

Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada Lights Photography

Rizal Sofyan¹⁾, Arie Kusumawati²⁾

Sistem Informasi, Fakultas Industri Kreatif, Institut Teknologi dan Bisnis Kalbis
Jalan Pulomas Selatan Kav. 22, Jakarta 13210

¹⁾ Email: rizalsoftyans@gmail.com

²⁾ Email: arie.kusumawati@kalbis.ac.id

Abstract: *Lights Photography is one of the businesses that offers services to capture certain moments in the form of photos in Jakarta. The number of other competitors makes it a challenge for Lights Photography to further improve service for customers. Currently, to place an order still uses the direct arrival method and through the Official Line. With this method, customers do not get information directly, must communicate first. Therefore, this research aims to build an Order Information System on Lights Photography to place an order using the Web, and there is a variety of information that is useful for customers and helps internal storage of ordering data using the Prototyping development method. System design with Unified Modeling Language (UML), programming using the Laravel Framework, and database using MySQL. For system testing using Black-box testing.*

Keywords: *web, photography, booking, laravel*

Abstrak: *Lights Photography adalah salah satu bisnis yang menawarkan jasa untuk mengabadikan momen tertentu dalam bentuk foto di Jakarta. Banyaknya kompetitor lain menjadikan tantangan bagi Lights Photography agar lebih meningkatkan pelayanan bagi pelanggan. Saat ini, untuk melakukan pemesanan masih menggunakan metode datang langsung dan melalui Line Official. Dengan metode ini, pelanggan tidak mendapatkan informasi secara langsung, harus berkomunikasi terlebih dahulu. Maka dari itu, di penelitian ini bertujuan untuk membangun Sistem Informasi Pemesanan pada Lights Photography untuk melakukan pemesanan menggunakan Web, dan terdapat berbagai informasi yang berguna untuk pelanggan dan membantu internal dalam penyimpanan data pemesanan dengan menggunakan metode pengembangan Prototyping. Desain sistem dengan Unified Modeling Language (UML), pemrograman menggunakan Framework Laravel, dan basis data menggunakan MySQL. Untuk pengujian sistem menggunakan Black-box testing.*

Kata kunci: *web, fotografi, pemesanan, laravel*

I. PENDAHULUAN

Studio Foto merupakan salah satu industri bisnis yang menawarkan jasa untuk mengabadikan suatu momen tertentu dalam bentuk foto atau gambar. Saat ini sangat banyak Studio Foto yang bermunculan untuk menawarkan jasanya ke masyarakat, terutama di daerah Jakarta. Salah satunya Lights Photography, yang menawarkan jasa fotografi untuk mengabadikan momen tertentu seperti foto *grup*, *pre-wedding*, *fashion*, komersial, dan personal.

Pemilik bisnis Lights Photography melihat banyaknya kompetitor menjadikannya tantangan tersendiri untuk meningkatkan pelayanan dan kepercayaan masyarakat agar menggunakan jasanya. Berdasarkan hasil wawancara kepada Mas Reza selaku pemilik dari bisnis ini mengatakan, permasalahan utama yang menjadi perhatian adalah proses pemesanan. Lights Photography masih menggunakan metode pemesanan secara langsung dan melalui *Line Official*. Dimana untuk melakukan pemesanan secara langsung, pelanggan harus datang

terlebih dahulu ke Lights Photography, kemudian menentukan jadwal, dilanjutkan dengan pembayaran. Dan untuk pemesanan melalui *Line Official*, bagian administrasi harus secara terus menerus mengirimkan pesan ke pelanggan yang ingin melakukan pemesanan atau sekedar bertanya berupa informasi seputar layanan yang disediakan dan harga. Hal ini menjadi permasalahan tersendiri dari sisi pelanggan maupun bagi Lights Photography. Pertama, pelanggan yang ingin melakukan pemesanan dan ingin melihat portofolio atau hasil dari foto yang sudah pernah dikerjakan harus datang terlebih dahulu ke Lights Photography. Kedua, untuk pemesanan melalui *Line Official*, administrasi harus melakukan hal yang sama setiap ada pelanggan yang menanyakan hal seputar layanan yang tersedia beserta harganya. Ketiga, Lights Photography sendiri merasa sulit untuk mendapatkan *awareness* dan menangkap peluang pelanggan yang lebih karena permasalahan yang disebutkan diatas. Dan keempat, dalam penyimpanan data pelanggan terkadang terjadi kesalahan karena menggunakan tulis tangan. Kejadian-kejadian seperti data pelanggan berupa kwitansi hilang, dan semacamnya tidak dapat dihindari. Pemilik bisnis Lights Photography membutuhkan sarana untuk memudahkan pelanggan dalam hal pemesanan. Serta sarana untuk menyebarkan informasi seputar bisnisnya seperti layanan yang tersedia dan harganya.

Dari hasil wawancara tersebut juga diceritakan bahwa Lights Photography melihat peluang untuk mendapatkan lebih banyak *awareness* dan meningkatkan pelayanan ke pelanggan dengan menggunakan *Web*. Penggunaan *Web* diharapkan dapat mempermudah untuk melakukan pemesanan jasa, dimana tidak perlu lagi untuk datang ke studio untuk melakukan pemesanan atau

menanyakan terlebih dahulu seputar layanan yang tersedia dan harga. Menurutnya juga, penggunaan *Web* dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan untuk menggunakan jasanya, karena dapat melihat langsung hasil foto yang pernah dikerjakan oleh Lights Photography. Sehingga menambah kesempatan bagi Lights Photography untuk mendapatkan peluang pelanggan yang lebih besar.

Selain itu, dalam hal penyampaian informasi juga dapat terbantu, karena penggunaan *Web* dapat diakses 24 Jam dimanapun dan kapanpun hanya dengan menggunakan media daring.

Dari permasalahan yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa Lights Photography memiliki keinginan untuk memiliki sebuah *Web* yang dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan, serta menangkap lebih banyak peluang pelanggan dan menjadikan *Web* sebagai penyebaran informasi.

Hal ini menjadi dasar perancangan dan pembangunan sebuah Sistem Informasi Pemesanan berbasis *Web* yang dapat menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh Lights Photography. Dengan adanya Sistem Informasi Pemesanan berbasis *Web* harapannya adalah untuk mempermudah melakukan pemesanan serta memperluas target pasar bagi Lights Photography.

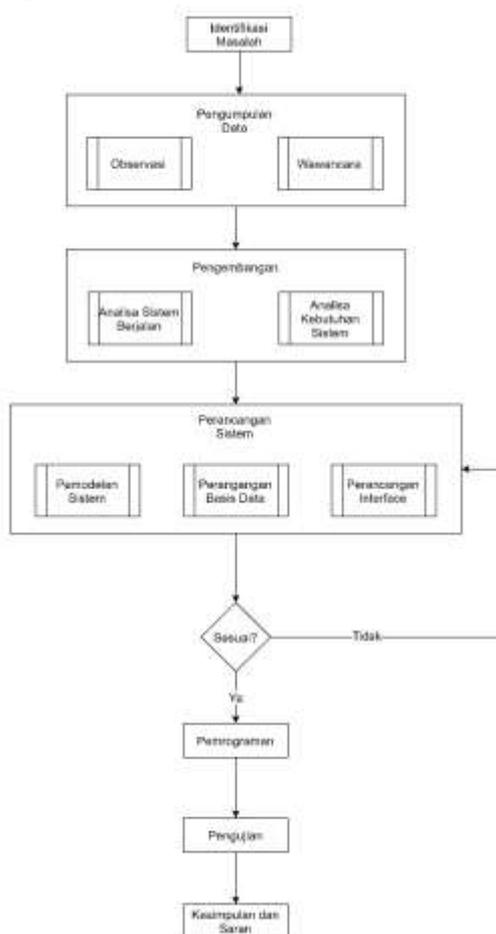
II. METODE PENELITIAN

Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada Lights Photography ini dirancang menggunakan salah satu bagian dari metode SDLC (*Software Development Life Cycle*) yaitu *Prototype*. *Prototype* merupakan model pengembangan yang memiliki tujuan dapat dilakukan secara cepat dengan melibatkan pengguna dalam melakukan proses desain sistem dan pengguna

merespon dengan memberikan *feedback* pada tahap awal pembangunan atau pengembangan sistem [1].

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan *Prototype* karena selain waktu pengembangan tidak lama, juga karena metode ini lebih mengerti akan kebutuhan dari pengguna, dan pengguna sendiri akan selalu berperan aktif dalam memberikan *feedback* kepada peneliti, serta nantinya mempermudah pengguna dalam melakukan implementasi sistem dikarenakan pengguna sendiri telah mengerti gambaran mengenai sistem yang akan dikembangkan.

Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan peneliti dalam melakukan penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Metode Penelitian

Penjelasan mengenai Gambar 1:

1. Tahap pertama peneliti melakukan identifikasi masalah yang dialami oleh objek penelitian.
2. Tahap kedua, peneliti melakukan pengumpulan data terkait kebutuhan dalam melakukan penelitian, yaitu peneliti melakukan observasi secara langsung dan wawancara kepada pengguna.
3. Tahap ketiga, peneliti melakukan proses pengembangan berdasarkan informasi yang sudah diperoleh dari tahap sebelumnya. Proses ini terbagi menjadi dua; analisis sistem berjalan dan analisis kebutuhan sistem.
4. Tahap keempat, peneliti melakukan perancangan pemodelan sistem, basis data, dan perancangan *interface* dari sistem yang akan dibuat oleh peneliti. Perancangan ini menggunakan bantuan dari UML (*Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram*).
5. Tahap kelima, setelah melakukan perancangan, dilanjutkan dengan pemrograman dari rancangan tersebut menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan bantuan *Framework* Laravel dan menggunakan MySQL sebagai basis data.
6. Tahap keenam, di tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat dengan menggunakan metode *Black Box Testing*.

A. Penelitian Terdahulu

Terdapat banyak penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada *Lights Photography*. Peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai acuan

terhadap metode pengembangan sistem yang digunakan sebelum-sebelumnya.

Penelitian pertama dilakukan oleh Rony Adi Nugroho dalam jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Karma Kreatif Semarang” [2].

Penelitian kedua dilakukan oleh Muhammad Riyan Utama dalam jurnal berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada Goplus Berbasis Web”. Penelitian ini mengkaji bagaimana membuat sistem informasi pemesanan jasa fotografi serta mempermudah proses koordinasi antar *Project Manager* dan fotografer yang terlibat agar dapat menentukan jadwal sesi pemotretan dengan cepat [3].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Dhimas Rizqi Septiandaru, Rizal Isnanto, dan Adian Fatchur Rochim dalam jurnal berjudul “Sistem Informasi Jasa Fotografi pada “Saujana Visual Art” Berbasis Web”. Penelitian ini menjelaskan bagaimana pembuatan simulasi dan implementasi sistem informasi berbasis web dengan menggunakan PHP, tampilan web menggunakan *Flash*, dan MySQL untuk basis datanya [4].

Penelitian keempat dilakukan oleh Fathur Rohman dan Nico Savero pada jurnal berjudul “Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web Pada Noni Foto Studio Jakarta”. Penelitian ini mengkaji bagaimana menerapkan media online seperti *Website* pada Noni Foto Studio sehingga dapat memudahkan usaha tersebut dalam memasarkan jasa-jasanya dan membuat paket serta promosi lebih terstruktur sehingga memudahkan *customer* untuk memilih paket yang ada. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data [5].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

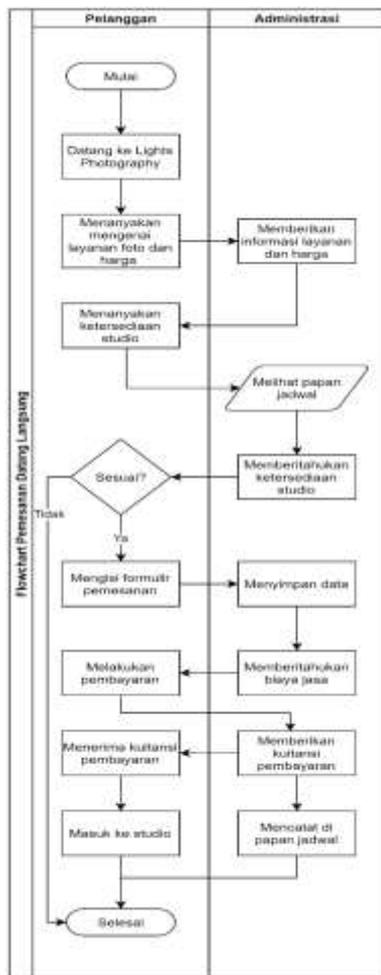
Membahas bagaimana peneliti melakukan analisis masalah, perancangan sistem, perancangan basis data, perancangan interface, serta pembuatan sistem.

A. Analisis Masalah

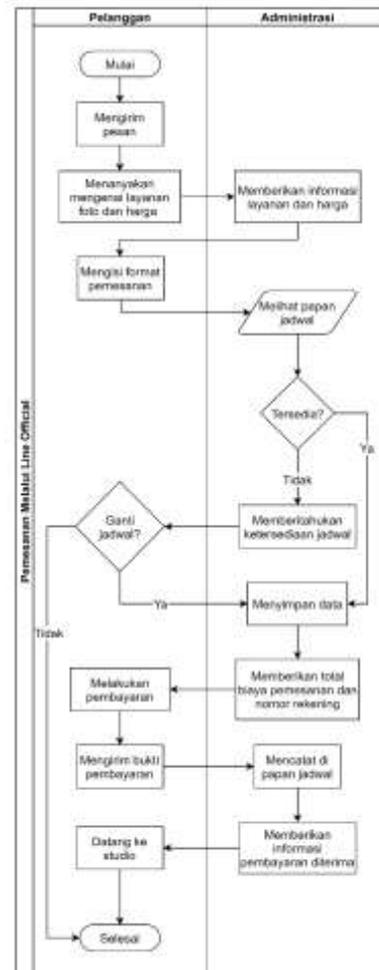
Pada bagian ini, peneliti melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan dan nantinya akan dipergunakan untuk mencari tahu lebih dalam mengenai permasalahan serta solusi dari permasalahan tersebut. Setelah menemukan solusi dari permasalahannya, peneliti akan melanjutkan dengan analisis sistem usulan.

1. Analisis Sistem Berjalan

Terdapat 2 cara untuk melakukan pemesanan jasa di Lights Photography saat peneliti melakukan wawancara, yaitu dengan datang langsung dan melalui *Line Official*. Masing-masing dari proses pemesanan digambarkan menggunakan *Cross Functional Diagram* dalam Gambar 2 dan Gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 2 Pemesanan Secara Langsung



Gambar 3 Pemesanan Melalui Line Official

Setelah melakukan penggambaran pada Gambar 2 dan Gambar 3, peneliti melakukan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan pada proses pemesanan jasa Lights Photography, dan ditemukan beberapa kelemahan, diantaranya sebagai berikut:

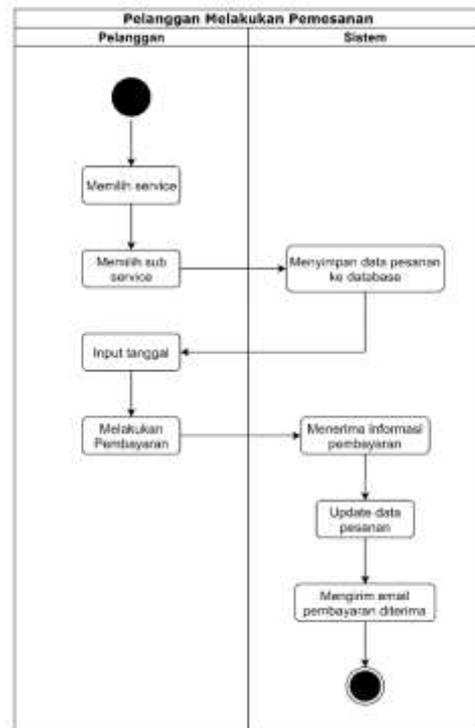
- Dalam melakukan pemesanan, pelanggan harus menanyakan terlebih dahulu mengenai harga, dan layanan apa saja yang tersedia. Baik melalui *Line Official* maupun datang langsung. Disimpulkan bahwa penyampaian informasi tidak sepenuhnya sampai ke semua pelanggan maupun calon pelanggan karena harus menanyakan terlebih dahulu.

Pada use case di Gambar 4, terdapat 4 aktor, pelanggan, admin, administrasi, dan *owner*. Pelanggan dapat melakukan registrasi, *log-in*, memesan layanan, melihat layanan, dan melihat sub-layanan. Untuk administrasi, hanya dapat melihat transaksi yang masuk ke sistem. Sedangkan untuk admin dan *owner*, memiliki seluruh akses yaitu, mengelola layanan, sub layanan, galeri foto, dan pengguna. Namun ada perbedaan antara admin dan *owner*, yaitu admin tidak dapat untuk melakukan penghapusan dan pembuatan user, penghapusan dan pembuatan transaksi. Dimaksudkan mengelola adalah membuat, melihat, memperbarui, dan menghapus.

2. Activity Diagram

Activity Diagram, merupakan lanjutan dari penggambaran yang telah dilakukan oleh *Use Case Diagram*. Namun pada diagram ini menggambarkan lebih terperinci yaitu bagaimana aktivitas, proses, dan hubungan antara aktor dengan alur kerja *use case*. Diagram ini dapat dikatakan identik dengan *flowchart*. Hanya saja, pada diagram ini terdapat notasi tambahan [7].

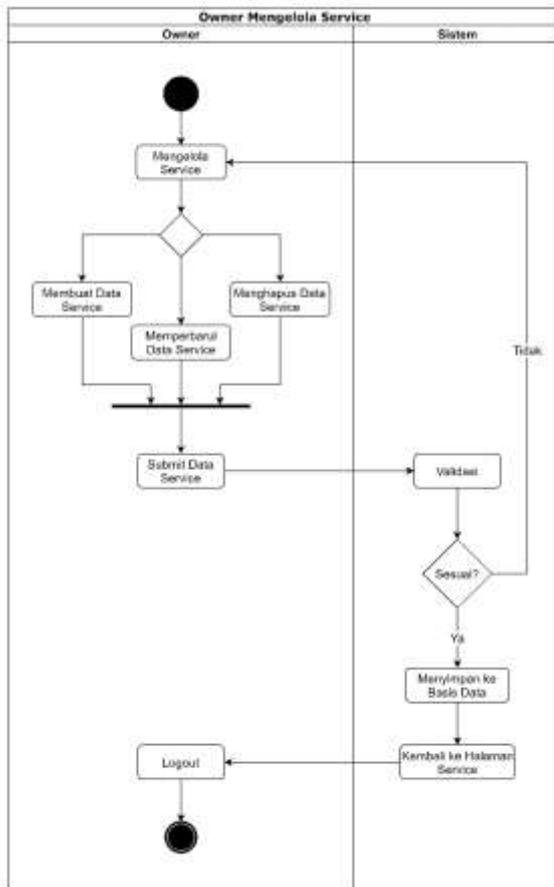
Activity Diagram pemesanan pada pelanggan dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Activity Diagram Pemesanan

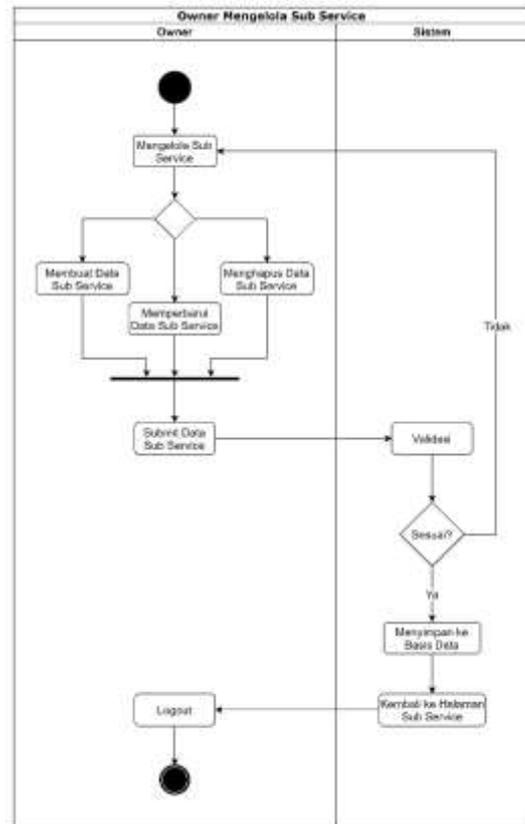
Gambar 5 menjelaskan dalam melakukan pemesanan, pelanggan terlebih dahulu memilih layanan, dilanjutkan dengan memilih sub service yang tersedia pada service yang dipilih dilanjutkan dengan sistem melakukan penyimpanan data pelanggan. Selanjutnya pelanggan melakukan input tanggal foto dan melakukan pembayaran, setelah itu sistem menerima informasi pembayaran dan melakukan *update* terhadap data yang telah disimpan sebelumnya. Dan terakhir, sistem mengirimkan *e-mail* bahwa pembayaran telah diterima.

Selanjutnya digambarkan *Activity Diagram* untuk *Owner* dalam mengelola *Service*. Pada *Activity Diagram Owner Mengelola Service* ini akan menjelaskan bagaimana alur dari aktivitas ketika *Owner* mengelola *Service*. Mengelola dimaksudkan sebagai membuat, memperbarui, dan menghapus data. *Service* sendiri adalah layanan utama yang disediakan oleh *Lights Photography*. Penggambaran dapat dilihat pada Gambar 6.



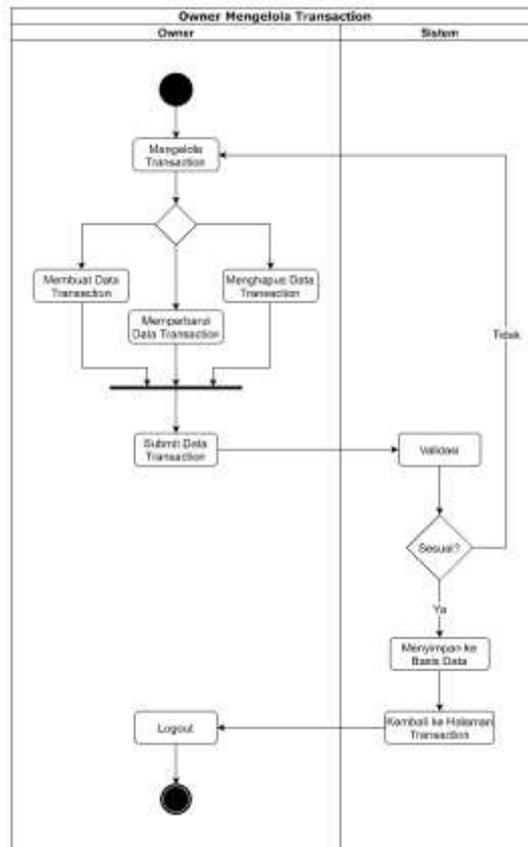
Gambar 6 Activity Diagram Owner Mengelola Service

Selanjutnya dijelaskan Activity Diagram Owner Mengelola Sub Service. Sama seperti sebelumnya, mengelola dimaksudkan sebagai membuat, memperbarui, dan menghapus data. Setelah melakukan pengolahan data, owner melakukan submit terhadap data yang telah diolah. Kemudian sistem melakukan validasi terhadap data tersebut. Jika sesuai, disimpan ke basis data. Dan mengembalikan ke halaman Sub Service. Jika tidak sesuai, sistem akan mengembalikan ke mengelola Sub Service. Sub Service atau kata lainnya adalah “Paket” dari service utama. Dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Activity Diagram Owner Mengelola Sub Service

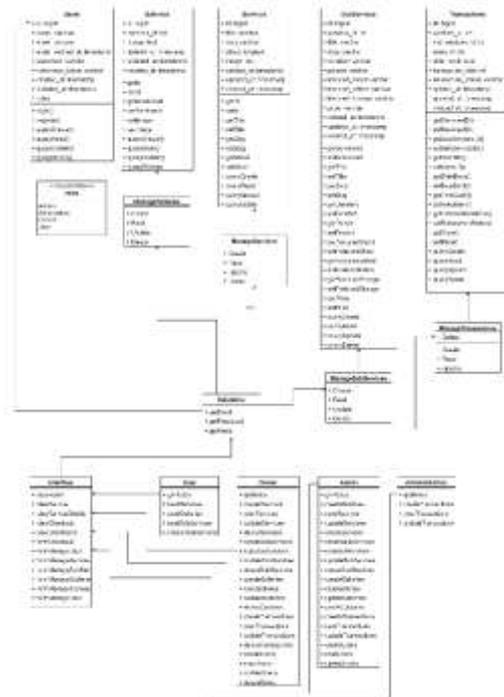
Selanjutnya dijelaskan Activity Diagram Owner Mengelola Transaction. Pada transaction ini owner dapat melakukan pembuatan, pembaruan, dan penghapusan data. Setelah melakukan pengolahan data, owner melakukan submit terhadap data yang telah diolah. Kemudian sistem melakukan validasi terhadap data tersebut. Jika sesuai, disimpan ke basis data. Dan mengembalikan ke halaman Transaction. Jika tidak sesuai, sistem akan mengembalikan ke mengelola Transaction. Penggambarannya dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Activity Diagram Owner Mengelola Transaction

3. Class Diagram

Class Diagram merupakan penggambaran suatu struktur dari sebuah sistem. Dan juga, *class diagram* menjelaskan *class*, *package*, dan objek yang mempunyai hubungan satu dengan lainnya. Dan relasi tersebut menjelaskan hubungan antara suatu kelas dengan kelas lainnya agar mencapai sebuah tujuan dari sistem tersebut [8]. *Class Diagram* sistem pemesanan pada Lights Photography dapat dilihat pada Gambar 9.

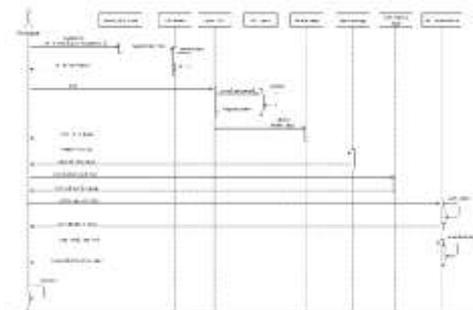


Gambar 9 Class Diagram

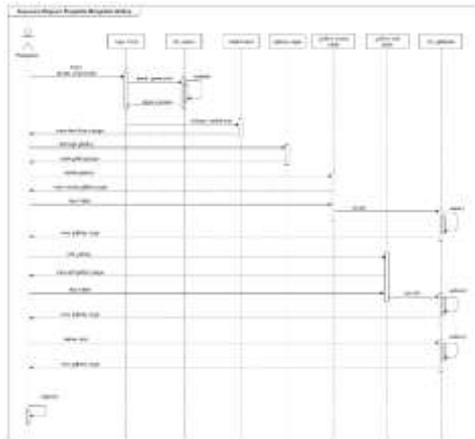
4. Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan suatu diagram yang menggambarkan alur aktivitas dan interaksi antara objek dan *use case* dengan menjelaskan data (*message*) apa yang dikirim dan di kembalikan oleh objek secara berurutan. Dan dalam sequence ini dapat terlihat apa saja yang dikirim oleh aktor dan dikembalikan oleh sistem [6].

Pada Gambar 10 dijelaskan mengenai alur aktivitas pelanggan dalam melakukan pemesanan. Alur dimulai dari tahap pelanggan melakukan registrasi, *login*, dan sampai melakukan pembayaran.

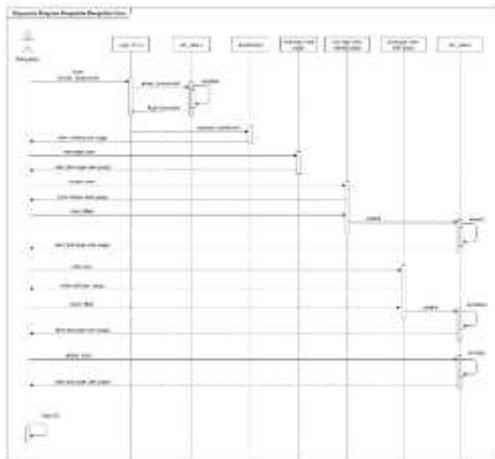


Gambar 10 Sequence Diagram Pelanggan



Gambar 14 Sequence Diagram Pengelola Mengelola Gallery

Pada Gambar 15 digambarkan bagaimana alur dari pengelola saat melakukan pembuatan, pembaruan, dan penghapusan data *User*. Untuk *User*, yang dapat melakukan pengolahan data berupa pembuatan, penghapusan, dan pembaruan hanyalah *Administration* dan *Owner*. Sedangkan *Admin*, hanya dapat membuat dan pembaruan saja. Tetapi dalam menentukan *Roles*, untuk admin tidak disediakan pilihan *Roles Owner*.



Gambar 15 Sequence Diagram Pengelola Mengelola User

5. CDM (Conceptual Data Model)

Conceptual Data Model atau biasa disingkat CDM, adalah konsep dalam menjelaskan suatu kaitan data dengan memandang pemakaian terhadap data apa saja yang disimpan ke dalam

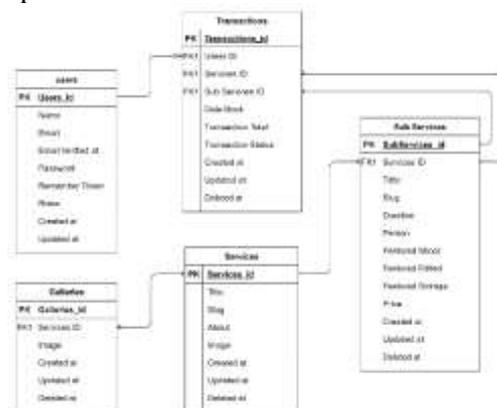
database. Dalam penggambarannya, CDM hanya menggambarkan bentuk tabel dari *database* tersebut tanpa menggunakan tipe data yang ada, serta menggambarkan juga hubungan antar tabel [9].

Dalam sistem pemesanan ini, terdapat 5 entitas, dijabarkan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1 Daftar Entitas Tabel

Entitas	Atribut
Users	Users Id, Name, Email, Email Verified at, Password, Remember Token, Created at, Updated at, Roles
Services	Services Id, Title, Slug, About, Image, Deleted at, Created at, Updated at
Sub Services	SubServices Id, Services Id, Title, Slug, Duration, Person, Featured Shoot, Featured Edited, Featured Storage, Price, Created at, Updated at, Deleted at
Galleries	Galleries Id, Services Id, Image, Deleted at, Created at, Updated at
Transactions	Transactions Id, Users Id, Services ID, SubServices Id, Date Book, Transaction Total, Transaction Status, Deleted at, Created at, Updated at

Dan setelah daftar entitas dibuat, digambarkan *Conceptual* basis data pada Gambar 16.



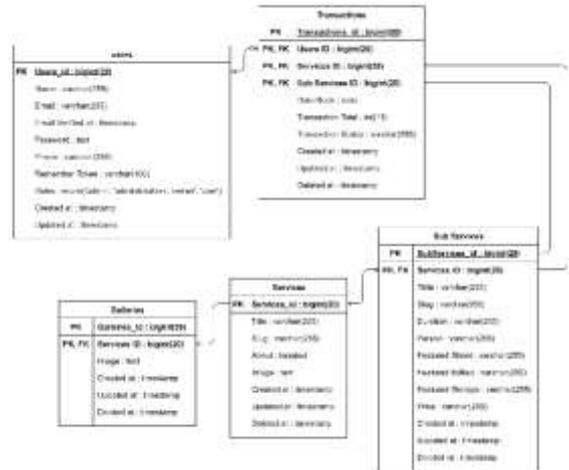
Gambar 16 Conceptual Data Model

Penjelasan mengenai Gambar 16 mengenai *Conceptual Data Model* dari Sistem Pemesanan serta hubungan antar tabel dijelaskan sebagai berikut:

1. Tabel *Services* mempunyai hubungan dengan tabel *Galleries* dan tabel *Sub Services*, dimana Primary Key pada tabel *Services* digunakan pada tabel *Galleries* dan *Sub Services*.
2. Tabel *Galleries* menggunakan *Services Id* sebagai *Foreign Key* untuk untuk menampilkan isi dari *Galleries* tersebut sesuai dengan *Services Id* yang diminta.
3. Tabel *Sub Services* menggunakan *Services Id* untuk menampilkan isi dari *Sub Services* tersebut sesuai dengan *Services Id* yang diminta.
4. Lalu pada tabel *Transactions*, menggunakan 3 *Foreign Key*, yaitu *Sub Services Id*, *Services Id*, dan *Users Id*. *Transaction* membutuhkan *Foreign Key* saat transaksi yang dibuat dapat menampilkan dan menyimpan secara rinci *service*, dan *sub service* apa yang dipesan, serta siapa yang membuat transaksi.

6. PDM (*Physical Data Model*)

Physical Data Model atau yang biasa disingkat sebagai PDM, merupakan model yang menggambarkan tabel *database* beserta dengan tipe data dan hubungannya. PDM juga merupakan konsep yang menjelaskan secara rinci bagaimana data tersimpan ke *database* [9]. Penggambaran *Physical Data Model* dapat dilihat pada Gambar 17.



Gambar 17 *Physical Data Model*

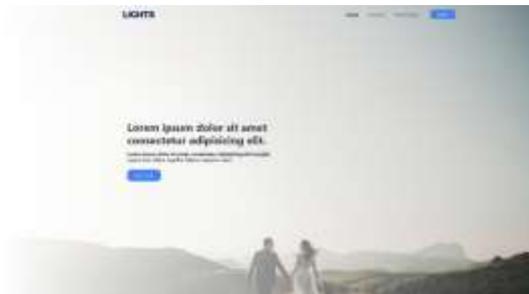
C. Pemrograman Sistem

Pada tahap ini peneliti melakukan pemrograman sistem yang telah di analisis dan dirancang sebelumnya. Sama seperti dalam perancangan pada tahap sebelumnya, pemrograman ini terdapat dua bagian, yaitu untuk pelanggan, dan untuk pengelola (*admin, administration, dan owner*). Dan pada tahap pemrograman ini, peneliti menggunakan bantuan *framework* Laravel dengan bahasa pemrograman PHP. Sedangkan untuk menyimpan basis data, peneliti menggunakan MySQL.

Output dari sistem ini berupa aplikasi berbasis *web* yang dapat melakukan pemesanan jasa fotografi pada *Lights Photography*. Adapun tampilan yang akan di program sama dengan rancangan *interface* yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

1. Pemrograman *Interface* Halaman Utama

Halaman utama ini terdapat gambar penuh, dan tombol *Click-to-Action* yang mengarahkan pelanggan ke *section services* untuk dapat melihat langsung layanan apa yang tersedia di *Lights Photography*. Tampilan dari hasil pemrograman halaman utama dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18 Pemrograman *Interface* Halaman Utama

2. Pemrograman *Interface* Section Service

Section Services merupakan bagian dari halaman utama yang menampilkan *services* yang disediakan oleh Lights Photography yang berisikan dari nama *service*, dan gambar dari *service* tersebut agar menarik pengguna serta menggambarkan ke pengguna terhadap *service* tersebut. Selain itu pada *section* ini terdapat juga bagian *benefits* yang didapat apabila menggunakan jasa Lights Photography yang berguna untuk meyakinkan pengguna agar menggunakan jasanya. Tampilan dari hasil pemrograman *section service* dapat dilihat pada Gambar 19.

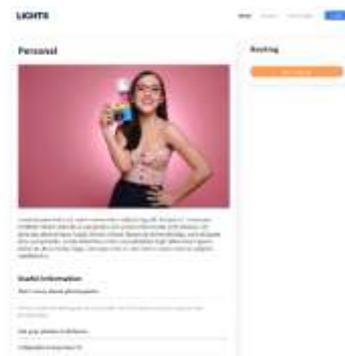


Gambar 19 Pemrograman *Interface* Section Service

3. Pemrograman *Interface* Halaman Service Details

Halaman *Service Details* berisikan detail dari *service* yang dipilih pada halaman utama, termasuk gambar dari

hasil foto oleh Lights Photography atau dapat disebut portofolio, *text* mengenai informasi *service* tersebut, dan pertanyaan yang sering ditanyakan. Terdapat juga tombol untuk mengecek ketersediaan studio pada tanggal yang diinginkan. Tampilan dari hasil pemrograman *interface* halaman *service details* dapat dilihat pada Gambar 20.



Gambar 20 Pemrograman *Interface* Halaman Service Details

4. Pemrograman *Interface* Halaman Sub Service

Pada halaman *Sub Service* ini, terdapat sub-service atau dapat dikatakan paket dari *service* yang dipilih sebelumnya. Di halaman ini terdapat tampilan untuk menampilkan harga dari paket tersebut, *title*, *duration*, *person*, *featured shoot*, *featured*, *edited image*, *featured storage*, dan tombol untuk melanjutkan ke proses *checkout*. Tampilan dari hasil pemrograman *Interface* Halaman *Sub Service* dapat dilihat pada Gambar 21.



Gambar 21 Pemrograman *Interface* Halaman Sub Service

5. Pemrograman *Interface* Halaman *Checkout*

Pada halaman checkout, terdapat informasi mengenai service dan sub service yang telah dipilih sebelumnya. Di halaman ini terdapat input untuk pelanggan memilih tanggal yang diinginkan. Dan terdapat juga tombol pelanggan melakukan proses pembayaran. Tampilan dari hasil pemrograman *Interface* Halaman *Checkout* dapat dilihat pada Gambar 22.



Gambar 22 Pemrograman *Interface* Halaman *Checkout*

D. Pengujian Sistem

Pada tahap ini peneliti melakukan pengujian terhadap sistem yang telah di analisis, rancang, dan dilakukan pembuatan sistem sebelumnya. Pengujian ini menggunakan metode *black-box testing* yang akan di lakukan pengujian langsung terhadap pengguna sistem nantinya. Pengguna akan melakukan pengujian terhadap fungsi-fungsi yang tersedia pada sistem yang telah dibuat. Adapun skenario dan hasil pengujian terhadap sistem dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 Pengujian Sistem

No	Skenario	Harapan Hasil	Kesimpulan
1	User melakukan <i>input Email</i> dan <i>Password</i> pada halaman <i>log-in</i> .	User diarahkan kembali ke halaman utama.	Sesuai
2	User mengosongkan <i>input Email</i> dan <i>Password</i> pada halaman <i>log-in</i> .	Muncul tampilan <i>error</i> .	Sesuai
3	Admin, Administration, Owner melakukan <i>input Email</i> dan <i>Password</i> pada halaman <i>log-in</i> .	Diarahkan ke halaman <i>dashboard</i> .	Sesuai
4	Admin, Administration, Owner mengosongkan <i>input Email</i> dan <i>Password</i> pada halaman <i>log-in</i> .	Muncul tampilan <i>error</i> .	Sesuai
5	Pengguna (Admin, Administration, Owner, User) menekan tombol <i>log-out</i> .	Diarahkan ke halaman utama.	Sesuai
6	User melakukan <i>input</i> di halaman registrasi.	Menerima <i>Email</i> verifikasi dan kembali ke halaman utama.	Sesuai
7	User mengosongkan <i>input</i> di halaman registrasi.	Muncul tampilan <i>error</i> .	Sesuai
8	Pengguna (Admin, Administration, Owner, User) melakukan <i>input</i> yang salah di halaman <i>log-in</i> .	Muncul tampilan <i>error</i> .	Sesuai
9	User memilih <i>service</i> yang tersedia di halaman utama.	Diarahkan ke halaman <i>service detail</i> sesuai dengan pilihannya.	Sesuai
10	User menekan tombol <i>book now</i> pada halaman <i>service detail</i> yang dipilih sebelumnya.	Diarahkan ke halaman sub <i>service</i> .	Sesuai
11	User memilih <i>sub service</i> dan menekan tombol <i>select</i> pada halaman <i>sub service</i> .	Diarahkan ke halaman <i>checkout</i> .	Sesuai
12	User melakukan <i>input</i> tanggal dan jam pada halaman <i>checkout</i> dan menekan tombol saya sudah bayar.	Diarahkan ke halaman <i>checkout success</i> , dan menerima <i>email</i> konfirmasi pembayaran.	Sesuai
13	Admin, Administration dan	Terdapat data transaksi sesuai	Sesuai

	Owner melihat data transaksi yang terjadi sebelumnya pada menu <i>Transaction</i> di <i>dashboard</i> .	dengan input <i>user</i> .	
14	<i>Admin, Administration, dan Owner</i> memperbarui data transaksi.	Diarahkan ke halaman <i>edit transaction</i> dan data berubah.	Sesuai
15	<i>Admin, Administration, dan Owner</i> membuat data transaksi.	Diarahkan ke halaman <i>create transaction</i> dan data tersimpan & muncul pada halaman <i>transaction</i> .	Sesuai
16	<i>Admin dan Owner</i> membuat data <i>service</i> .	Diarahkan ke halaman <i>create service</i> dan data tersimpan & muncul pada halaman <i>service</i> .	Sesuai
17	<i>Admin dan Owner</i> memperbarui data <i>service</i> .	Diarahkan ke halaman <i>edit service</i> dan data tersimpan & berubah pada halaman <i>service</i> .	Sesuai
18	<i>Admin dan Owner</i> menghapus data <i>service</i> .	Data terhapus pada halaman <i>service</i> .	Sesuai
19	<i>Admin dan Owner</i> membuat data <i>sub service</i> .	Diarahkan ke halaman <i>create sub service</i> dan data tersimpan & muncul pada halaman <i>sub service</i> .	Sesuai
20	<i>Admin dan Owner</i> memperbarui data <i>sub service</i> .	Diarahkan ke halaman <i>edit sub service</i> dan data tersimpan & muncul pada halaman <i>sub service</i> .	Sesuai
21	<i>Admin dan Owner</i> menghapus data <i>sub service</i> .	Data terhapus pada halaman <i>sub service</i> .	Sesuai
21	<i>Admin dan Owner</i> membuat data <i>gallery</i> .	Diarahkan ke halaman <i>create gallery</i> dan data tersimpan & muncul pada halaman <i>gallery</i> .	Sesuai
22	<i>Admin dan Owner</i> memperbarui data <i>gallery</i> .	Diarahkan ke halaman <i>edit gallery</i> dan data tersimpan & muncul pada halaman <i>gallery</i> .	Sesuai
23	<i>Admin dan Owner</i> menghapus data <i>gallery</i> .	Data terhapus pada halaman <i>gallery</i> .	Sesuai
24	<i>Owner</i> membuat data pengguna.	Diarahkan pada halaman <i>create user</i> dan data tersimpan &	Sesuai

			muncul pada halaman <i>manage user</i> .
25	<i>Owner</i> memperbarui data pengguna.	Diarahkan pada halaman <i>edit user</i> dan data tersimpan & muncul pada halaman <i>manage user</i> .	Sesuai
26	<i>Owner</i> menghapus data pengguna.	Data terhapus pada halaman <i>manage user</i> .	Sesuai

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dari analisis dan pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik bahwa hasil dari sistem yang telah dibuat dapat berjalan dengan baik dan tidak ada masalah yang berarti. Dalam melakukan pembuatan sistem, peneliti juga telah mengumpulkan informasi-informasi terkait kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna agar sistem yang dihasilkan dapat menyelesaikan masalah yang ada dengan menggunakan metode observasi dan wawancara.

Metode pengembangan yang digunakan dalam pengembangan ini dapat dikatakan tepat karena pada dasarnya peneliti tidak memiliki banyak waktu dalam pengembangan sistem, dan juga peneliti terbantu dalam melakukan pengembangan karena pengguna berinteraksi langsung dengan peneliti.

Selain itu, peneliti juga menggunakan UML untuk menggambarkan siapa saja aktor yang terlibat, serta dari masing-masing aktor tersebut mempunyai hak apa saja. Selain untuk menggambarkan aktor serta hak apa saja yang diperbolehkan, UML juga berguna dalam menggambarkan fungsi dari sistem yang akan di bangun.

Dan setelah dilakukan pengujian, sistem yang telah dibuat dikatakan tidak memiliki masalah yang berarti dan dapat diterima oleh Lights Photography.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] S. Mulyani, "Prototyping," dalam *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*, Bandung, ABDI SISTEMATIKA, 2016, pp. 35-36.
- [2] Rony Adi Nugroho, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB," 2015.
- [3] M. R. Utama, "SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI PADA GOPLUS BERBASIS WEB," 2016.
- [4] R. I. A. F. R. Dhimas Rizqi Septiandaru, "SISTEM INFORMASI JASA FOTOGRAFI PADA "SAUJANA VISUAL ART","" *TRANSIENT*, vol. 1, no. 3, pp. 1-2, 2012.
- [5] N. S. Fatur Rohman, "Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web Pada Noni Foto Studio Jakarta," *Indonesian Journal on Networking and Security*, vol. 7, no. 4, p. 1, 2018.
- [6] S. Mulyani, "Unified Modeling Language," dalam *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah: Notasi Pemodelan Unified Modeling Language (UML)*, Bandung, ABSI SISTEMATIKA, 2016, p. 42.
- [7] D. t. A. D. d. B. H. Wixom, dalam *Business Process And Functional Modeling*, singapore, John Wiley & Sons, 2013, pp. 154-170.
- [8] M. T. Prihandoyo, "Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 1, p. 3, 2018..
- [9] R. A. Sukamto, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2013.