



# Sistem Informasi Pemesanan Konsep Fotografi Analog Berbasis Web

<sup>1</sup>Rafi Aldora Mahardika, <sup>2</sup>Mochammad Mizanul Achlaq  
<sup>1,2</sup> Universitas Narotama

Alamat Surat

Email: [rafialdora@gmail.com](mailto:rafialdora@gmail.com), [mochamad.mizanul@narotama.ac.id](mailto:mochamad.mizanul@narotama.ac.id)

Article History:

Diajukan: 25 Oktober 2023; Direvisi: 15 November 2023; Accepted: 25 November 2023

## ABSTRAK

Berkembangnya kemajuan teknologi berpengaruh pada segala aspek di kehidupan, salah satunya dalam dunia bisnis, pemasaran produk agar dapat dilihat semua masyarakat dan bisa diakses di mana saja pastinya membutuhkan cara agar dapat berlangsung. Fotografi adalah sebuah kata kerja yang berarti seni dan penghasilan gambar dan cahaya pada film atau permukaan yg dipekan. Untuk menghasilkan foto yang merupakan hasil dari fotografi, diperlukan sebuah kamera. Kamera dapat dibagi menjadi 2 tipe yaitu kamera analog dan kamera digital. Dengan produk roll film yang bisa menangkap hampir seluruh warna yang ada dan metode proses yang modern serta jasa konsep fotografi yang menyediakan berbagai contoh agar pelanggan mudah mendapatkan hasil yang diharapkan *website* ini dirancang untuk menciptakan pengalaman baru bagi *Impossible Lab* di masa perjalanan bisnis mendatang, dilengkapi fitur dan penjelasan tentang kamera analog dan roll film diharapkan dapat membantu komunitas analog tetap hidup dan berkembang.

**Kata Kunci :** *Website, Informasi Bisnis, Fotografi, Komunitas*

## ABSTRACT

*The development of technological advances affects all aspects of life, one of which is in the world business, product marketing so that it can be seen by all people and can be accessed anywhere, of course, requires a way for this to take place. Photography is a verb that means the art and production of pictures and light on film or painted surfaces. To produce photos that are the result of photography, a camera is needed. Cameras can be divided into 2 types, namely analog cameras and digital cameras. With roll film products that can capture almost all existing colors and modern process methods as well as photography concept services that provide various examples so that customers can easily get the expected results, this website is designed to create a new experience for Impossible Lab in future business trips, equipped with features and explanations about analog cameras and film rolls are expected to help the analog community live and develop.*

**Keywords:** *Website, Business Information, Photography, Community*

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan bisnis di Indonesia belakangan ini semakin lama semakin ketat akan persaingan, perubahan, dan ketidakpastian. Keadaan ini menimbulkan persaingan yang tajam antara perusahaan, baik karena pesaing yang semakin bertambah, volume produk yang semakin meningkat, maupun bertambah pesatnya teknologi. Hal ini memaksa perusahaan untuk lebih memerhatikan lingkungan yang dapat mempengaruhi perusahaan, agar perusahaan mengetahui strategi pemasaran seperti apa dan bagaimana yang harus diterapkan dalam perusahaan. Oleh karena itu dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat dan tidak sedikit pula yang dijadikan jalan untuk mengembangkan bisnis CV. Berkah Rana Gemilang salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang fotografi yang masih konsisten menggunakan jenis kamera analog film sebagai produk yang ditawarkan, dengan adanya perpaduan ini hasil foto kamera analog yang lebih dapat menangkap semua warna dan metode proses yang modern diharapkan dapat berkembang pesat dan berjalan baik dalam persaingan bisnis masa mendatang.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

Beberapa penelitian yang pernah dilakukan. Batur Eka Yoga Pribadi (2015) Sistem Informasi Penjualan Pakaian di Distro Planet *Cloting* Berbasis Web. Perkembangan Teknologi Informasi yang disertai perkembangan internet saling mendukung satu sama lain sehingga melahirkan konsep Teknologi Informasi berbasis internet yang perkembangannya semakin luas dan semakin banyak diterapkan dalam bisnis perusahaan di berbagai bidang. Masalah yang terjadi antara lain jarang ada pelanggan, dan laporan tidak lengkap. Tujuan dari penelitian adalah membangun sebuah Sistem Informasi Penjualan Pakaian di Distro Planet *Cloting* Berbasis Web yang akan digunakan Distro Planet *Cloting*. Sistem ini diharapkan dapat memperbanyak pelanggan pakaian pada Distro Planet *Cloting*, mempermudah dalam pengolahan data serta mempercepat transaksi. Eulalia Cardoso (2013) menulis tentang Sistem Penjualan Helm Berbasis Web di Toko Elamor. Toko Elamor memiliki banyak konsumen sehingga sering kesulitan apabila ada pesanan dalam jumlah besar, selain itu terdapat kesulitan pengecekan stok barang. Dalam hal keuangan, sering terjadi kesalahan dalam penghitungan keuangan karena sistem masih manual. Tujuan sistem yang dibuat akan menyajikan informasi yang lebih cepat dan akurat untuk mendukung berbagai pihak dalam pengambilan keputusan. Kelemahan pada sistem ini adalah tidak menerima pengembalian barang.

## 3. METODE

### 3.1. Profil CV. Berkah Rana Gemilang (*IMPOSSIBLE LAB*)

Salah satu perusahaan swasta yang membuka jasa cuci roll film yang berada di Surabaya, perusahaan ini sudah berdiri sejak 2019, selain di Surabaya *Impossible Lab* ini memiliki banyak cabang yang berada di Kota Jakarta, Malang, Bali, dan Kuala Lumpur Malaysia. Dengan nama yang berbeda namun satu kepemilikan. Selain cuci *roll film Impossible Lab* juga menjual berbagai produk film seperti Kodak, Fuji dan berbagai kamera analog keluaran terbaru. Karyawan disini juga membuka jasa Fotografi untuk berbagai macam pesanan seperti foto Pernikahan, keluarga, Produk, Konser Musik dan sebagainya

### 3.2. Gambaran Website

Pembuatan website untuk mengembangkan bisnis yang sudah berjalan berisi tentang:

1. Produk Roll Film/ Kamera beserta informasi produk dan ketersediaannya
2. Informasi mengenai servis kamera analog di Surabaya
3. Fitur pemesanan fotografer dan jenis-jenis foto yang di inginkan

4. Fitur pemesanan proyek fotografi beserta beberapa jenis dan tema yang ditawarkan
5. Informasi penggunaan kamera analog

### 3.3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan metode yang difungsikan untuk memperoleh informasi-informasi atau data-data terhadap kasus yang menjadi permasalahan dalam laporan tugas akhir ini. Ada tiga pendekatan yang penulis lakukan untuk memperoleh informasi-informasi atau pengumpulan data ini diantaranya adalah:

#### 1. Observasi

Observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu (Arifin, 2011). Guna mengumpulkan informasi mengenai kebutuhan sistem (*system requirements*) penulis melakukan pengumpulan data dengan cara observasi di tempat penelitian, yang dalam hal ini adalah **Impossible Lab**. Penulis terjun langsung ke lapangan untuk mengetahui seluruh proses kegiatan yang ada di lokasi. Hal ini perlu dilakukan agar penulis dapat melakukan analisis terhadap proses yang telah berjalan serta menentukan rancangan website yang akan dibangun agar tetap sinkron dengan kondisi yang ada.

#### 2. Studi Pustaka

Pada tahapan pengumpulan data dengan cara studi pustaka, penulis mencari referensi-referensi yang relevan dengan objek yang akan diteliti. Pencarian referensi dilakukan di tempat usaha, toko, maupun secara *online* melalui internet. Setelah mendapatkan referensi-referensi yang relevan tersebut, penulis lalu mencari informasi-informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini dari referensi-referensi tersebut. Informasi yang didapatkan digunakan dalam penyusunan landasan teori, metodologi penelitian serta perancangan sistem informasinya secara langsung.

#### 3. Wawancara

Selain melakukan pengumpulan data dengan metode observasi dan studi pustaka, penulis juga melakukan pertemuan dan wawancara kepada pihak yang nantinya akan berhubungan dengan sistem yang akan dikembangkan ini.

### 3.4. Kerangka Kerja

- a. Mendeskripsikan Masalah
- b. Menganalisa Masalah
- c. Mempelajari Literatur
- d. Mengumpulkan Data
- e. Menganalisis Sistem Berjalan
- f. Merancang Website yang Di Usulkan
- g. Mengimplementasikan Website yang Diusulkan

Mendeskripsikan masalah adalah melakukan perumusan terhadap masalah-masalah yang telah diidentifikasi dari suatu sistem. Merumuskan adalah mengonsep, memformulakan, mempolakan dan memperjelas suatu hal yang telah diidentifikasi sebelumnya. Merumuskan masalah sangat diperlukan dalam suatu penelitian agar penelitian tersebut menghasilkan kesimpulan yang terkonsep, terformula, terpolakan dan jelas.

Dalam penelitian ini rumusan masalah yang dilakukan tentang “Sistem Informasi Pemesanan Konsep Fotografi Analog Berbasis Web Studi Kasus CV. Berkah Rana Gemilang (*Impossible Lab*)

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### 4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang akan diusulkan serta menggambarkan secara jelas proses proses sistem yang diinginkan oleh *user* (pengguna). Perancangan sistem yang dibuat ini sesuai oleh metode pendekatan *Object Oriented*, maka dalam penggambaran seluruh proses dan objek nya menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*.

##### 4.2 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan system informasi konsep fotografi berbasis website ini adalah :

- a. Membantu pihak yang terlibat dalam proses promosi dan pemesanan.
- b. Membangun suatu website yang dapat membantu para konsumen mengetahui informasi – informasi mengenai produk atau jasa yang ditawarkan.
- c. Membuat suatu aplikasi pendaftaran konsumen dan pemesanan secara online berbasis *website*.

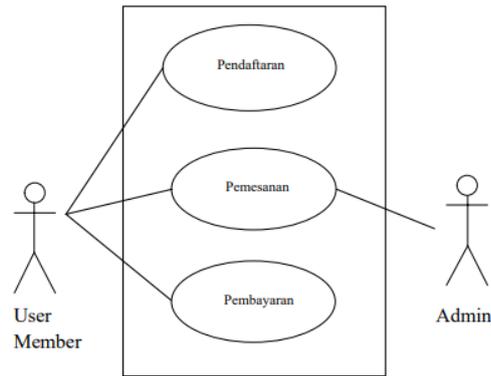
##### 4.3 Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Sistem Informasi Pemesanan Konsep Fotografi Analog ini dapat digambarkan sebagai bentuk fasilitas yang memberikan pelayanan untuk membantu proses promosi dan pemesanan yang berlangsung di *Impossible Lab*. Dalam hal ini user adalah pihak *Impossible Lab* dan juga konsumen dari *Impossible*. Sistem Informasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah yang ada, dan dapat menghasilkan informasi yang cepat, tepat serta akurat. Dengan adanya pengembangan sistem Informasi yang berbasiskan web, proses pemesanan paket, *Impossible Lab* diharapkan dapat dilakukan dengan efektif, cepat, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Proses yang dapat dikerjakan oleh pengembangan sistem aplikasi tersebut meliputi:

1. Pengolahan Data Paket *Online*
2. Pengolahan Data Pemesanan *Online*
3. Pengolahan Data Konfirmasi Pembayaran
4. Pengolahan Data Progres Pesanan Konsumen

##### 4.4 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, dimana dapat dilihat proses-proses apa saja yang nantinya diperlukan dalam pembuatan suatu sistem. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahap perancangan sistem yang digambarkan sebagai perancangan untuk membangun suatu sistem dan mengkonfigurasi komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras sehingga menghasilkan sistem yang baik, sistem yang dirancang tersebut menjadi satu komponen. Sebuah *usecase* mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dan sistem, adapun *use case diagram* sistem informasi pemesanan konsep fotografi berbasis web pada *Impossible Lab* yang diusulkan seperti di bawah ini:



**Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Informasi Pemesanan Konsep Fotografi**

#### 4.5 Definisi Aktor dan Deskripsinya

Didalam diagram *use case* aktor merupakan pihak-pihak yang berperan dalam sistem, simbol aktor dalam usecase berbentuk gambar orang, tapi dalam kenyataannya aktor belum tentu merupakan orang biasa, biasanya digunakan kata benda di awal frase nama aktor.

#### 4.6 Definisi Use Case dan Deskripsinya

*Use Case Diagram* merupakan diagram yang menggambarkan dari fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah *use case* mempresentasikan antara aktor dengan sistem.

No	Usecase	Deskripsi
1	<b>Pendaftaran</b>	Merupakan proses dimana calon User diharuskan mengisi form tentang , <u>nomor telepon</u> , <u>nama</u> , <u>email</u> , dan <u>informasi lainnya</u>
2	<b>Pemesanan</b>	Merupakan proses dimana User melakukan pemesanan setelah mengisi form pendaftaran dan pemilihan <u>produk atau jasa</u>
3	<b>Pembayaran</b>	Proses yang dilakukan setelah selesai memesan dan deal

**Gambar 2. Deskripsi Use Case**

#### 4.7 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka (*interface*) merupakan suatu tahapan agar aplikasi yang dibuat lebih menarik dan tentunya lebih mudah digunakan. Tujuan dari perancangan antar muka adalah untuk mendapatkan suatu kriteria yang sangat penting dalam pengoperasian sebuah program aplikasi, yaitu aspek ramah dengan pengguna (*user friendly*). Perancangan antar muka yang ada dalam sistem berdasarkan diagram-diagram UML yang telah dibuat sebelumnya. Adapun perancangan antar muka ini terdiri dari struktur menu, perancangan input dan perancangan *output*.

#### 4.8 Struktur Menu

Rancangan struktur menu dibuat untuk memudahkan *user* dalam melakukan penggunaan fungsi-fungsi program yang ada pada sistem ini. Terdapat dua struktur menu dari *website* ini, yaitu struktur menu admin dan struktur menu *member*.

#### 4.9 Perancangan *Input*

Perancangan input merupakan *form interface* tentang sistem masukan suatu proses dari pengguna sistem. Adapun perancangan input pemesanan ini adalah sebagai berikut:

1. Form Pendaftaran
2. Form *Login*
3. Form Pemesanan Produk atau Jasa
4. Form Pembayaran

#### 4.10 Perancangan *Output*

Perancangan *output* adalah informasi yang dihasilkan oleh sistem berupa data pemesanan, *order* dan *calender* dari proses *input*-an yang diterima oleh sistem. Adapun perancangan *output* dari sistem informasi ini adalah Data Pemesanan, *Order*, *Calender*, Nota Pemesanan dan Pembayaran.

#### 4.11 Perancangan Arsitektur

Jaringan Perancangan arsitektur jaringan adalah bentuk umum dari suatu rancangan program untuk memudahkan pemakai dalam menjalankan program komputer secara terintegrasi.

#### 4.12 Pengujian

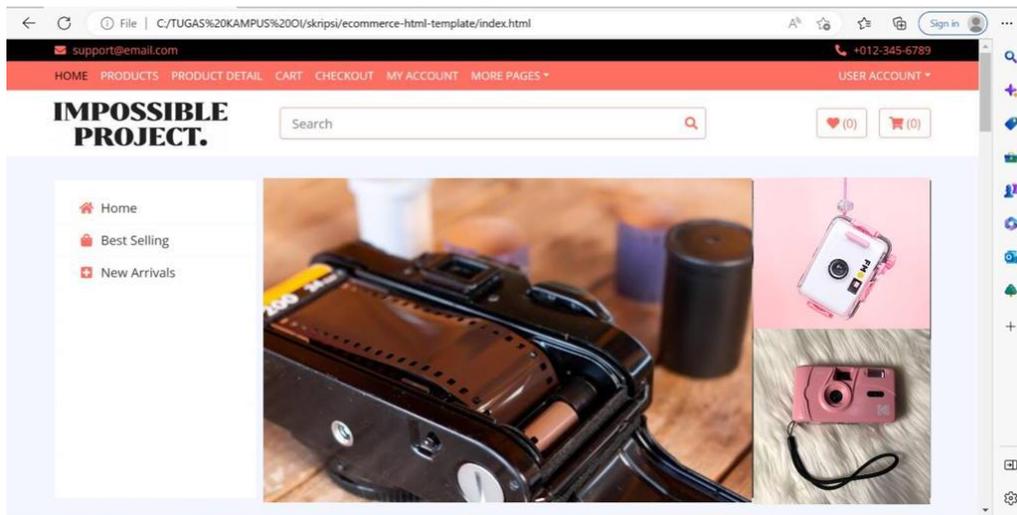
Dalam penelitian ini pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembuatan atau pengembangan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian perangkat lunak ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas dan dapat berjalan sesuai kebutuhan *user*.

##### 1. Rencana Pengujian

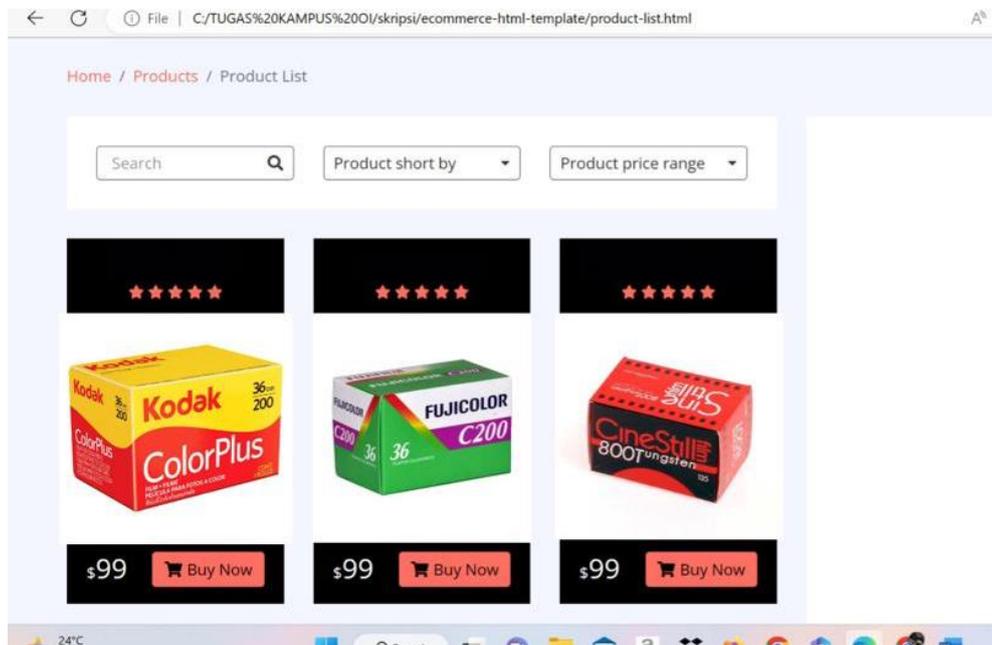
Pengujian *website* ini dilakukan langsung di perangkat bergerak (*mobile* dan komputer). Sedangkan untuk pengujian fungsionalitas perangkat lunak dilakukan dengan metode *Black Box*.

##### 2. Kasus dan Hasil Pengujian

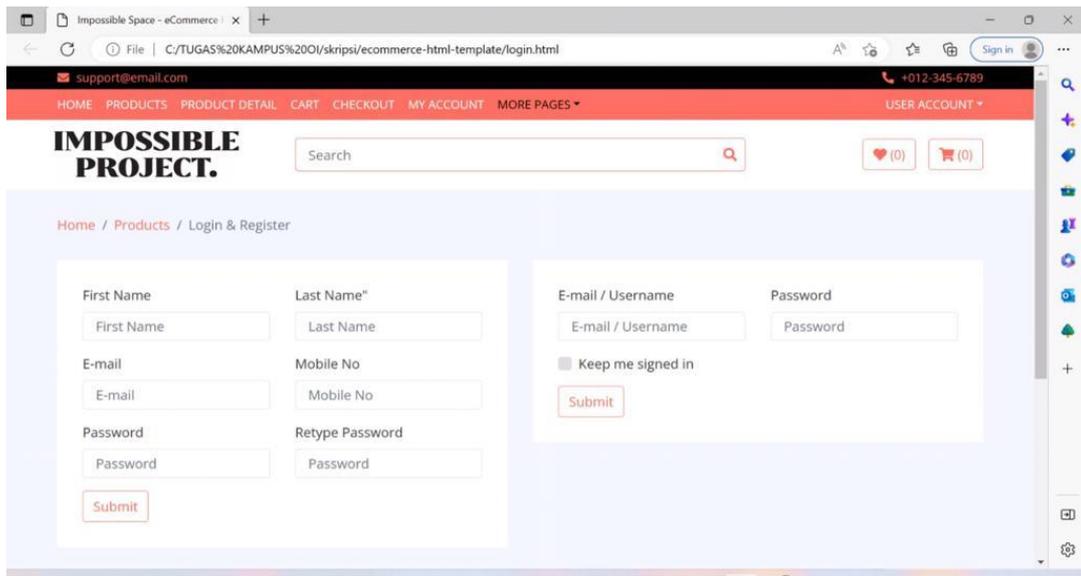
Berikut dibawah ini merupakan beberapa cara pengujian yang telah dilakukan pada aplikasi yang penulis buat.



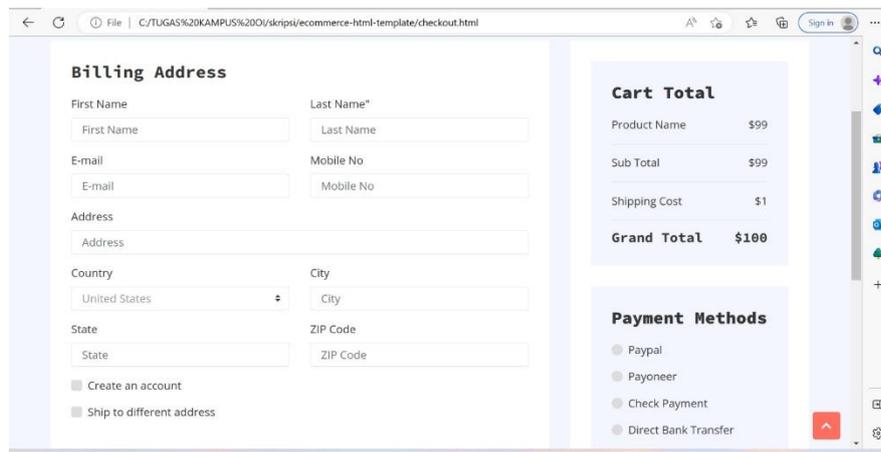
Gambar 3. Menu *Home*



Gambar 4. Menu *Product List*



Gambar 5. Menu Login



Gambar 6. Menu Chekout

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pad bab-bab sebelumnya, disini penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem informasi pemesanan berbasis web dapat membantu mempromosikan pemesanan produk barang atau jasa tersebut secara online.
2. Dengan adanya sistem informasi pemesanan berbasis web pemesanan produk dan jasa diharapkan menjadi lebih cepat, efektif dan memberikan banyak kemudahan bagi klien.
3. Dengan adanya sistem informasi pemesanan berbasis web, pembayaran dapat dipilih via tunai atau bank dengan menunjukkan foto bukti pembayaran.

## 6. DAFTAR PUSTAKA

- Anhar, ST.2010. Panduan Menguasai PHP & Mysql Secara Otodidak. Mediakita. Jakarta. Dr.Ir.Eko Nugroho, M.Si. 2009. Konsep Aplikasi Dan Perkembangannya. Andi Publisher. Yogyakarta.
- Jogiyanto H.M. 2005. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Andi. Yogyakarta.
- Fathansyah. 2007. Komputer Basis Data. Bandung : Informatika Bandung.
- Kadir, Abdul. 2010. Mudah Mempelajari *Database MYSQL*. Yogyakarta : Penerbit ANDI. Kadir, Abdul. 2014.
- Pengenalan Sistem Edisi Revisi. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- <http://repository.unissula.ac.id/14831/7/Bab%20I>.
- <http://eprints.umpo.ac.id/3565/2/BAB%20I>.
- <https://repository.usm.ac.id/files/skripsi/A11A/2014/A.131.14.0121/A.131.14.0121-05-BAB-II-20181026100156>.
- [https://eprints.utdi.ac.id/3803/3/3\\_115610062\\_BAB\\_II](https://eprints.utdi.ac.id/3803/3/3_115610062_BAB_II).
- <https://eprints.umm.ac.id/54325/3/BAB%20II>.
- [https://library.stmikgici.ac.id/tugas\\_akhir/21000556](https://library.stmikgici.ac.id/tugas_akhir/21000556).
- <https://indotaxpert.com/>