

**PERANCANGAN SISTEM PEMESANAN FOTOGRAFI
BERBASIS ANDROID DI JUGEND CREATIVE HAUS**

LAPORAN KULIAH PRAKTEK



Oleh :

- | NIM | NAMA |
|---------------|------------------|
| 1. 1611500035 | ASWIN IBRAHIM |
| 2. 1611500109 | MUHAMMAD MAULANA |
| 3. 1711500028 | DIVA REZA |

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

STMIK ATMA LUHUR

PANGKALPINANG

2019/2020



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMASI DAN
KOMPUTER ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KULIAH PRAKTEK

Program Studi : Teknik informatika
Jenjang Studi : Strata 1
Judul : **Perancangan Sistem Pemesanan Fotografi Berbasis
Android di Jugend Creative Haus**

NIM

1. 1611500035
2. 1611500109
3. 1711500028

NAMA

ASWIN IBRAHIM
MUHAMMAD MAULANA
DIVA REZA

Pangkalpinang, 03 Januari 2020

Menyetujui,

Pembimbing KP

Eza Budi Perkasa, M.kom

NIDN 0201089201

Pembimbing Lapangan

Brian Arya Putra, M.T

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknik informatika

R. Burhan Lianto Farid, S.Si., M.Kom

NIDN 0224048003

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. 1611500035 Aswin Ibrahim
2. 1611500109 Muhammad Maulana
3. 1711500028 Diva Reza

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 07 Oktober 2019 sampai dengan 03 Januari 2020 dengan baik.

Nama Instansi : Studio Jugend Creative Haus

Alamat : JL. MS Zainudin No. 42a, Bukit baru, Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

03 Januari 2020



Brian Arya Putra, M.T

ABSTRAK

Jugend Creative Haus adalah sebuah perusahaan yang bergerak dibidang industri kreatif. Dalam perkembangan bisnisnya, Jugend Creative Haus mempunyai visi Menjadikan Media Photography sebagai penyedia jasa foto dan video unggulan dalam memberikan pelayanan yang berkualitas dengan harga sangat murah serta terjangkau untuk area Bangka Belitung, profesional dan penuh rasa tanggung jawab akan kepuasan pelanggan. Untuk mewujudkan visi tersebut maka diperlukan suatu sarana informasi yang berbasis android. Fasilitas ini bertujuan untuk mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa fotografi untuk sebuah acara tertentu. Pada proses pembuatan rancangan aplikasi Android, langkah awal yang dilakukan adalah menganalisis sistem di dalam perusahaan, membuat desain sistem, desain struktur menu dan desain interface dari aplikasi tersebut, setelah itu ditentukan pemakaian *software*. Pada aplikasi ini, *software* yang dipakai adalah Adobe XD CS6 untuk pembuatan desain rancangan layar. Hasil yang didapatkan didalam aplikasi ini adalah rancangan aplikasi sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis android pada Jugend Creative Haus. Pada aplikasi Jugend Creative Haus dilengkapi fasilitas paket fotografi yang ditawarkan, halaman order, list harga dan info studio untuk melihat lokasi, kontak, dan informasi tentang studio foto Jugend Creative Haus.

Kata kunci : Android, Jugend Creative Haus, Fotografi.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan kuliah praktek dengan judul “Perancangan Sistem Pemesanan Fotografi Berbasis Android di Jugend Creative Haus“ yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

Kami menyadari bahwa laporan kuliah praktek ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa kami terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, kami menyadari pula bahwa laporan kuliah praktek ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, kami menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia serta memberkahi anugerah dan kemudahan kepada kami dalam pembuatan laporan kuliah praktek ini.
2. Keluarga tercinta, Ayah, Ibu, serta kakak-adik kami yang telah memberikan dukungan dan nasehat kepada kami baik semangat maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M.Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Ibu Eza Budi Perkasa, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan yang sangat berarti dan membimbing kami sehingga kuliah praktek ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh Dosen dan Karyawan di STMIK Atma Luhur Pangkalpinang yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama kami menuntut ilmu.
8. Teman-teman kami semua yang tidak bisa kami sebutkan satu persatu yang sudah membantu dan memberikan dukungan secara mental.

Semoga semua jasa yang telah diberikan mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Akhir kata kami berharap semoga laporan kuliah praktek ini berguna bagi para pembaca umumnya dan teman-teman mahasiswa STMIK Atma Luhur Pangkalpinang khususnya.

Pangkalpinang, 03 Januari 2020

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Manfaat dan Tujuan	3
1.3.1 Manfaat Penelitian	3
1.3.2 Tujuan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Perancangan Sistem	5
1.5.2 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Pengertian Sistem	7
2.2 Pengertian Informasi	7
2.3 Pengertian Sistem Informasi	8
2.4 Pengertian Pemesanan Jasa	9
2.5 Pengertian Android	9
2.6 Pengertian Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi berbasis Android	9
2.7 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	10

2.8 Metode Waterfall	12
2.9 Penelitian Terdahulu	14

BAB III ORGANISASI

3.1 CV. Jugend Creative Haus Photo Studio & Design	16
3.1.1 Sejarah Jugend Creative Haus Photo Studio & Design	16
3.1.2 Visi Misi Jugend Creative Haus Photo Studio & Design	16
3.1.3 Struktur Organisasi	17
3.1.4 Tugas dan Wewenang	18
3.1.4.1 <i>Chief Executive Officer(CEO)</i>	18
3.1.4.2 Fotografer	19
3.1.4.3 Videographer/Video Editor	20
3.1.4.4 Editor & <i>Graphic Designer</i>	20
3.1.4.5 <i>Admin & Data Creative Manager</i>	21
3.1.4.6 <i>Studio Development</i>	21
3.2 Spesifikasi, Kegunaan dan Jumlah Komputer	21
3.2.1 Spesifikasi Komputer Utama	21
3.2.2 Spesifikasi Komputer Kedua	22
3.2.3 Spesifikasi Komputer Ketiga	22
3.3 Software	23

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Definisi Masalah	24
4.1.1 Proses Bisnis Berjalan	24
4.2 Analisis Sitem Berjalan	25
4.3 Analisis Sitem Usulan.....	26
4.3.1 <i>Use Case Diagram</i>	26
4.3.2 <i>Activity Diagram</i>	26
4.3.3 <i>Sequence Diagram</i>	28
4.3.3.1 <i>Sequence Diagram</i> List Harga	28
4.3.3.2 <i>Sequence Diagram</i> Paket	29
4.3.4 <i>Class Diagram</i>	30

4.4 Rancangan Aplikasi yang Diusulkan.....	31
4.5 Rancangan Layar	31
4.6 Keuntungan dan Kerugian Sistem yang Diusulkan	37

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	38
5.2 Saran	38

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	10
Gambar 2.2 Contoh <i>Activity Diagram</i>	11
Gambar 2.3 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	11
Gambar 2.4 Contoh <i>Class Diagram</i>	12
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	17
Gambar 4.1 <i>Activity Diagram</i> Sistem Berjalan	25
Gambar 4.2 <i>Use Case Diagram</i>	26
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i>	27
Gambar 4.4 <i>Sequence Diagram</i> List Harga	28
Gambar 4.5 <i>Sequence Diagram</i> Paket	29
Gambar 4.6 <i>Class Diagram</i>	30
Gambar 4.7 Rancangan Layar Menu Login	31
Gambar 4.8 Rancangan Layar Menu Register	32
Gambar 4.9 Rancangan Layar Menu Beranda	33
Gambar 4.10 Rancangan Layar Menu List Harga	34
Gambar 4.11 Rancangan Layar Menu Paket	35
Gambar 4.12 Rancangan Layar Menu Info Kami	36



DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 2.1 Daftar Penelitian	15
-----------------------------------	----

