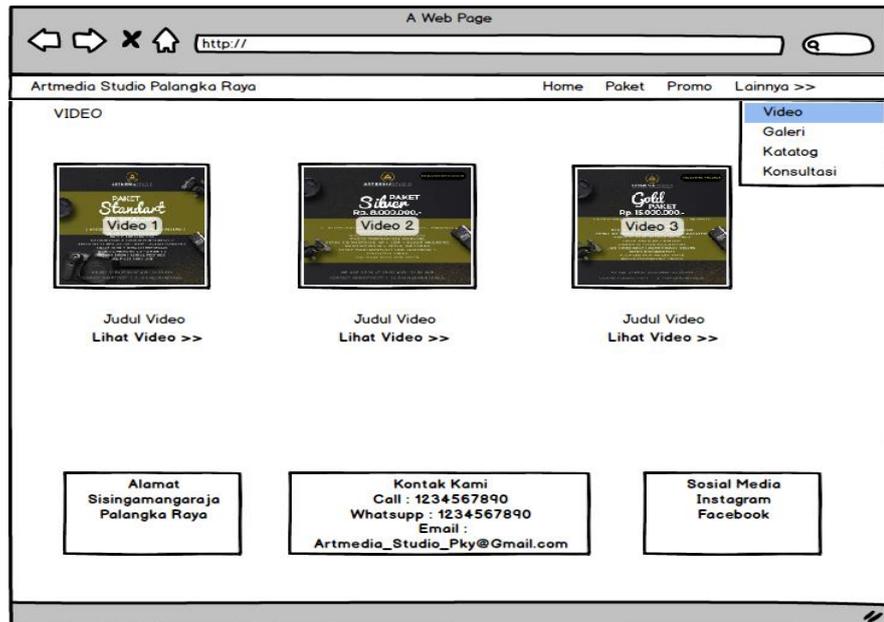
The screenshot shows a desktop browser window with the URL 'http://'. The page title is 'Artmedia Studio Palangka Raya'. The navigation menu includes 'Home', 'Paket', 'Promo', and 'Lainnya >>'. A dropdown menu is open under 'Lainnya >>', showing options: 'Video', 'Galeri', 'Katatog', and 'Konsultasi' (which is highlighted). The main content area is titled 'LAYANAN KONSULTASI' and contains a form with the following fields: 'Nama', 'Telepon', 'Email', and 'Permintaan / Pertanyaan'. Below the form is a 'KIRIM' button. At the bottom of the page, there are three boxes containing contact information: 'Alamat Sisingamangaraja Palangka Raya', 'Kontak Kami Call : 1234567890 Whatsapp : 1234567890 Email : Artmedia\_Studio\_Pky@Gmail.com', and 'Sosial Media Instagram Facebook'.



Gambar 20. Rancangan Menu Lainnya/Konsultasi

e. Rancangan Menu Lainnya/Video

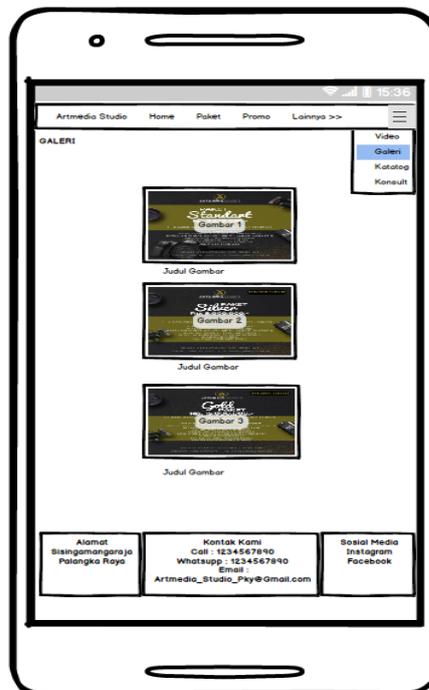
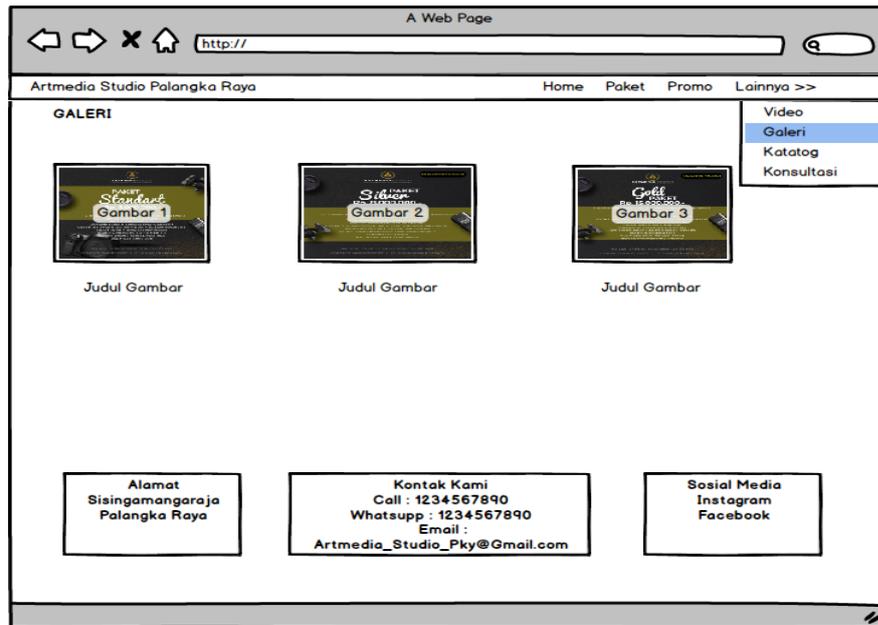
Menu Lainnya/Video merupakan menu yang menampilkan halaman kumpulan *link* video *youtube* yang dapat diakses melalui halaman *website*. Seperti terlihat pada Gambar 21.



Gambar 21. Rancangan Menu Lainnya/Video

f. Rancangan Menu Lainnya/Galeri

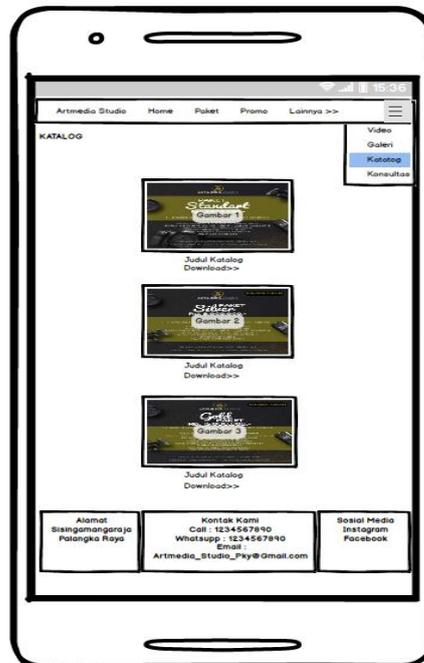
Menu data galeri merupakan menu yang menampilkan informasi dan konten tentang galeri foto kegiatan. Pada menu galeri terdapat konten berupa foto, dan keterangan.



Gambar 22. Rancangan Menu Lainnya/Galeri

g. Rancangan Menu Lainnya/Katalog

Menu pengumuman merupakan menu yang menampilkan Lainnya/Katalog. Untuk mengakses *file* brosur dan mendownloadnya Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 23.



Gambar 23. Rancangan Halaman Lainnya Katalog

#### h. Rancangan *Login*

Menu *login* adalah halamn yang digunakan untuk masuk ke halaman admin. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 24.

The image displays two wireframe designs of a login page. The top design is a desktop browser window titled "A Web Page". It features a navigation bar with back, forward, and home icons, and a search bar. The main content area is titled "LOGIN" and includes a link "Kembali Ke Beranda >>". Below the title are two input fields labeled "USERNAME" and "PASSWORD", followed by a "LOGIN" button. The bottom design is a mobile smartphone screen showing the same login form, but with the input fields and button scaled to fit the smaller screen.

Gambar 24. Rancangan Halaman *Login*

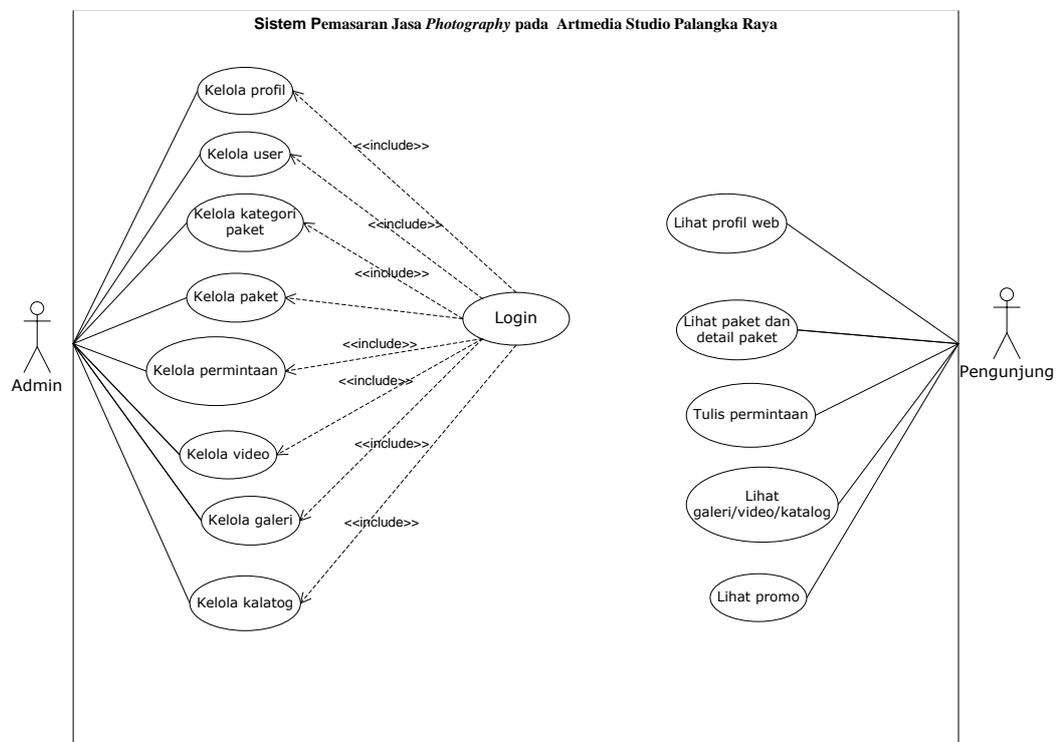
Untuk masuk ke halaman admin harus memasukkan *username* dan *password* dengan benar.

### 3.8.2 Desain Proses

Pada tahap desain proses ini, penulis menggunakan notasi *UML (Unified Modeling Language)*, sebagai *case tool* dalam merancang proses *Website*, yakni dengan membuat *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Sequence Diagram*.

#### 1) Use Case Diagram

*Use case Diagram* merupakan gambaran skenario dari interaksi antar *user* dengan sistem. *use case diagram* mengidentifikasi *actor* yang terlibat dalam kegiatan yang dapat dilakukan terhadap sistem.



Gambar 25. Use Case Diagram Artmedia Studio Palangka Raya

Dari *use case diagram* pada Gambar 48 maka dapat dilihat ada dua *actor*

yang berinteraksi dalam *website* Artmedia Studio Palangka Raya yaitu *admin* yang merupakan *user* dengan *level administrator* dan pengunjung (*user*) dalam hal ini adalah konsumen atau masyarakat serta dapat dilihat juga beberapa hal yang mampu dilakukan masing-masing *actor* di dalam sistem, dilambangkan dengan lingkaran (*use case*).

Admin memiliki hak akses tertinggi untuk melakukan pengelolaan data didalam sistem dengan syarat harus melakukan *login* sebelumnya. Adapun menu pilihan tersebut berupa hak akses untuk melakukan pengelolaan terhadap profil *website*, data *user* untuk mengelola data admin, kelola kategori paket digunakan untuk mengelola kategori paket, data paket untuk mengelola data paket, kelola permintaan digunakan pelanggan untuk bertanya atau ingin mendapatkan info *detail* tentang unit paket yang ditawarkan, kelola galeri adalah halaman dokumentasi berupa foto, kelola video merupakan *link* video yang berisi video paket yang ditawarkan, kelola katalog berupa *file* brosur paket yang ditawarkan, serta *logout* dari halaman admin.

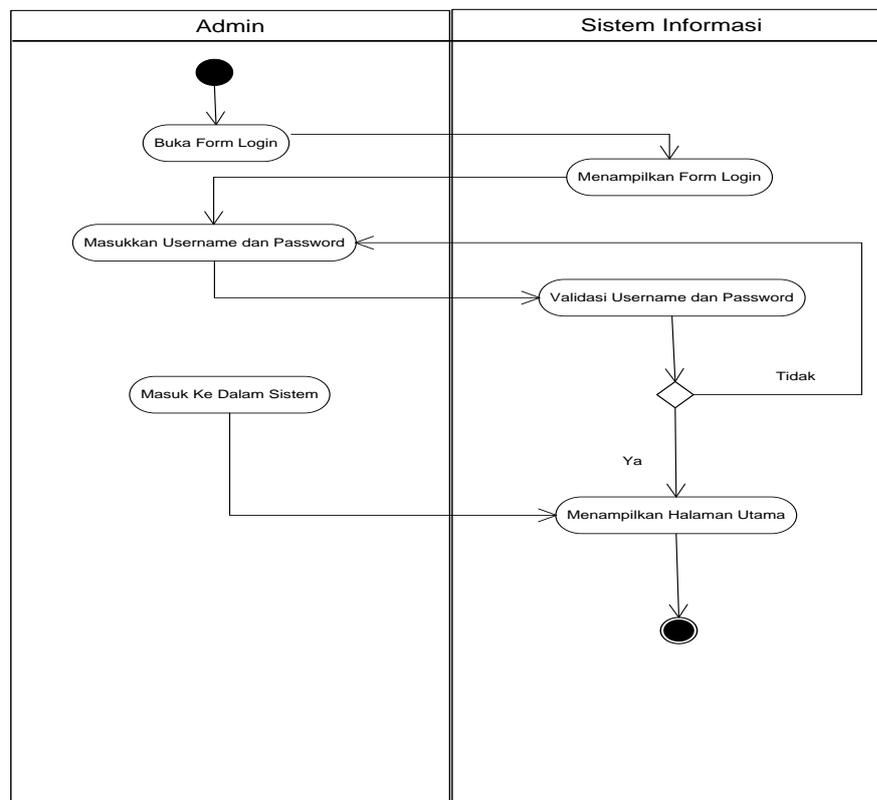
Pengunjung atau *user* dengan *level public* tidak dapat melakukan *login* seperti halnya admin. Pengunjung dapat melihat data paket, lainnya berupa galeri, katalog dan halaman yang digunakan untuk bertanya atau konsultasi.

## 2) *Activity Diagram*

*Activity diagram* menggambarkan alur aktivitas dari sebuah sistem atau proses. Bagaimana masing-masing alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi dan akhir dari aktivitas. Berikut adalah rancangan *activity diagram* dari "Analisis dan Perancangan Media Pemasaran Jasa *photography* Artmedia Studio Palangka Raya Berbasis *Web Mobile*"

### a) *Login*

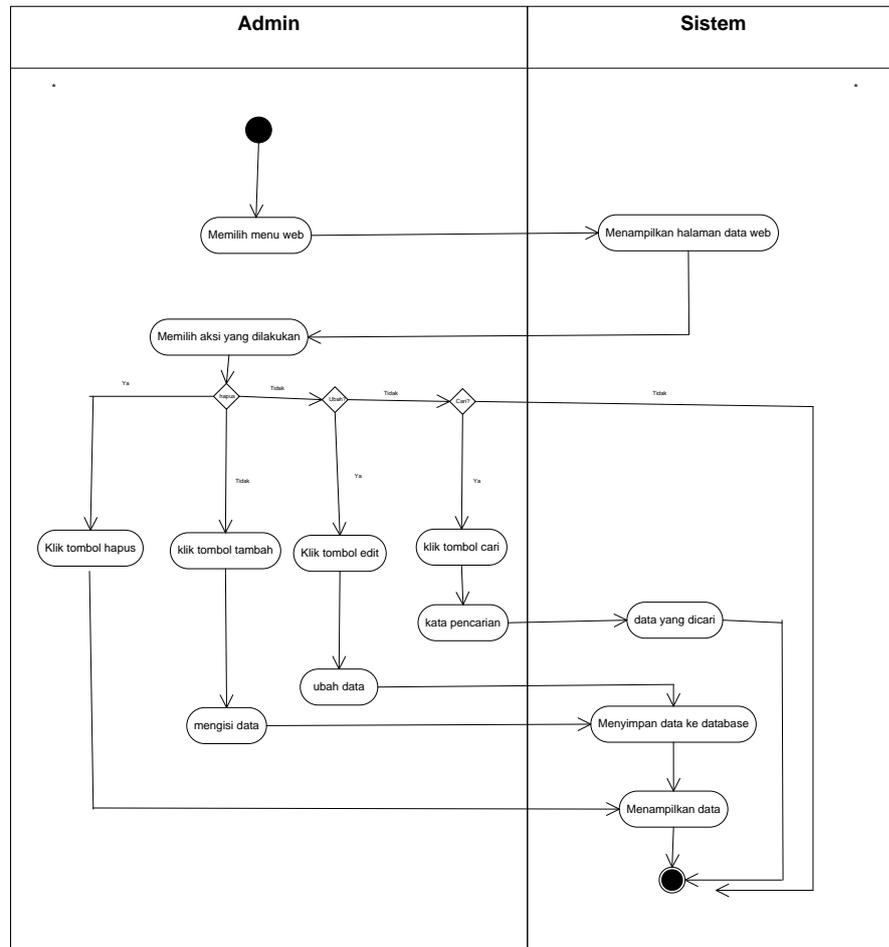
Untuk melakukan *input* data ke dalam sistem, admin diharuskan melakukan *login* kedalam sistem. Pertama *admin* diharuskan memasukkan *URL* untuk membuka halaman *login*, kemudian admin diharuskan memasukkan *username* dan *password*, untuk kemudian dilakukan validasi terhadap *username* dan *password*, apabila masukan benar maka sistem akan menampilkan halaman *home* admin, jika salah sistem akan kembali menampilkan halaman *login*.



Gambar 26. Activity Diagram Login Admin

#### b) Kelola Profil Web

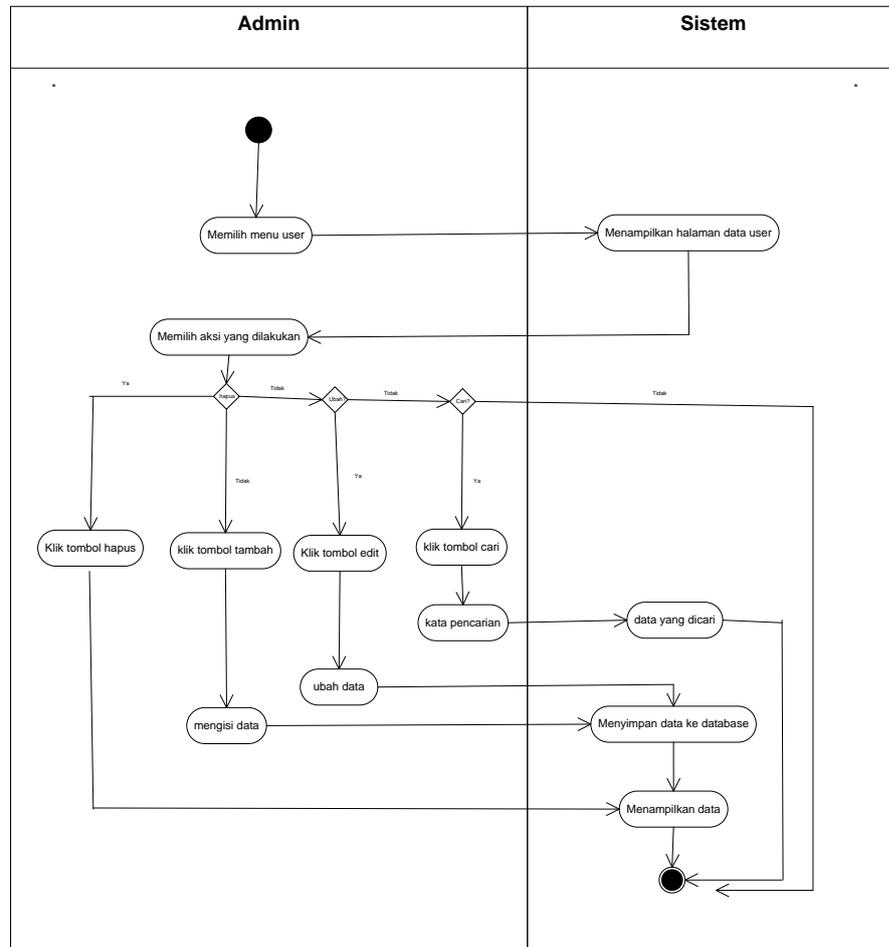
User dengan level administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap profil web (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana admin melakukan pengelolaan terhadap data profil web.



Gambar 27. Activity Diagram Kelola Profil Web

### c) Kelola User

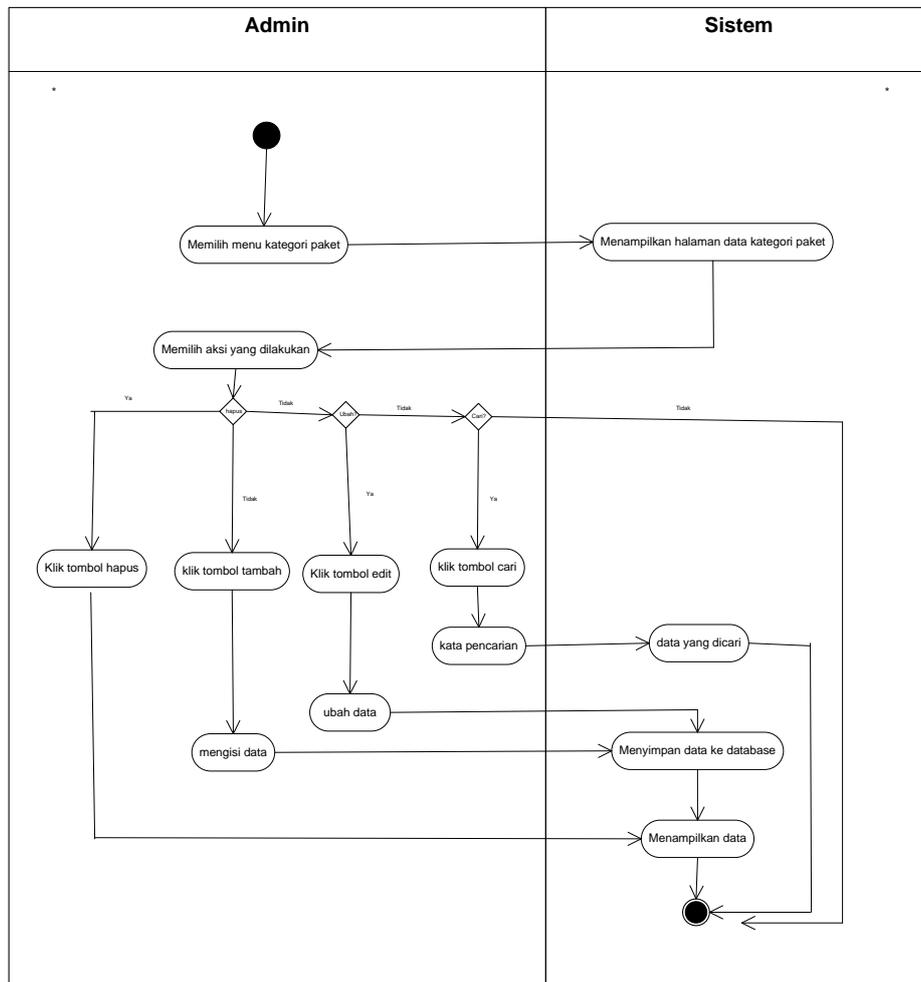
User dengan level administrator dapat melakukan pengelolaan terhadap data admin (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana admin melakukan pengelolaan terhadap data kelola user.



Gambar 28. Activity Diagram Kelola User

#### d) Kelola Kategori Paket

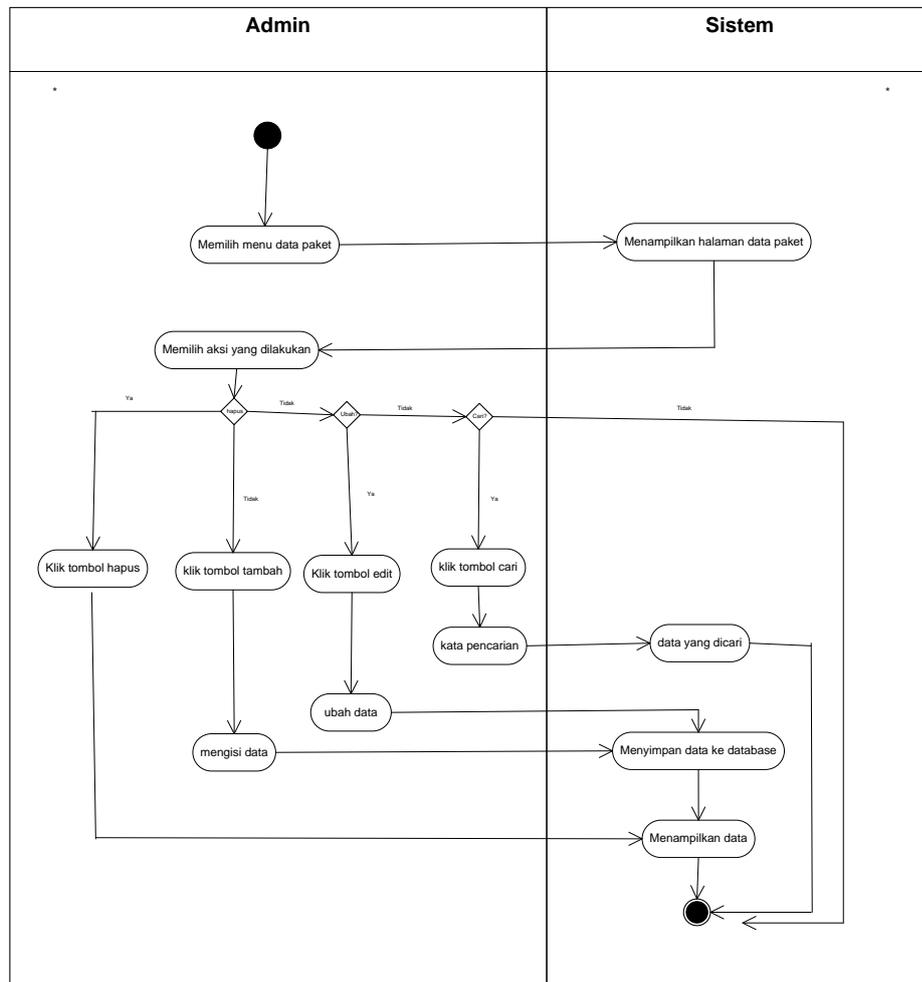
*User* dengan *level administrator* dapat melakukan pengelolaan terhadap kategori paket (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana admin melakukan pengelolaan terhadap data kategori paket.



Gambar 29. Activity Diagram Kelola Kategori Paket

e) Kelola Data Paket

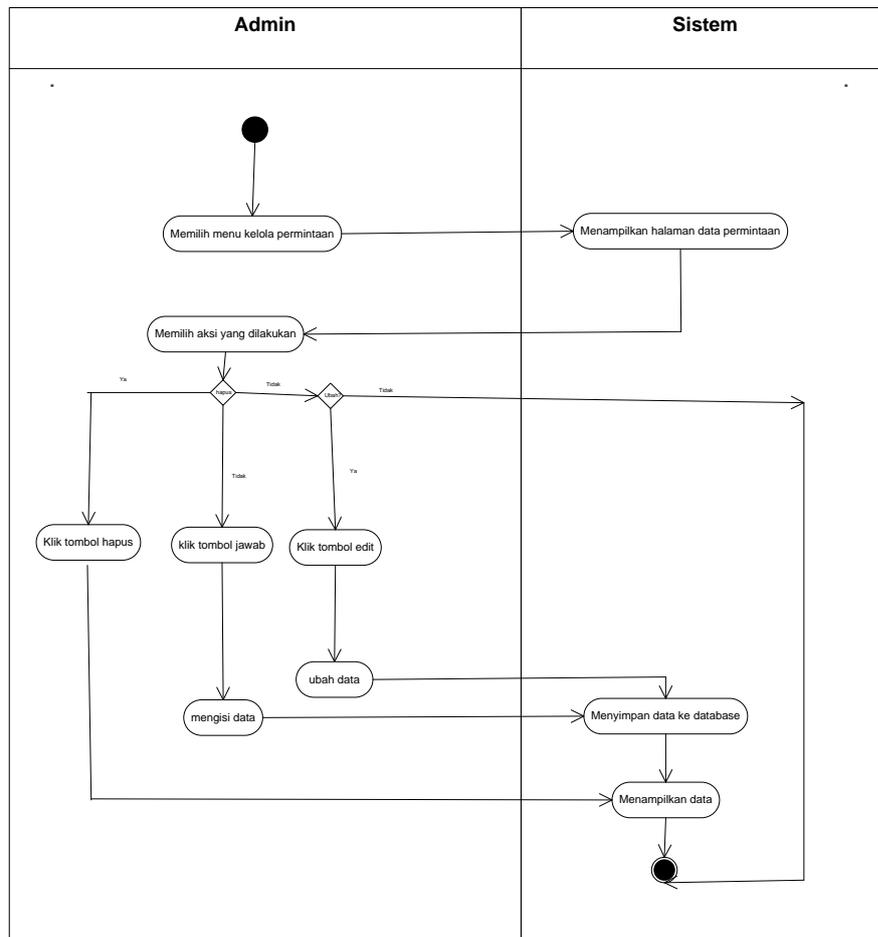
User dengan *level administrator* dapat melakukan pengelolaan terhadap data paket (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana admin melakukan pengelolaan terhadap data paket.



Gambar 30. Activity Diagram Kelola Data Paket

#### f) Kelola Permintaan

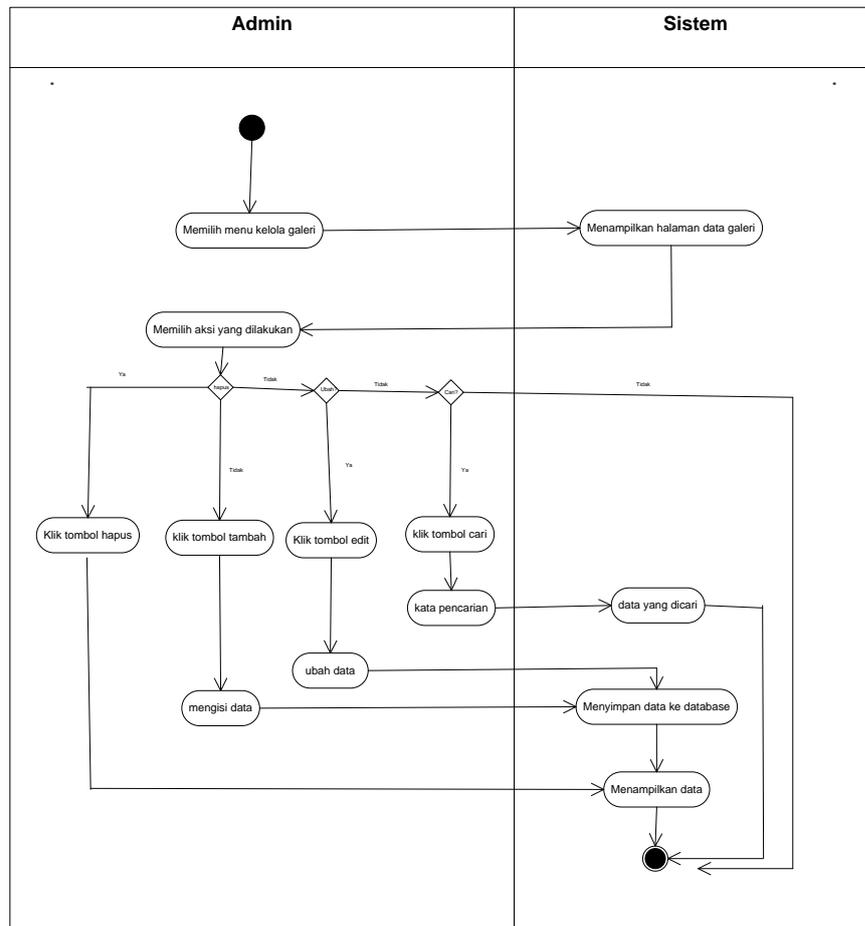
User dengan *level administrator* dapat melakukan pengelolaan terhadap data permintaan (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana admin melakukan pengelolaan terhadap data permintaan.



Gambar 31. Activity Diagram Kelola Data Permintaan

g) Kelola Galeri

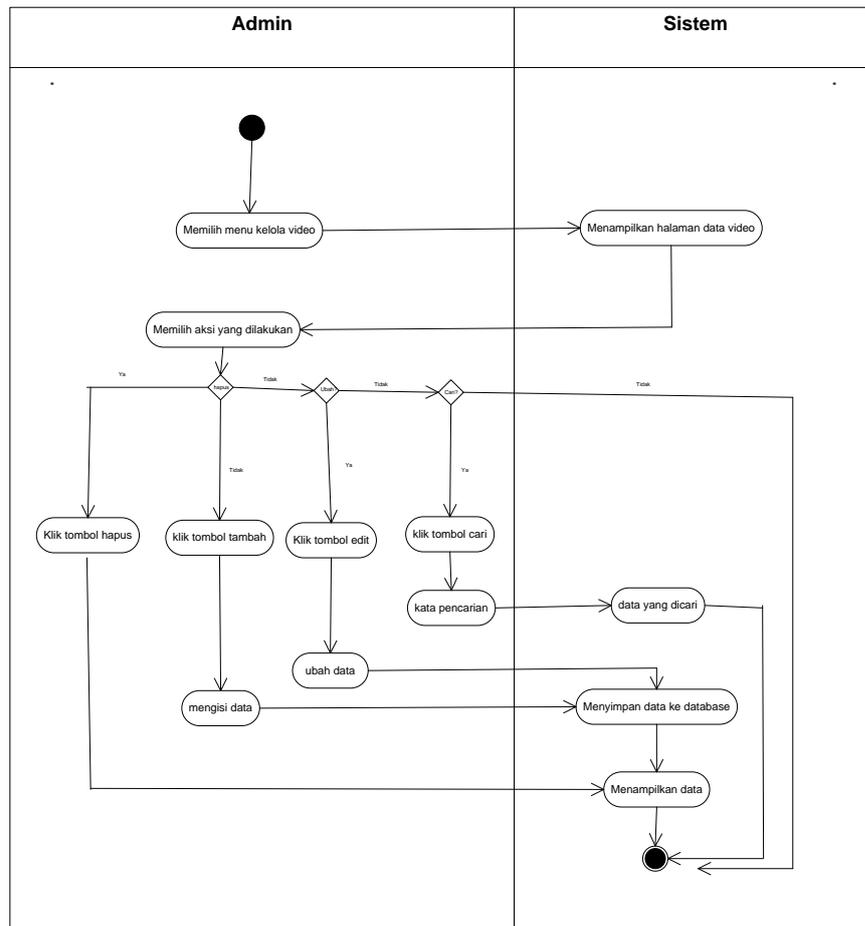
*User* dengan *level administrator* dapat melakukan pengelolaan terhadap data galeri (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana admin melakukan pengelolaan terhadap data galeri.



Gambar 32. Activity Diagram Kelola Galeri

#### h) Kelola Video

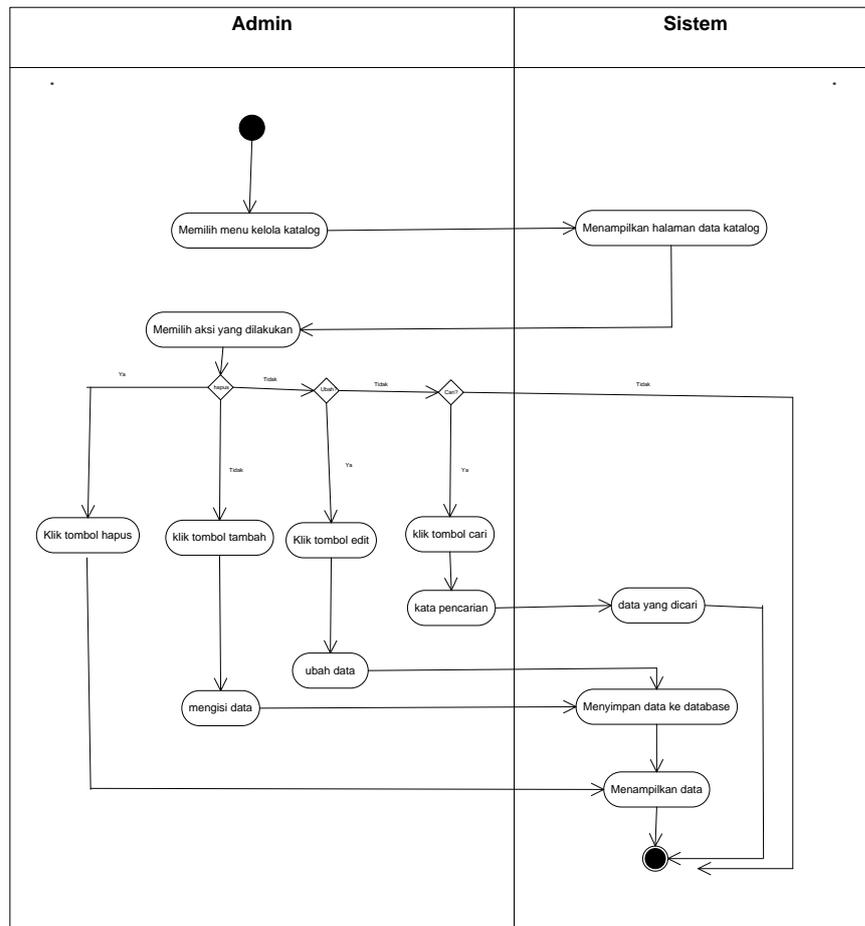
*User* dengan *level administrator* dapat melakukan pengelolaan terhadap data video (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana admin melakukan pengelolaan terhadap data video.



Gambar 33. Activity Diagram Kelola Video

#### i) Kelola Katalog

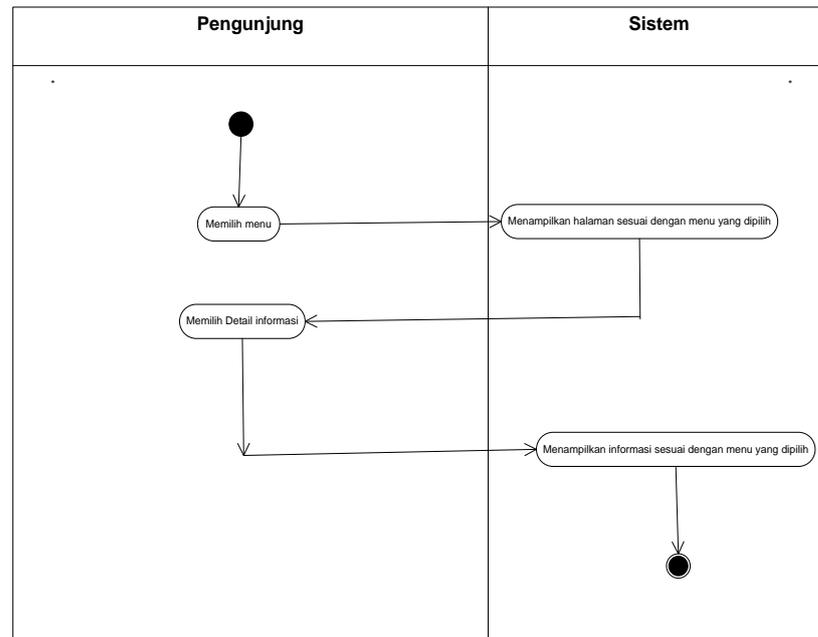
*User* dengan *level administrator* dapat melakukan pengelolaan terhadap data katalog (*input, edit, delete*) berikut merupakan alir sistem yang menggambarkan bagaimana admin melakukan pengelolaan terhadap data katalog.



Gambar 34. Activity Diagram Kelola Katalog

j) Lihat Media Pemasaran Jasa *photography* Artmedia Studio Palangka Raya

*User* dengan *level public* dapat melihat informasi yang sudah dikelola oleh admin. Berikut merupakan alir sistem dari lihat media pemasaran jasa *photography*.



Gambar 35. *Activity Diagram* Lihat Media Pemasaran Jasa *photography*

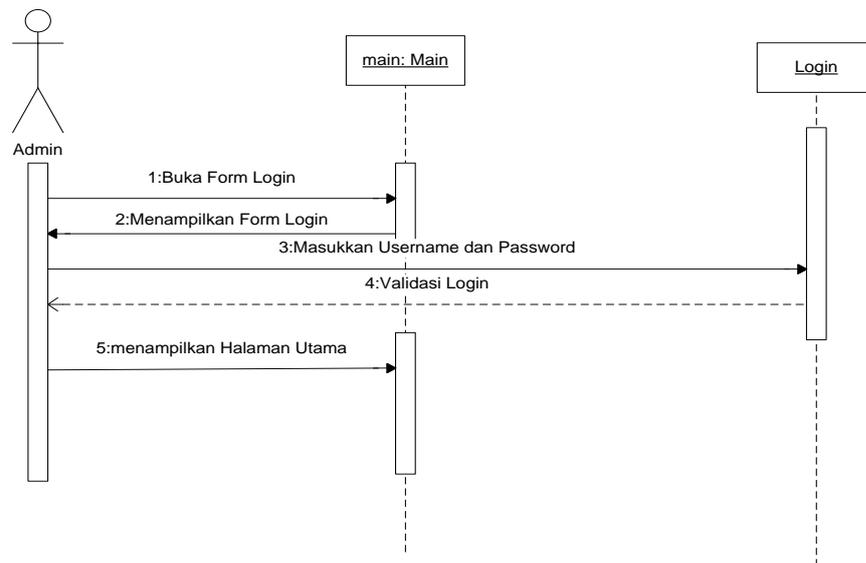
Pengunjung dapat mengakses menu dalam sistem seperti *home*, menu paket, promo, lainnya (galeri, katalog, permintaan dan video).

### 3) *Sequence Diagram*

*Sequence Diagram* merupakan gambaran tahapan-tahapan interaksi antar sistem dan pengguna agar menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan *use case diagram*. Berikut adalah rancangan *sequence diagram* sistem.

#### a) *Sequence Diagram Login*

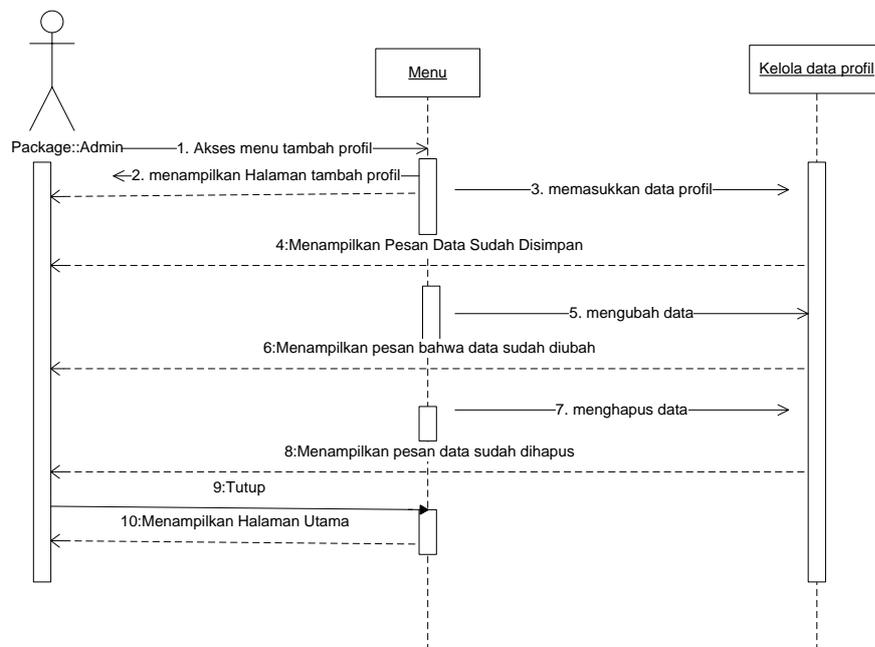
*Sequence diagram* ini admin dapat melakukan *login* dengan memasukkan *username* dan *password* terlebih dahulu.



Gambar 36. *Sequence Diagram Login*

b) *Sequence Diagram Profil Web*

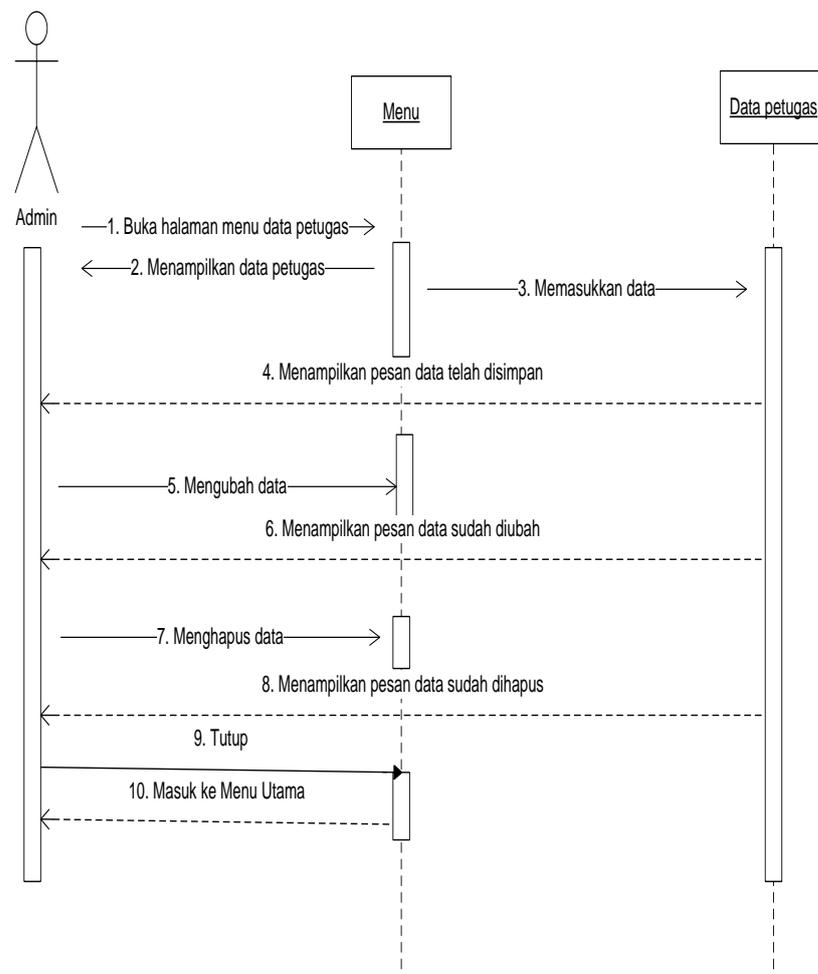
*Sequence diagram* ini menunjukkan tahapan sistem ketika admin melakukan kelola profil *web*.



Gambar 37. *Sequence Diagram Kelola Data Profil Web*

Gambar 37 terdapat 1 admin dan 2 objek, yaitu: menu dan kelola profil *web*. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari halaman tambah data profil, admin melakukan kelola profil, dengan memasukkan data profil. Admin memilih simpan dan data profil tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data profil. Admin dapat memilih *button edit*. Sistem menyimpan data yang sudah diedit. Jika admin menghapus data profil maka sistem menghapus data profil.

c) *Sequence Diagram Data User*

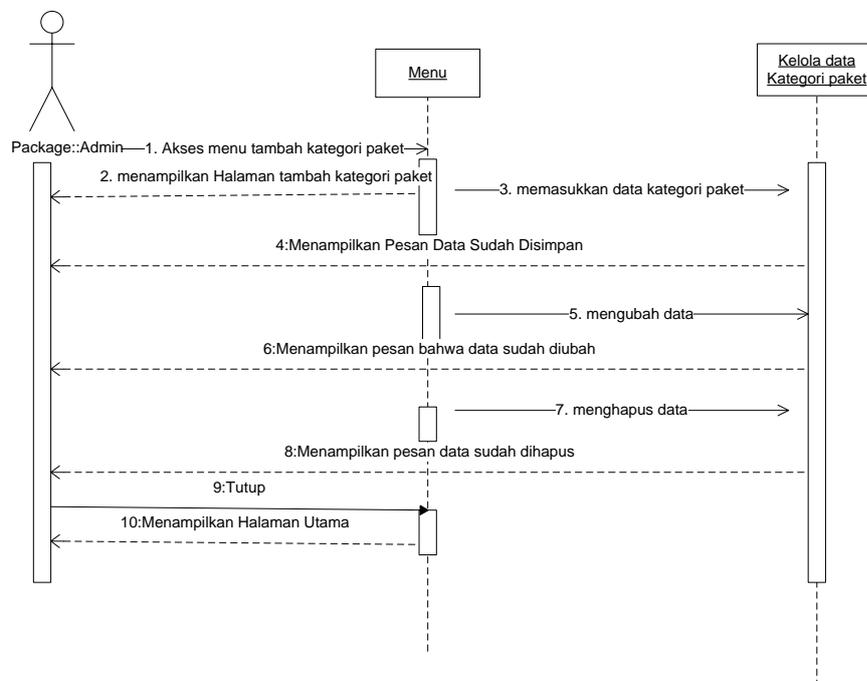


Gambar 38. *Sequence Diagram Data User*

Pada Gambar 38 menunjukkan bahwa admin masuk ke halaman data petugas untuk dapat mengelola data petugas yang dapat mengelola data pada halaman *administrator*. Pada halaman data petugas proses yang dapat dilakukan meliputi proses tambah, ubah dan hapus data.

#### d) *Sequence Diagram* Kelola Kategori Paket

*Sequence diagram* ini menunjukkan tahapan sistem ketika admin melakukan kelola kategori paket.



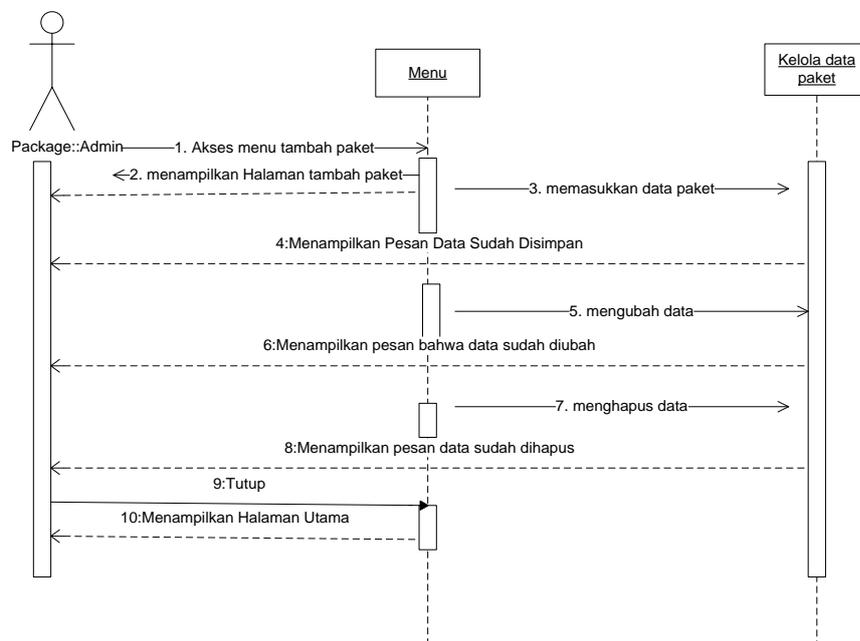
Gambar 39. *Sequence Diagram* Kelola Data Kategori Paket

Gambar 39 terdapat 1 admin dan 2 objek, yaitu: menu dan kelola kategori paket. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari halaman tambah data kategori paket, admin melakukan kelola kategori paket, dengan memasukkan data kategori paket. Admin memilih simpan dan data kategori paket tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data kategori paket.

Admin dapat memilih *button edit*. Sistem menyimpan data yang sudah diedit. Jika *admin* menghapus data kategori paket maka sistem menghapus data kategori paket.

e) *Sequence Diagram* Data Paket

*Sequence diagram* ini menunjukkan tahapan sistem ketika admin melakukan kelola data paket.

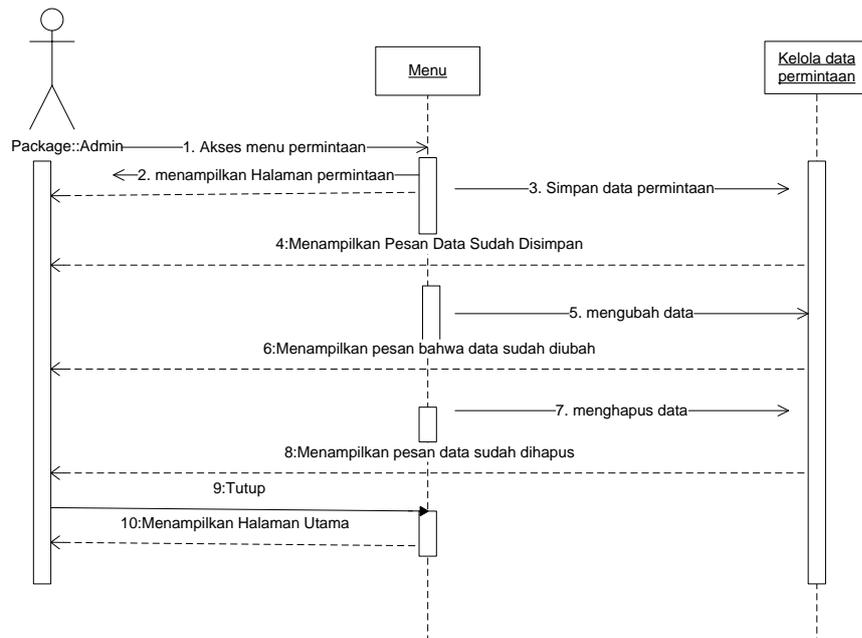


Gambar 40. *Sequence Diagram* Kelola Data Paket

Gambar 40 terdapat 1 admin dan 2 objek, yaitu: menu dan kelola paket. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari halaman tambah data paket, admin melakukan kelola paket, dengan memasukkan data paket. Admin memilih simpan dan data paket tersimpan. Jika Admin mengubah salah satu dari data paket. Admin dapat memilih *button edit*. Sistem menyimpan data yang sudah diedit. Jika admin menghapus data paket maka sistem menghapus data paket.

f) *Sequence Diagram* Data Permintaan

*Sequence diagram* ini menunjukkan tahapan sistem ketika admin melakukan kelola data permintaan.

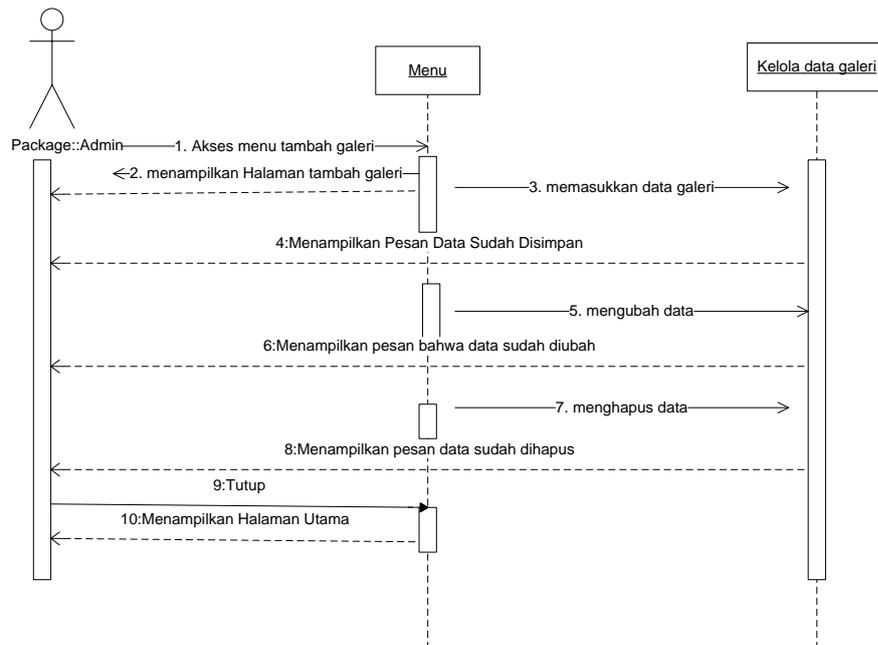


Gambar 41. *Sequence Diagram* Kelola Data Permintaan

Gambar 41 terdapat 1 admin dan 2 objek, yaitu: menu dan kelola permintaan. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari halaman tambah data permintaan, admin melakukan kelola permintaan, dengan memasukkan data permintaan. Admin memilih simpan dan data permintaan tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data permintaan. Admin dapat memilih *button edit*. Sistem menyimpan data yang sudah diedit. Jika admin menghapus data permintaan maka sistem menghapus data permintaan.

g) *Sequence Diagram* Kelola Galeri

Di *sequence diagram* ini menunjukkan tahapan sistem ketika admin melakukan kelola data galeri.

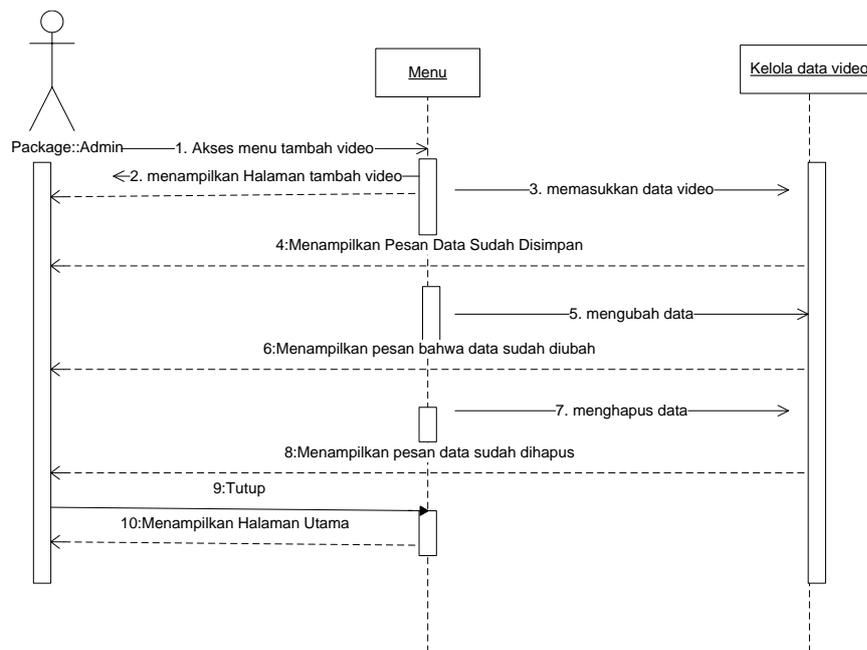


Gambar 42. *Sequence Diagram* Kelola Data Galeri

Gambar 42 terdapat 1 admin dan 2 objek, yaitu: menu dan kelola galeri. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari halaman tambah data galeri, admin melakukan kelola galeri, dengan memasukkan data galeri. Admin memilih simpan dan data galeri tersimpan. Jika Admin mengubah salah satu dari data galeri. Admin dapat memilih *button edit*. Sistem menyimpan data yang sudah diedit. Jika admin menghapus data galeri maka sistem menghapus data galeri.

### h) *Sequence Diagram* Kelola Video

*Sequence diagram* ini menunjukkan tahapan sistem ketika admin melakukan kelola data video.

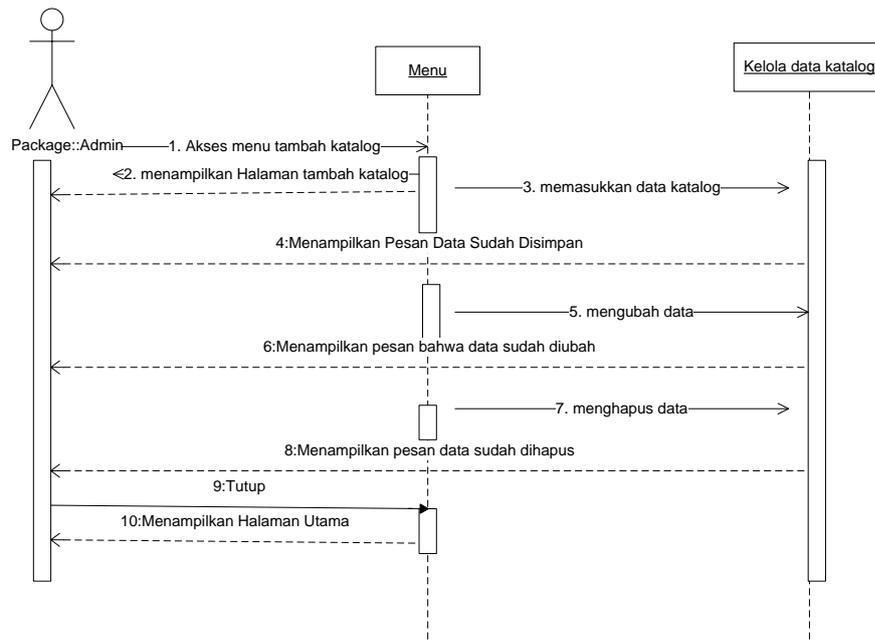


Gambar 43. *Sequence Diagram* Kelola Data Video

Gambar 43 terdapat 1 admin dan 2 objek, yaitu: menu dan kelola video. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari halaman tambah data video, admin melakukan kelola video, dengan memasukkan data video. Admin memilih simpan dan data video tersimpan. Jika Admin mengubah salah satu dari data video. Admin dapat memilih *button edit*. Sistem menyimpan data yang sudah diedit. Jika admin menghapus data video maka sistem menghapus data video.

i) *Sequence Diagram* Kelola Katalog

Di *sequence diagram* ini menunjukkan tahapan sistem ketika admin melakukan kelola katalog.

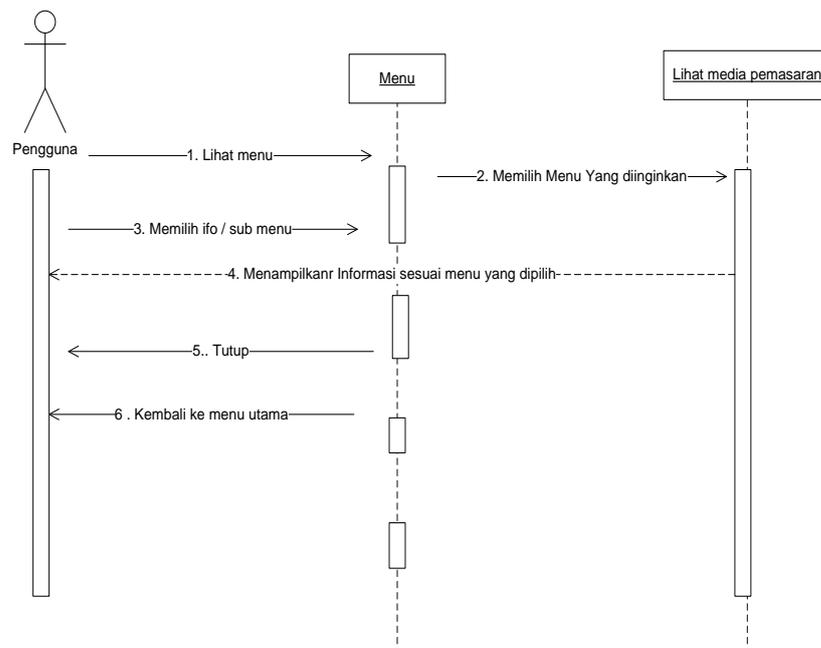


Gambar 44. *Sequence Diagram* Kelola Katalog

Gambar 44 terdapat 1 admin dan 2 objek, yaitu: menu dan kelola katalog. Pertama-tama admin masuk ke layar menu utama. Dari halaman tambah data katalog, admin melakukan kelola katalog, dengan memasukkan data katalog. Admin memilih simpan dan data katalog tersimpan. Jika admin mengubah salah satu dari data katalog. Admin dapat memilih *button edit*. Sistem menyimpan data yang sudah diedit. Jika admin menghapus data katalog maka sistem menghapus data katalog.

j) *Sequence Diagram* Lihat Media Pemasaran Paket *Photography*

*Sequence diagram* ini menunjukkan tahapan sistem ketika *user* akan melihat media pemasaran jasa *photography*.

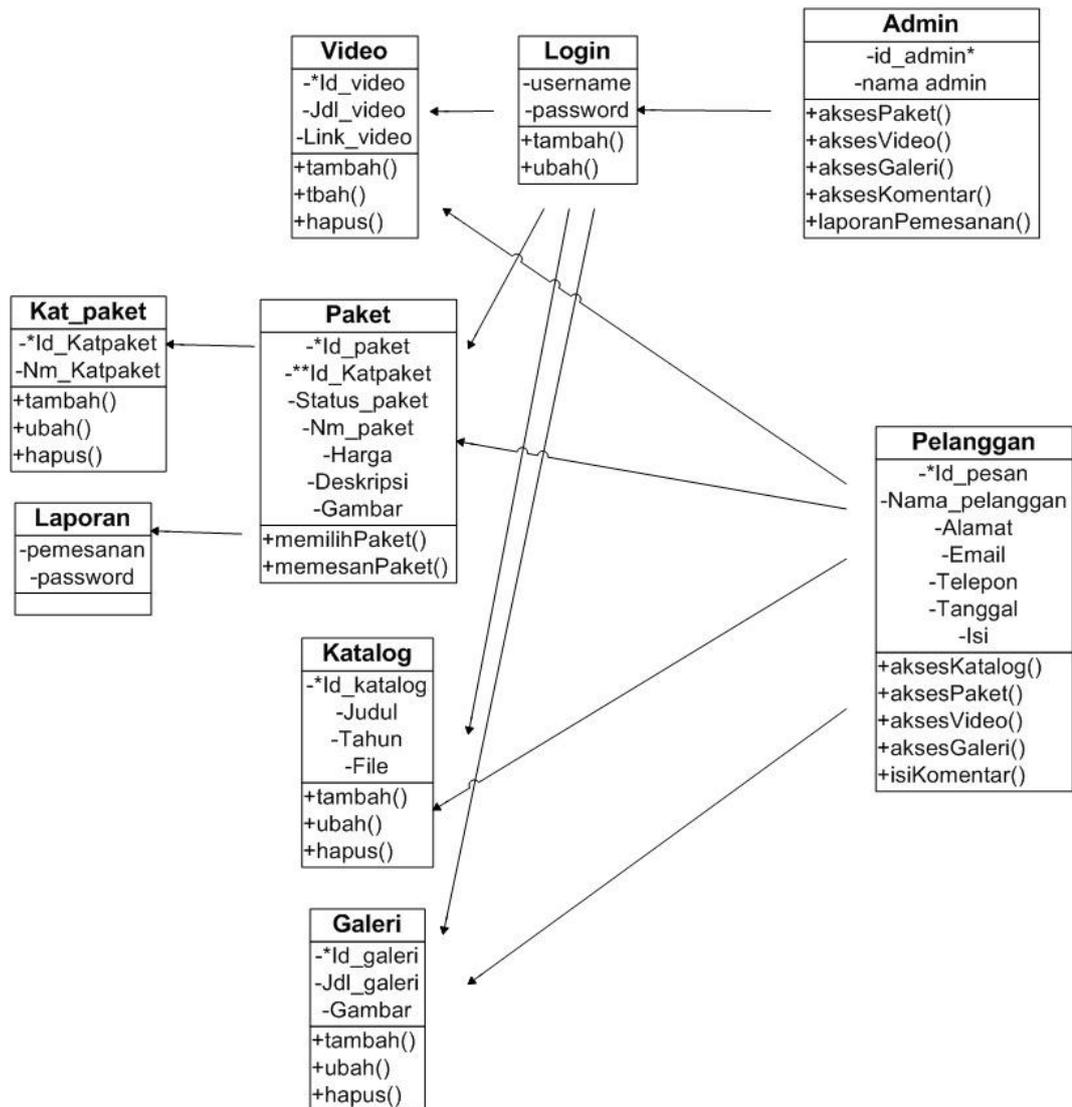


Gambar 45. *Sequence Diagram* Lihat Media Pemasaran Jasa *Photography*

Pada Gambar 45 menunjukkan *sequence diagram* proses menampilkan halaman pemasaran *photography* dimana pengunjung dapat mengakses menu dalam sistem seperti *home*, menu paket, promo, lainnya (galeri, katalog, permintaan dan video) sesuai dengan menu yang dipilih.

4) *Class Diagram*

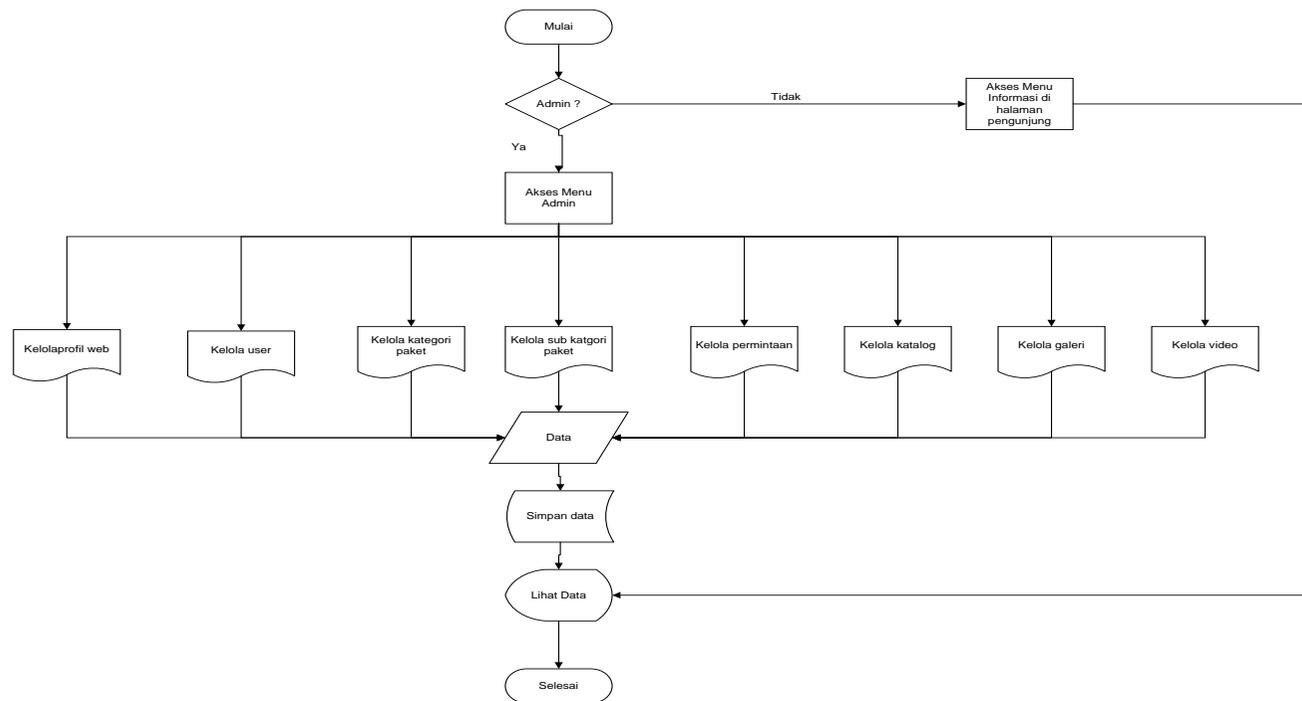
*Class diagram* merupakan gambaran struktur sistem dari segi definisi kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sistem. kelas memiliki 3 bagian utama yaitu *attribute*, *operation*, dan *name*. Berikut *class diagram* Media Pemasaran Jasa *photography* Artmedia Studio Palangka Raya pada Gambar 46.



Gambar 46. *Class Diagram Analisis dan Perancangan Media Pemasaran Jasa Photography Artmedia Studio*

### 3.8.3 Desain Perangkat Lunak

Alur sistem dapat dilihat pada Gambar 47.



Gambar 47. *Flowchart* Sistem

Dalam alur data sistem dijelaskan proses data diawali dengan mengisi data pada halaman admin yang kesemuanya dikelola menjadi informasi pemasaran yang ditampilkan pada halaman pengunjung. Pengunjung dapat mengakses menu dalam sistem seperti *home*, menu paket, promo, lainnya (galeri, katalog, permintaan dan video).

### 3.8.4 Desain Basis Data

Dalam suatu aplikasi sebuah program banyak digunakan tabel-tabel untuk mempermudah user dalam rangka menyimpan sebuah data sesuai yang diinginkan dan biasa juga sebagai dokumentasi. Adapun rancangan tabel tersebut adalah sebagai berikut:

#### a) Tabel Admin

Tabel admin fungsinya untuk menyimpan data *administrator* sistem.

Tabel 7. Tabel *Admin*

| No | Field             | Tipe Data      | Size | Keterangan      |
|----|-------------------|----------------|------|-----------------|
| 1  | * <i>Id_admin</i> | <i>Int</i>     | 10   | Kode admin      |
| 2  | <i>Username</i>   | <i>Varchar</i> | 20   | <i>Username</i> |
| 3  | <i>Password</i>   | <i>Varchar</i> | 20   | <i>Password</i> |

#### b) Tabel *Web*

Tabel profil *web* fungsinya untuk menyimpan data profil *web*.

Tabel 8. Tabel *Web*

| No | Field                  | Tipe Data      | Size | Keterangan             |
|----|------------------------|----------------|------|------------------------|
| 1  | * <i>Id_web</i>        | <i>Int</i>     | 10   | <i>Id website</i>      |
| 2  | <i>Nm_web</i>          | <i>Text</i>    | -    | Nama <i>Web</i>        |
| 3  | <i>Almt_perusahaan</i> | <i>Text</i>    | -    | Alamat                 |
| 4  | <i>Link_maps</i>       | <i>Text</i>    | -    | <i>Link Google Map</i> |
| 5  | <i>Link_facebook</i>   | <i>Text</i>    | -    | <i>Link Facebook</i>   |
| 6  | <i>Link_instagram</i>  | <i>Text</i>    | -    | <i>Link Instagram</i>  |
| 7  | <i>Thn_web</i>         | <i>Text</i>    | -    | <i>Tahun Website</i>   |
| 8  | <i>Email</i>           | <i>Text</i>    | -    | <i>Email</i>           |
| 9  | <i>Telp</i>            | <i>Number</i>  | 20   | Telepon                |
| 10 | <i>SMS</i>             | <i>Varchar</i> | 20   | <i>SMS</i>             |
| 11 | <i>WA</i>              | <i>Varchar</i> | 20   | <i>Whatsapp</i>        |
| 12 | <i>Logo</i>            | <i>Text</i>    | -    | Logo Perusahaan        |

## c) Tabel Kategori Paket

Tabel kategori paket fungsinya untuk menyimpan data kategori paket ketika admin menambahkan data.

Tabel 9. Tabel Kat\_Paket

| No | Field        | Type Data | Size | Keterangan          |
|----|--------------|-----------|------|---------------------|
| 1  | *Id_Katpaket | Int       | 11   | Kode Kategori Paket |
| 2  | Nm_Katpaket  | Varchar   | 50   | Nama Kategori Paket |

## d) Tabel Paket

Tabel paket fungsinya untuk menyimpan data paket.

Tabel 10. Tabel Paket

| No | Field         | Type Data | Size | Keterangan          |
|----|---------------|-----------|------|---------------------|
| 1  | *Id_paket     | Int       | 11   | Kode paket          |
| 2  | **Id_Katpaket | Int       | 11   | Kode kategori paket |
| 3  | Status_paket  | Varchar   | 20   | Status              |
| 4  | Nm_paket      | Int       | 100  | Nama paket          |
| 5  | Harga         | Varchar   | 20   | Harga               |
| 6  | Link_video    | Text      | -    | Link video          |
| 7  | Link_maps     | Text      | -    | Link Google maps    |
| 8  | Deskripsi     | Text      | -    | Deskripsi           |
| 9  | Gambar        | Text      | -    | Gambar              |

## e) Tabel Permintaan

Tabel permintaan fungsinya untuk menyimpan data permintaan pelanggan.

Tabel 11. Tabel Permintaan

| <b>No</b> | <b>Field</b>          | <b>Tipe Data</b> | <b>Size</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------|-----------------------|------------------|-------------|-------------------|
| 1         | <i>*Id_pesan</i>      | <i>Int</i>       | 11          | Kode pesan        |
| 2         | <i>Nama_pelanggan</i> | <i>Text</i>      | -           | Nama pelanggan    |
| 3         | <i>Alamat</i>         | <i>Text</i>      | -           | Alamat            |
| 2         | <i>Email</i>          | <i>Text</i>      | -           | <i>Email</i>      |
| 3         | <i>Telepon</i>        | <i>Varchar</i>   | 20          | Telepon           |
| 3         | <i>Tanggal</i>        | <i>Date</i>      | -           | Tanggal           |
| 3         | <i>Isi</i>            | <i>Text</i>      | -           | Isi pesan         |

## f) Tabel Galeri

Tabel galeri fungsinya untuk menyimpan data galeri.

Tabel 12. Tabel Galeri

| <b>No</b> | <b>Field</b>      | <b>Tipe Data</b> | <b>Size</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------|-------------------|------------------|-------------|-------------------|
| 1         | <i>*Id_galeri</i> | <i>Int</i>       | 11          | Kode galeri       |
| 2         | <i>Jdl_galeri</i> | <i>Varchar</i>   | 100         | Judul galeri      |
| 3         | <i>Gambar</i>     | <i>Text</i>      | -           | Gambar galeri     |

## g) Tabel Video

Tabel video fungsinya untuk menyimpan data video.

Tabel 13. Tabel Video

| <b>No</b> | <b>Field</b>      | <b>Tipe Data</b> | <b>Size</b> | <b>Keterangan</b> |
|-----------|-------------------|------------------|-------------|-------------------|
| 1         | <i>*Id_video</i>  | <i>Int</i>       | 11          | Kode video        |
| 2         | <i>Jdl_video</i>  | <i>Varchar</i>   | 100         | Judul video       |
| 3         | <i>Link_video</i> | <i>Text</i>      | -           | <i>Link</i> video |

## h) Tabel Katalog

Tabel katalog fungsinya untuk menyimpan data katalog atau brosur paket.

Tabel 14. Tabel Katalog

| No | Field       | Tipe Data | Size | Keterangan    |
|----|-------------|-----------|------|---------------|
| 1  | *Id_katalog | Int       | 11   | Kode katalog  |
| 2  | Judul       | Varchar   | 100  | Judul katalog |
| 3  | Tahun       | Varchar   | 4    | Tahun katalog |
| 4  | File        | Varchar   | 100  | File katalog  |

### 3.8.5 Desain Keamanan

Hak akses sistem hanya diberikan kepada pengguna yang berstatus sebagai admin menggunakan *username* dan *password*. Pelanggan atau masyarakat tidak bisa mengelola konten *website* kecuali hanya menghubungi agen lewat kontak atau halaman konsultasi.

### 3.8.6 Desain Keuangan dan Biaya

Pada proses penelitian penulis menganggarkan biaya yang dibebankan kepada penulis sendiri yang dapat dilihat pada Tabel 15.

Tabel 15. Keuangan dan Biaya

| No                 | Jenis Pengeluaran              | Biaya            |
|--------------------|--------------------------------|------------------|
| 1                  | Bahan dan peralatan penelitian | 300.000,-        |
| 2                  | Transportasi dan Konsumsi      | 100.000,-        |
| 3.                 | Lain-Lain                      |                  |
|                    | - Pembuatan laporan penelitian | 400.000,-        |
|                    | - Penggandaan dan penjilidan   | 300.000,-        |
|                    | - Dokumentasi                  | 20.000,-         |
| <b>Total Biaya</b> |                                | <b>1.120.000</b> |

### 3.8.7 Perawatan Sistem

Perawatan sistem dilakukan dengan 2 cara:

1. Perawatan korektif yaitu mengoreksi kesalahan-kesalahan yang ditemukan pada sistem yang dijalankan/berjalan.

2. Perawatan preventif yaitu menangani masalah-masalah yang ada jika ditemukan ada pada tahap implementasi.

### **3.8.8 Jadwal Penelitian**

Agar proses penyelesaian penelitian dapat berjalan sesuai dengan keinginan maka penulis membuat jadwal penelitian untuk memudahkan penulis dalam mengatur waktu pengerjaan. Jadwal penelitian dapat dilihat pada Tabel 16.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdurahman, Muhammad. 2016. Sistem Informasi Jadwal Perkuliahan Berbasis Web Mobile pada Politeknik Sains dan Teknologi Wiratama Maluku Utara. *Indonesian Journal on Networking and Security - Volume 5 No 2 – Mei 2016*.
- Al Fatta, Hanif. 2012. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Andi. Yogyakarta.
- Amirullah. 2016. Rancang Bangun Sistem Pemasaran Perumahan Permata Bening Berbasis Web, *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 2, No. 2, Agustus 2016. e-ISSN 2502-8995 p-ISSN 2460-8181*.
- Anzis, N. 2019. *Sistem Informasi Pengelolaan Jasa Fotografi Di Na Studio Jepara Berbasis Web*. Program Studi Teknik Informatika Unissula, Semarang
- Deti. 2018. *Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Web (Studi Kasus : CV. Yakin Group)*. Program Studi Sistem Informasi UIN Raden Fatah. Palembang.
- Echa, R. 2018. *Perancangan Sistem Penyewaan Jasa Wedding Organizer (WO) Berbasis Web*. Program Studi Sistem Informasi Universitas Bina Sarana Informatika. Jakarta.
- Ginanjari, H., dan Ridwan S. 2020. Perancangan Aplikasi Wedding Organizer Berbasis Android, *Jurnal Algoritma Vol. 17; No. 1; 2020; Hal 155-162*.
- Hendri. 2020. Analisis dan Desain Sistem Informasi Koperasi Kompak Maju Bersama Kecamatan Kotawaringin Lama Kabupaten Kotawaringin Barat Berbasis Web Mobile. *Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya. Palangka Raya*.
- Joestian. 2018. Sistem Informasi Pada Arisa Barito Raya (ABR) Palangka Raya. *Program Studi Sistem Informasi STMIK Palangkaraya. Palangka Raya*.
- Junaini. 2020. Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Android Di Studio Selawe Bontang. *Al Ulum Sains dan Teknologi Vol. 5 No. 2 Mei 2020*.
- Kasali, R. 2014. *Konsep Manajemen*. Prestasi Pustaka, Jakarta.
- MADCOMS. 2016. *Membongkar Misteri Adobe Dreamweaver CS6 dengan PHP & MySQL*. ANDI. Yogyakarta.

- Permatasari, G., H.. 2017. *Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di Fourlight Photography*. Sistem Informasi UKI Bandung. Bandung.
- Pressman, Roger S. 2012. *Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi (BUKU TIGA)*, Andi, Yogyakarta
- Priansa, Donni Junni . 2017. *Perilaku Konsumen dalam Bisnis Kontemporer*. Alfabeta. Bandung.
- Putri. 2016. *Manajemen Pemasaran*. STMIK Widyatama. Surabaya.
- Rafly. 2019. *Sistem Informasi Persewaan Wedding Organizer Berbasis Web*. STMIK Palangkaraya, Palangka Raya.
- Rizal, Amandara. 2017. *Perancangan Buku Fotografi Empon-Empon dengan Teknik Environmental Portrait sebagai Sarana Pengenalan pada Remaja*, *Jurnal Art Nouveau Vol 6, No 1*.
- Rosmalina, Astri Hardianto. 2019. *Pembangunan Aplikasi Pemesanan Paket Wedding Organizer Berbasis Web (Studi Kasus: Tiara Enterprise Jalan Laswi Cangkring 313, Wargamekar, Baleendah Kabupaten Bandung)*, *Jurnal Informatika – COMPUTING Volume 06 Nomor 02, Desember 2019: 51-57 ISSN: 2656 – 3861*.
- Rudianto, Arief M. 2015. *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL*. ANDI, Yogyakarta.
- Rusdiana L., dan Heri S., 2018. *Perancangan Aplikasi Monitoring Kesehatan Ibu Hamil Berbasis Mobile Android*. *Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi, Vol 7, No 3*.
- Satiawan, Agus. 2018. *Sistem Informasi Pemasaran Perumahan CV. Tata Bersama Berbasis Web*. STMIK Palangkaraya, Palangka Raya.
- Taniah, A. W dan S. Harjunawati. 2017. *Perancangan Sistem Informasi Transaksi Penyewaan Wedding Organizer pada CV. Denis Citra Mandiri Bekasi*. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer. Vol.3 No.1. 1 Agustus 2017. Hal 59-64. E-ISSN: 2527-4864*.
- Wijaya, C., P. 2017. *Sistem Pakar Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Travel Berbasis Web*. *Jurnal Transmisi, Vol. 2 No. 2, 2017*.
- Wijaya. 2020. *Aplikasi Fairuz Wedding Organizer Berbasis Web*. *Program Studi Manajemen Informatika. Universitas Telkom. Bandung*.

Yamasari, Y. 2017. Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web (Studi Kasus : TK Kusuma Putra Kota Mojokerto). *Jurnal Manajemen Informatika. Volume 7 Nomor 2 Tahun 2017, 94-100.*

# **LAMPIRAN**

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENGUMPULAN DATA

Saya yang betanda tangan di bawah ini :

Nama : Julianus Petrik  
Jabatan : Pemilik Artmedia Studio Palangka Raya  
Alamat : Jl. Sisingamangaraja Induk Palangka Raya

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Aris Yudika  
NIM : C1557201142  
Program Studi : Strata 1 (S1)  
Jurusan : Sistem Informasi

Adalah mahasiswa dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK) Palangka Raya yang benar-benar telah melakukan penelitian/observasi guna penyusunan Tugas Akhir di Artmedia Studio Palangka Raya dengan judul penelitian "ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMASARAN JASA *PHOTOGRAPHY* PADA ARTMEDIA STUDIO PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, 28 September 2021

  
Pemilik  
JULIANUS PETRIK



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 : 674/STMIK-C.I.I.Ak.IX/2021  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. **Bapak Julianus Petrik**  
Jl. Sisingamangaraja Induk Palangka Raya  
Kalimantan Tengah

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 : ARIS YUDIKA  
NIM : C1557201142  
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)  
Thn. Akad. (Semester) : 2021/2022 (13)  
Lama Penelitian : 22 September 2021 s.d 18 Desember 2021  
Tempat Penelitian : Artmedia Studio Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

**ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMASARAN JASA PHOTOGRAPHY  
PADA ARTMEDIA STUDIO PALANGKA RAYA BERBASIS WEB MOBILE**

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, 21 September 2021

Ketua,  
  
**Suparno, M.Kom.**  
Nik. 196901041995105



LEMBAR WAWANCARA

Narasumber : Julianus Petrik (Pemilik Artmedia Studio Palangka Raya)

Penulis : Aris Yudika, C1557201142

---

Penulis : Bisa Bapak ceritakan bagaiman system publish atau branding studio?

Narasumber : Melalui iklan di koran atau brosur dan media social Instagram dan facebook.

Penulis : Apakah terdapt kendala dalam mempromosikan studio?

Narasumber : Selain biaya iklan di koran atau brosur cukup besar setiap bulannya juga tidak begitu efektif hanya mengandalkan media sosial.

Penulis : Website yang akan saya buat dengan cara menganalisis dan merancang dalam pemasaran jasa photography. Bagaimana menurut Bapak?

Narasumber : Sangat baik dan membantu untuk pemasaran dengan biaya yang jauh lebih murah dan lebih dapat diakses banyak orang.

Palangka Raya, 24 September 2021

  
JULIANUS PETRIK

Mahasiswa,  
  
ARIS YUDIKA  
C1557201142



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536 3236933 Palangkaraya  
Email : humas@stmikplk.ac.id - www.stmikplk.ac.id

**BERITA ACARA  
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR**

Periode (Bulan) : Juni Tahun 2021

1. Hari / Tanggal Ujian : Jumat / 23-Nov-21
2. Waktu (Jam) : 13.00 Wib sampai selesai
3. Nama Mahasiswa : Aris Yudika
4. Nomor Induk Mahasiswa : C1557201142
5. Program Studi : Sistem Informasi
6. Tahun Angkatan : 2015
7. Judul Tugas Akhir : Analisis dan Perancangan Pemasaran Jasa Photography Pada Artmedia Studio Palangka Raya Berbasis Web Mobile
8. Dosen Penguji :

| Nama                                  | Nilai | Tanda Tangan  |
|---------------------------------------|-------|---|
| 1. Rommi Kaestria, M.Kom.             | = 2   | (  )   |
| 2. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T. | = 2   | (  )  |
| 3. Shery Jayanti, S.T, M.Cs.          | = 2   | (  ) |
9. Hasil Ujian : **LULUS / ~~DURUS~~ \*)** NILAI = **77.5**  
Dengan Perbaikan/ Tanpa Perbaikan \*)
10. Catatan Penting :
  1. Lama Perbaikan : 01 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.



Palangka Raya, 23-Nov-21

Ketua Penguji,  
  
Rommi Kaestria, M.Kom.  
NIK.198605242011103

**Tembusan :**

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

**DAFTAR HADIR PESERTA  
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

1. Nama Penyaji : ARIS YUDIKA
2. Hari/ Tanggal : JUMAT, 26 NOVEMBER 2021
3. Waktu : 13.00 WIB
4. Judul Proposal : ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMASARAN #LAN JASA  
PHOTOGRAPHY PADA AET MEDIA STUDIO PALANGKA RAYA BERBASIS  
WEB MOBILE

| No. | Nama Mahasiswa          | NIM         | Tanda Tangan |
|-----|-------------------------|-------------|--------------|
| 1   | Mery Sambulon Tambunan  | C1857201083 |              |
| 2   | Ressa Fransiska         | C1857201078 |              |
| 3   | Ulfa Rahmayanti         | C1857201051 |              |
| 4   | Rahayu Anqita Astri     | C1857201048 |              |
| 5   | Jihan Neli Ariani       | C1857201066 |              |
| 6   | Yanuariko karunia Putra | C1857201071 |              |
| 7   | Aryo Muhammad Nelvin    | C1857201072 |              |
| 8   | Deety Kristiana         | C1857201082 |              |
| 9   | Elda Lista              | C1857201047 | ACC          |
| 10  | Ratu Olivia             | C1857201081 |              |
| 11  | Feroina Muiana Tanjung  | C1857201067 |              |
| 12  | Jihan Neli Ariani       | C1857201066 |              |
| 13  | Resta Novaliska         |             | ACC          |
| 14  | Gustianus Ryanto        |             | ACC          |
| 15  | Domini Ventri T         |             | ACC          |
| 16  | Lewis Pristiandi        |             | ACC          |
| 17  | Ahmad Ridha             |             | ACC          |
| 18  | Alvie Setyawan          |             | ACC          |
| 19  | Ena Fitria              |             | ACC          |
| 20  | Destri Nafalisca        |             | ACC          |
| 21  | Elda Lista              |             | ACC          |
| 22  | Ratu Sanjika            |             | ACC          |
| 23  | Dela kamala Sari        |             | ACC          |
| 24  | SeptinJati              |             | ACC          |
| 25  | Anisa Tiani             |             | ACC          |
| 26  | Septiani                |             | ACC          |
| 27  |                         |             |              |
| 28  |                         |             |              |
| 29  |                         |             |              |
| 30  |                         |             |              |

Palangka Raya, Jumat, 26 November 2021

Mengetahui :  
Ketua Tim Penguji,

Perini KASTRIA

Mahasiswa Penyaji,

ARIS YUDIKA



**KARTU KEGIATAN KONSULTASI  
 TUGAS AKHIR**

Nama Mahasiswa : ARIS YUDIKA  
 NIM : C1557201142  
 No. Hp : 081345224935  
 Prodi : Sistem Informasi  
 Tanggal Persetujuan Judul : 25 SEPTEMBER 2021  
 Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN PEMASARAN JASA PHOTOGRAPHY  
 PADA ARTMEDIA STUDIO PALANGKA RAYA BERBASIS WEB  
 MOBILE

| No. | Tanggal Konsultasi |         | Uraian  | Tanda Tangan |
|-----|--------------------|---------|---|--------------|
|     | Terima             | Kembali |   |              |
| 1   | 26/9-2021          |         | Bab 1 acc, lanjut bab 2                               | <i>By</i>    |
|     | 11/10-21           |         | bab 2 <del>revisi</del> revisi penelitian relevan.    | <i>By</i>    |
|     | 18/10-21           |         | ⇒ bab 3 revisi.                                       | <i>By</i>    |
|     | 11/11-21           |         | ⇒ acc seminar   | <i>By</i>    |
|     | 23/09/21           |         | Pada bagian latar belakang pangleas masalah yang ada! | <i>Shut</i>  |
|     | 24/09/21           |         | Untuk referensi, semaihan dgn judul dan tahun update! | <i>Shut</i>  |
|     | 11/10/21           |         | lanjut bab III!                                       | <i>Shut</i>  |
|     | 13/10/21           |         | Perbaiki rancangan tabel untuk size!                  | <i>Shut</i>  |
|     | 18/10/21           |         | Konsul dgn pembimbing & diagram via case!             | <i>Shut</i>  |
|     | 01/11/21           |         | ACC ujian proposal!                                   | <i>Shut</i>  |

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

*By*  
 Boyu Y N

Dosen Pembimbing II,

*Shut*  
 Shanty Jayanti, ST, M.G

## DOKUMENTASI

### Dokumentasi Penyerahan Surat Izin Penelitian Awal



### Dokumentasi Wawancara



## Daftar Paket Ekonomi Wedding Artmedia Studio Palangka Raya



**ARTMEDIASTUDIO**  
PHOTOGRAPHY & CINEMATOGRAPHY

# PAKET Ekonomis

Rp. 2.500.000,-

INCLUDE :

- 1 HARI WEDDING ( AKAD / ADAT / GEREJA / RESEPSI )
- PHOTO DOCUMENTASI ONLY
- UNLIMITED PHOTO SHOOT
- CETAK 120 PHOTO UK. 4R + EDIT + ALBUM MAGNETIC
- CINEMATIC VIDEO ( 2 - 3 MENIT )
- ALL FILES SAVE USB

\*PAKET INI HANYA BERLAKU DI DALAM KOTA SAJA

WE ARE OPEN AT 09.00 WIB - 20.00 WIB  
CONTACT 085251775577 | JL. SISINGAMANGARAJA

## Daftar Standart Paket Wedding Artmedia Studio Palangka Raya



**ARTMEDIASTUDIO**  
PHOTOGRAPHY & CINEMATOGRAPHY

# PAKET Standart

Rp. 5.000.000,-

INCLUDE :

- 1 - 2 WEDDING ( AKAD / ADAT / GEREJA / RESEPSI )
- UNLIMITED PHOTOSHOOT
- PHOTO PREPARATION
- DOKUMENTASI & CANDID PHOTOGRAPHY
- CETAK 120 PHOTO UK. 4R + EDIT + ALBUM MAGNETIC
- CETAK 10 RJ + BINGKAI MINIMALIS
- VIDEO CINEMATIC ( 2 - 3 MENIT )
- BONUS DRONE AERIAL FOOTAGE
- ALL FILES SAVE USB

WE ARE OPEN AT 09.00 WIB - 20.00 WIB  
CONTACT 085251775577 | JL. SISINGAMANGARAJA

## Daftar Paket Silver Wedding Artmedia Studio Palangka Raya

**ARTMEDIA STUDIO**  
PHOTOGRAPHY & CINEMATOGRAPHY

**EXCLUSIVE PACKAGE**

# PAKET Silver

**Rp. 8.000.000,-**

INCLUDE :

- 1 - 2 HARI WEDDING ( AKAD / ADAT / GEREJA / RESEPSI )
- UNLIMITED PHOTOSHOOT
- DOCUMENTASI & CANDID PHOTO
- PHOTO PREPARATION MORNING
- CETAK 120 PHOTO UK. 4R + EDIT + ALBUM MAGNETIC WEDDING BOOK + CETAK 16R JUMBO
- VIDEO DOKUMENTASI ( USB SAVEDRIVE )
- CINEMATIC VIDEO
- ALL FILES SAVE USB DRIVE

WE ARE OPEN AT 09.00 WIB - 20.00 WIB  
CONTACT 085251775577 | JL. SISINGAMANGARAJA

## Daftar Paket Gold Wedding Artmedia Studio Palangka Raya

**ARTMEDIA STUDIO**  
PHOTOGRAPHY & CINEMATOGRAPHY

**EXCLUSIVE PACKAGE**

# Gold PAKET

**Rp. 15.000.000,-**

1-2 HARI WEDDING ( AKAD / ADAT / GEREJA / RESEPSI )

- UNLIMITED PHOTO SHOOT
- CANDID PHOTOGRAPHY
- PHOTO PREPARATION BRIDE & GROOM
- CETAK 160 PHOTO UK. 4R + EDIT + ALBUM MAGNETIC WEDDING BOOK HARDCOVER ALBUM
- CETAK 16RJ 2LBR + BINGKAI
- CINEMATIC VIDEO FULL EDITING
- LIVE VIDEO ADAT / AKAD NIKAH / RESEPSI
- VIDEO DOKUMENTASI
- ALL FILES SAVE TO USB DRIVE
- BONUS PREWEDDING STUDIO

WE ARE OPEN AT 09.00 WIB - 20.00 WIB  
CONTACT 085251775577 | JL. SISINGAMANGARAJA