

# SISTEM INFORMASI PEMESANANAN JASA FOTOGRAFI PADA PT.NUANSA PUTRA ALIKARYA OMAJI PROJECT

Firdian Mustafa Alim<sup>1</sup>, Nicodias Palasara<sup>2</sup>

## Info Artikel

Diterima Agustus 16,2022  
Revisi September 8,2022  
Terbit September 30,2022

## Keywords:

Ordering  
Photography  
Website  
Information System

## ABSTRACT

Omaji Project is a service company that serves the making of videos and photos for various purposes. With the development of technology, an appropriate application or system is needed to support the ordering process in booking schedule, as well as marketing and company services to make it easier to access information related to the Omaji Project to the effectiveness and efficiency. The purpose of this study is to find out the orderingsystem for photography services that runs on the Omaji Project, to find out the design of an information system for ordering photography services that will be implemented, to find out the implementation of the ordering information system for photography services at the Omaji Project. Data collection techniques used are direct observation, interviews, and literature study methods. The system development model used is obtained from the software development method, the waterfall SDLC model or called linear sequential model or classical life cycle. The result of this research is the creation of an information system for ordering photography services at PT. Nuansa Putra Alikarya Omaji Project which can make it easy for customers to order photography services on the Omaji Project.

## Identitas Penulis:

Firdian Mustafa Alim<sup>1</sup>, Nicodias Palasara<sup>2</sup>  
Universitas Nusa Mandiri<sup>1,2</sup>

Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur  
Email: [Firdianmustafaa@gmail.com](mailto:Firdianmustafaa@gmail.com)<sup>1</sup>, [Nico.ncp@nusamandiri.ac.id](mailto:Nico.ncp@nusamandiri.ac.id)<sup>2</sup>

## 1. PENDAHULUAN

Fotografi disebut sebagai alat perekam kejadian membuat masyarakat modern mengagungkannya sebagai bagian dari kemajuan peradaban manusia dalam merekam sejarah, termasuk didalamnya momen spesial pribadi, seperti ulang tahun, perkawinan, kelahiran anak, dan sebagainya[1]. *Boomingnya* fotografi saat ini banyak sekali celah bisnis yang dapat dikembangkan, salah satu peluang bisnis yang sedang berkembang adalah bisnis jasa fotografi. Kesalahan dapat terjadi dalam pengecekan jadwal agenda apabila ternyata ada customer yang melakukan pembatalan atau di pihak penyedia jasa salah dalam pencatatan jadwal agendanya. Hal itu akan berakibat tidak tersedianya jadwal yang sudah dipesan oleh customer.

Omaji Project perusahaan jasa yang bergerak di bidang industri kreatif, melayani pembuatan video dan foto berbagai keperluan khususnya dokumentasi pernikahan. Salah satu usaha dari Omaji adalah Konsumen bisa memesan berbagai layanan seperti jasa foto - video *prewedding*, lamaran, siraman, *wedding* dan beberapa layanan lainnya. Dengan semakin berkembangnya perusahaan ini, maka diperlukan suatu peningkatan sistem untuk meningkatkan perusahaan agar lebih baik. Oleh karena itu seiring dengan perkembangan teknologi informasi makadibutuhkan aplikasi atau sistem yang sesuai untuk mendukung proses pemesanan agar lebih mudah dan cepat. Dalam mewujudkan nilai kepuasan bagi konsumen, Omaji Project melalui pemanfaatan sistem informasi website ini, diharapkan mampu meningkatkan kebutuhan akan data dan informasi kepada calon konsumen, dimana calon konsumen dapat melakukan pertukaran data dan informasi hingga transaksi yang ada pada Omaji project. Penerapan teknologi informasi dibidang usaha jasa fotografi pernah dilakukan oleh beberapa peneliti, penelitian oleh Satri dan Tjahjo Seabtian (2019) tentang Sistem Informasi *E-marketplace* pada Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis *Web* di Kotawaringin Timur. Penelitian ini menghasilkan suatu Sistem informasi berbasis web yang dapat memberikan informasi kepada pihak fotografer dan pelanggan secara online [1].

Berdasarkan uraian tersebut, untuk memudahkan konsumen pengguna jasa fotografi menemukan konsep yang diinginkan, membantu dalam pemesanan jadwal *booking*, juga membantu pihak Omaji Project dalam hal pemasaran dan pelayanan perusahaan guna memudahkan mengakses informasi yang berhubungan dengan Omaji Project sehingga menciptakan efektifitas dan efisiensi. Maka peneliti tertarik untuk merancang suatu sistem informasi berbasis web dengan judul: “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada PT. Nuansa Ali Karya Omaji Project”.

Berdasarkan Pengamatan yang dilakukan terdapat beberapa masalah sebagai berikut, 1. Proses pencatatan jadwal pemesanan yang masih manual kurang efektif dan efisien. 2. Proses penjadwalan manual bisa berakibat tidak tersedianya jadwal yang sudah dipesan oleh customer. 3. Belum maksimalnya penggunaan teknologi informasi sebagai media informasi.

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, didapatkan suatu rumusan masalah pada penulisan ini tentang bagaimana mengembangkan sistem informasi jasa fotografi berbasis *web* untuk memudahkan konsumen dalam memesan jasa fotografi sesuai jadwal yang dibutuhkan.

Maksud dari penulisan ini adalah untuk membangun sistem informasi pemesanan jasa fotografi di PT. Nuansa Ali Karya Omaji Project untuk mempermudah dan menyederhanakan proses pemesanan serta koordinasi antara pihak penyedia jasa dan konsumen.

## 2. METODE

“Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model dari SDLC air terjun (*waterfall*) tersebut adalah:

### Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

### Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

### Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

### Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Perancangan website ini meliputi, halaman untuk pengunjung, member, dan admin. Halaman pengunjung dan member meliputi register, login dan input transaksi, untuk menu yaitu terdiri dari beranda, paket foto dan video, cara pembelian, keranjang belanja, dan daftar member untuk pengunjung. Sedangkan untuk halaman admin terdiri dari login admin, input data-data paket foto dan video dan informasi yang akan ditampilkan di website, melihat transaksi yang telah dilakukan oleh member, serta melakukan konfirmasi data transaksi, mencetak struk transaksi dan melihat data-data laporan transaksi.

#### a. Sistem

Sistem adalah kumpulan dari elemen-elemen berupa data, jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, sumber daya manusia, teknologi baik hardware maupun software yang saling berinteraksi sebagai satu kesatuan untuk mencapai tujuan/ sasaran tertentu yang sama[2].

#### b. Informasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan[3].

#### c. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan dan juga untuk menjalankan operasional perusahaan, dimana sistem tersebut merupakan kombinasi dari orang- orang, teknologi informasi dan prosedur-prosedur yang terorganisasi[3].

**d. Jasa**

Jasa adalah kegiatan ekonomi yang menciptakan dan memberikan manfaat bagi pelanggan pada waktu dan tempat tertentu, sebagai hasil dari tindakan mewujudkan perubahan yang diinginkan dalam diri atau atas nama penerima jasa tersebut[4]. Jasa selalu ada aspek interaksi antara pihak konsumen dan pihak produsen jasa, jasa bukan suatu barang, melainkan suatu proses atau aktivitas yang tidak berwujud.

**e. Fotografi**

Fotografi atau *photography*, berasal dari kata Yunani "*photos*": cahaya dan "*Grafos*": melukis/ menulis. Istilah umum, fotografi berarti metode/ cara untuk menghasilkan sebuah foto dari suatu obyek/ subjek dari hasil pantulan cahaya yang mengenai obyek/ subjek tersebut yang direkam pada media yang peka cahaya. Media untuk menangkap cahaya ini disebut kamera[5].

**f. Website**

*Website* adalah kumpulan dokumen berupa halaman *web* yang berisi teks dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML). *Website* disimpan di *server hosting* yang dapat diakses menggunakan *browser* dengan jaringan *internet* melalui alamat *internet* berupa *Uniform Resource Locator* (URL)[6].

**g. Web Browser**

*Web browser* adalah perangkat lunak yang berfungsi sebagai antarmuka yang bekerja untuk mengirimkan informasi yang diminta oleh *user* ke *web server* dan kemudian menampilkan Kembali informasi dari *web server* ke layar perangkat user dalam format halaman *web*[7].

**h. Web Server**

Tugas utama *web server* adalah menerima (*response*) permintaan (*request*) dari *client* (*browser*). *Request* tersebut merupakan konten statis berupa halaman HTML yang dikirimkan oleh *browser* melalui *Hypertext Transfer Protocol* (HTTP)[7].

**i. PHP (Hypertext Preprocessor)**

PHP Merupakan singkatan dari *Hypertext Preprocessor*. PHP merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server* dan diproses di dalam server dan hasilnya akan dikirimkan ke *user* dalam bentuk halaman *web* yang diakses menggunakan *browser*[6].

**j. HTML (Hypertext Markup Language)**

HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk membuat antarmuka halaman web. Aplikasi web mengabungkan antarmuka yang dibuat dengan HTML dengan bahasa pemrograman yang berfungsi sebagai logika dan mengelola data[8].

**k. JavaScript**

*JavaScript* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokumen HTML yang ditampilkan dalam *browser* menjadi lebih interaktif, tidak hanya indah saja. *JavaScript* memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam suatu halaman web sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antarmuka pada web[9].

**l. CSS (Cascading Style Sheets)**

CSS adalah bahasa yang digunakan untuk mendefinisikan bagaimana suatu bahasa *markup* ditampilkan pada suatu media dimana bahasa *markup* ini salah satunya adalah HTML. Atau dengan kata lain bahwa CSS merupakan kumpulan kode yang digunakan untuk mendesain halaman *website* agar lebih menarik dilihat. Dengan CSS kita bisa merubah desain dari teks, warna, gambar dan latar belakang dari hampir semua tag HTML[10].

**m. ERD (Entity Relationship Diagram)**

ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional. ERD juga merupakan gambaran yang merelasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain dari objek di dunia nyata yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas[11].

**n. UML (Unified Modelling Language)**

*Unified Modelling Language* adalah Bahasa untuk menspesifikasi, memvisualisasi, membangun dan mendokumentasikan artifacts (bagian dari informasi yang digunakan untuk dihasilkan oleh proses pembuatan perangkat lunak, artifact tersebut dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari sistem perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan sistem non perangkat lunak lainnya[12].

**o. SDLC (System Development Life Cycle)**

SDLC adalah kependekan dari *System Development Life Cycle* atau dalam Bahasa Indonesia disebut siklus hidup pengembangan sistem. SDLC digunakan untuk membangun suatu sistem informasi agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan[13].

**p. Database**

Basis data (*Database*) dapat dibayangkan sebagai sebuah lemari atau tempat penyimpanan arsip yang dapat diatur dan dikelola. Basis data juga dapat diartikan sebagai kumpulan informasi yang terorganisasi dan disajikan untuk tujuan khusus. Sedangkan sistem basis data merupakan perpaduan antara basis data dan sistem manajemen basis data (DBMS)[14].

q. **MySQL**

MySQL adalah sebuah program *database server* yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, *multi user* serta menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*)[14].

r. **PHP MyAdmin**

*PHPMyadmin* adalah sebuah *software* berbasis pemrograman PHP yang dipergunakan sebagai *administrator* MySQL melalui *browser (web)* yang digunakan untuk manajemen *database*[15].

s. **SQL**

SQL (*Structured Query Language*) adalah sebuah Bahasa permintaan *database* yang terstruktur. Bahasa SQL ini dibuat sebagai bahasa yang dapat merealisasikan beberapa table dalam *database* maupun merealisasikan antar *database*[14].

t. **XAMPP**

XAMPP adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (*localhost* terdiri atas program *Apache HTTP Server, MySQL, database*, dan penerjemah Bahasa yang dituli dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl[14]

### 3. HASIL

#### 3.1 Proses Bisnis

Omaji Project merupakan perusahaan yang bergerak dibidang industry kreatif pembuatan video dan foto. Analisis prosedur sistem yang sedang berjalan berikut ini merupakan prosedur pemesanan dan pembayaran yang sedang berjalan pada Omaji Project. Prosedur sistem pemesanan jasa fotografi pada Omaji Project, dapat diuraikan sebagai berikut:

a. **Prosedur pemesanan jasa fotografi**

Konsumen datang langsung atau menghubungi via telpon atau whatsapp, marketing omaji project memberikan katalog daftar paket dan daftar harga sesuai paket yang akan dipilih oleh konsumen. Konsumen memilih paket yang dibutuhkan dan tanggal pemotretan. Kemudian marketing memeriksa tanggal pemotretan yang tersedia. Jika tersedia maka marketing akan mencatat data pemesanan jika tidak tersedia maka konsumen memilih tanggal lain.

b. **Prosedur pembayaran**

Marketing omaji project membuat nota pembayaran dan memberitahu konsumen jumlah yang harus dibayarkan. Konsumen membayar sesuai jumlah yang diberitahu oleh marketing. Marketing mengkonfirmasi jumlah pembayaran. Jika sesuai maka nota pembayaran diberikan kepada konsumen untuk bukti jadwal pemotretan dan pengambilan foto.

c. **Proses pembuatan laporan**

Bagian kasir/ marketing membuat laporan jadwal dan tanggal untuk fotografer berupa jadwal agenda pemotretan, dan untuk diarsipkan dan diserahkan kepada owner. Owner memeriksa laporan tersebut, jika tidak laporan dibuat Kembali.

#### 3.2 Rancangan User Interface



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 1. Halaman Pengunjung



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

**Gambar 2. Register Pelanggan**



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

**Gambar 3. Login Pelanggan**



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

**Gambar 4. Menu Pelanggan**



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

**Gambar 5. Pemesanan Pelanggan**



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

**Gambar 6. Upload Pembayaran**



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

**Gambar 7. Login Admin**



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 8. Menu Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2022)

Gambar 9. Upload Foto Fotografer

#### 4. KESIMPULAN

Dari pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, penulis dapat mengambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan yang didapatkan antara lain sebagai berikut:

- a. Sistem informasi pemesanan jasa fotografi pada omaji project dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan untuk melakukan pemesanan jasa fotografi pada omaji project.
- b. Dengan adanya sistem informasi pemesanan jasa fotografi ini diharapkan pemesanan jasa fotografi menjadi lebih efisien dan akurat.
- c. Dengan dibuatnya sistem informasi pemesanan jasa fotografi omaji project ini dapat memudahkan admin dalam pembuatan laporan pemesanan jasa fotografi.

#### REFERENSI

- [1] Satri and D. Tjahjo Seabtian, "Sistem Informasi E-Marketplace Pada Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di Kotawaringin Timur," *Sistem Informasi E-Marketplace Pada Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Di Kotawaringin Timur*, vol. 10, no. 2, 2019.
- [2] D. M. Hamidin, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pembahasan Secara Praktis Dengan Contoh Kasus*, 1st ed. Yogyakarta: CV. BUDI UTAMA, 2017.
- [3] E. Y. Anggraeni and Ri. Irviani, *Pengantar Sistem Informasi*, 1st ed. Yogyakarta: Andi, 2017.
- [4] D. Fatihudin and A. Firmansyah, *Pemasaran Jasa (Strategi, Mengukur kepuasan dan Loyalitas Pelanggan)*, vol. 1. CV. BUDI UTAMA, 2019.
- [5] B. Karyadi, *Belajar Fotografi*. Bogor: NahlMedia, 2017.
- [6] D. M. Widia and S. R. Asriningtias, *Cara Cepat dan Praktis Membangun Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, 1st ed. Universitas Brawijaya Press, 2021.

- [7] B. F. Junus, *Dasar Pemrograman Berbasis Web dengan PHP Native Procedural & MySQL*, 1st ed. CV BUDI UTAMA, 2020.
- [8] R. m, A. F. Faisal, *Pemrograman Web Dasar I: belajar HTML 5*, 1st ed., vol. 1. Banjarbaru, Kalimantan Selatan: Scripta Cendekia, 2020.
- [9] A. dkk Azis, *Panduan Pemilu Desa Berbasis Website (Teknologi Sistem Cerdas dan Implementasi di Masyarakat)*, 1st ed., vol. 1. Yogyakarta: Deepublish (CV. Budi Utama), 2019.
- [10] R. R. Rerung, *Pemrograman Web Dasar*, 1st ed., vol. 1. Yogyakarta: CV. Budi Utama, 2018.
- [11] Suendri, *Buku Ajar Pemrograman Berbasis Web*, vol. 1. Bandung: Media Sains Indonesia, 2021.
- [12] R. D. Destriana, *Diagram Uml Dalam Membuat Aplikasi Android Firebase "Studi Kasus Aplikasi Bank Sampah."* Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2021.
- [13] H. a Fansury, A. M. Rahman, and B. Jabu, *Developing Mobile English Application As Teaching Media: Pengembangan Aplikasi Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran*, 1st ed., vol. 1. Yogyakarta: CV BUDIUTAMA, 2021.
- [14] G. Indrawan and I. N. Y. Setyawan, *Database MySQL dengan Pemrograman PHP*, 1st ed. Depok: PT.RAJAGRAFINDO PERSADA, 2018.
- [15] Y. Yudhanto and H. A. Prasetyo, *Mudah Menguasai Framework Laravel*, 1st ed., vol. 1. Jakarta: PT. ElexMedia Komputindo, 2019.