

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI
BERBASIS *WEB* PADA *INSOM FOTOGRAHY*
PANGKALPINANG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)**

**ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

**SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI
BERBASIS *WEB* PADA *INSOM FOTOGRAHY*
PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



Oleh :
Ariska Febrianti
1822500075

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS (ISB)
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG**

2022

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1822500075

Nama : Ariska Febrianti

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Informasi

Judul Skripsi : SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA
FOTOGRAFI BERBASIS *WEB* PADA INSOM
FOTOGRAHY PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juni 2022



(Ariska Febrianti)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS
WEB PADA INSOM FOTOGRAHY PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ariska Febrianti

1822500075

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 29 Juni 2022

Anggota Penguji



Marini, M.Kom

NIDN.0212037801

Dosen Pembimbing



Anisah, M.Kom

NIDN.0226078302

Kaprodi Sistem Informasi



Supardi, M.Kom

NIDN.0219059501

Ketua Penguji



Hengki, M.Kom

NIDN.0207049001

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 06 Juli 2022

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



Ellya Helmud, M.Kom

NIDN.0201027901

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis bisa menyelesaikan Laporan Skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Dalam penyajian laporan skripsi ini penulis menyadari masih belum mendekati kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan koreksi dan saran yang bersifat membangun sebagai masukan yang bermanfaat demi perbaikan dan peningkatan kualitas diri penulis dalam bidang ilmu pengetahuan dan pendidikan.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak Drs. Djaetun HS sebagai Pendiri Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, MM, MBA., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Informasi ISB Atma Luhur.
6. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
7. Ibu Anisah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
8. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan Ilmunya.
9. Ayahanda Sunardi dan Ibunda Sunenti tercinta & terkasih saya, yang banyak memberikan dukungan yang sangat berarti serta tidak pernah surut dalam mendidik, membina dan doa yang tulus kepada sang penulis.

10. Ketua Instansi dan *Staff Insom Photography* yang telah banyak membantu, menjelaskan serta memberikan data yang diperlukan oleh penulis dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.

11. Teman serta Sahabat yang telah membantu dan menemani penulis selama proses perkuliahan dan pengerjaan laporan skripsi ini hingga selesai.

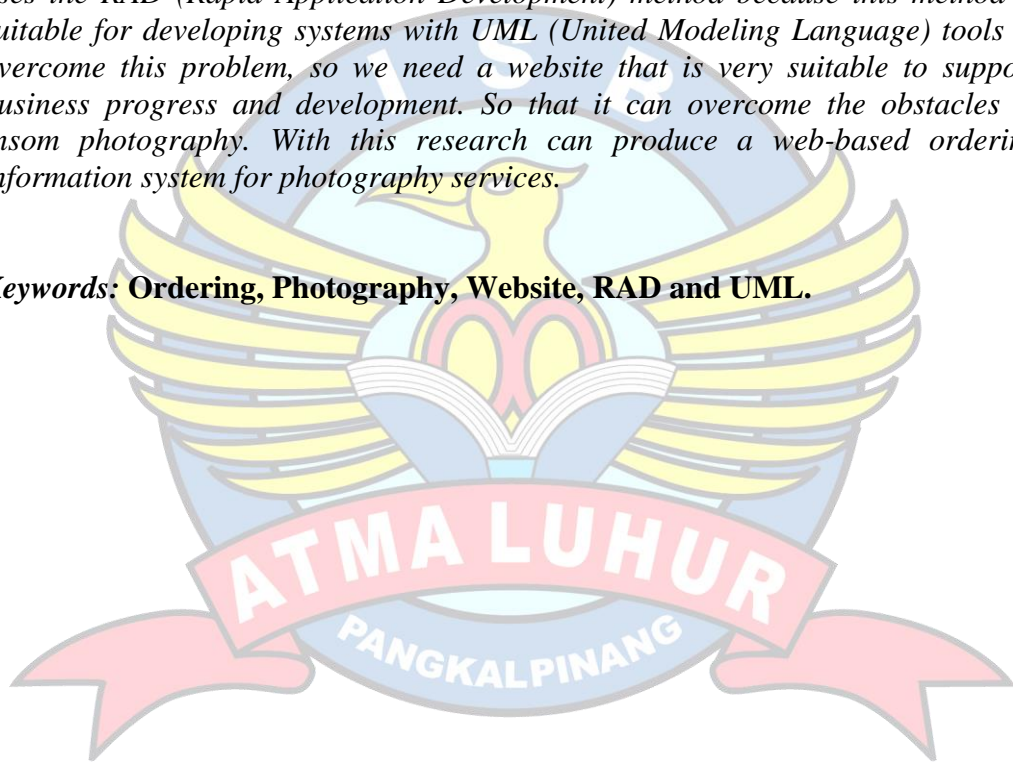
Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, khususnya bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan skripsi dengan topik serupa dan semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, kepada kita semua, Aamiin.



ABSTRACT

Insom Photography is an art company that expresses communication, recording a moment in the form of images. Various photography and video services offered to clients include wedding photos, pre-wedding, aqiqah, and others. The part in charge of managing input and output related to ordering photo services is the ordering admin section. The problem being faced in the ordering process is the difficulty of ordering photo services manually because of frequent data loss and damage to bookkeeping reports. The obstacles faced can be overcome by building a web-based photo service ordering information system. This system makes the process of ordering photo services easier. This web-based information system uses the RAD (Rapid Application Development) method because this method is suitable for developing systems with UML (United Modeling Language) tools to overcome this problem, so we need a website that is very suitable to support business progress and development. So that it can overcome the obstacles in Insom photography. With this research can produce a web-based ordering information system for photography services.

Keywords: Ordering, Photography, Website, RAD and UML.



ABSTRAK

Insom *Fotography* adalah sebuah perusahaan seni yang mengekspresikan komunikasi, merekam suatu moment dalam bentuk gambar. Berbagai jasa fotografi dan video yang ditawarkan kepada klien meliputi foto *wedding*, *prewedding*, aqiqah, dan lain-lain. Bagian yang bertugas dalam mengelola masukan dan keluaran yang terkait pemesanan jasa foto adalah bagian admin pemesanan. Masalah yang sedang dihadapi pada proses pemesanan adalah sulitnya melakukan pemesanan jasa foto secara manual karena sering terjadinya kehilangan data dan kerusakan pada laporan pembukuan. Kendala yang dihadapi dapat diatasi dengan membangun sistem informasi pemesanan jasa foto berbasis *web*. Dengan adanya sistem ini memudahkan proses pemesanan jasa foto. Sistem Informasi berbasis *web* ini menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) karena metode ini cocok untuk mengembangkan sistem dengan alat bantu UML (*Unified Modelling Language*) untuk mengatasi masalah ini, maka diperlukan suatu *website* yang sangat sesuai untuk mendukung kemajuan dan perkembangan bisnis. Sehingga dapat mengatasi kendala pada Insom *fotography*. Dengan penelitian ini dapat menghasilkan sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis *web*.

Kata Kunci : Pemesanan, *Fotography*, *Website*, RAD dan UML.



DAFTAR ISI

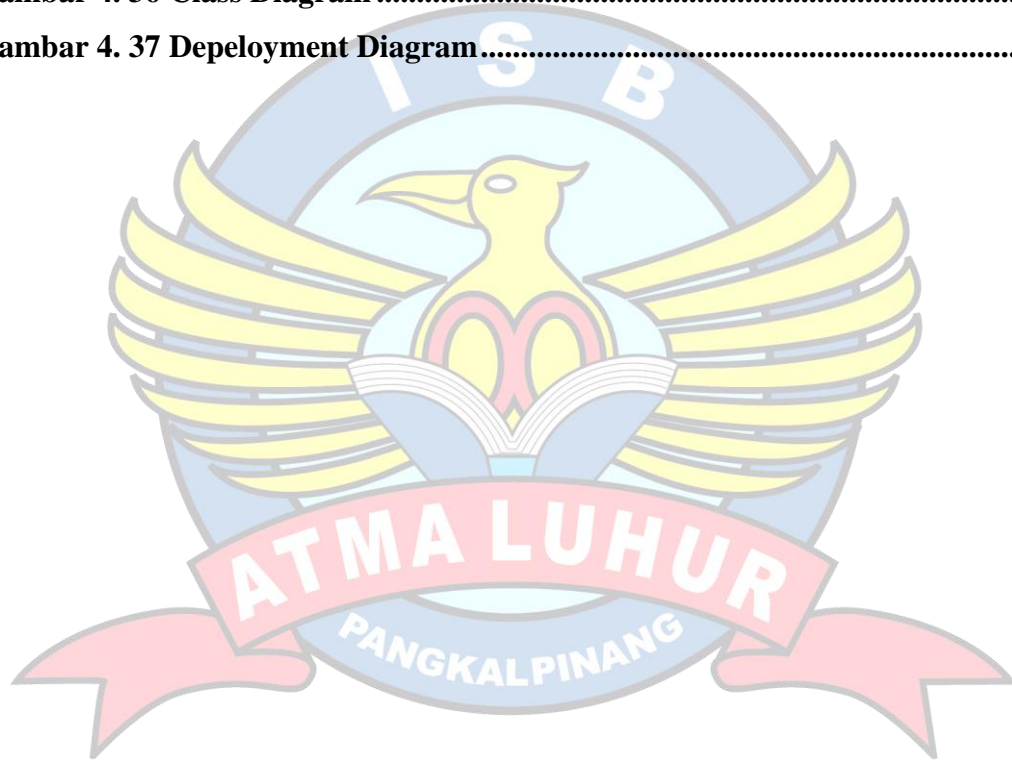
Judul	
LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR SIMBOL	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.5 Sistematikan Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Pengertian Sistem Informasi	6
2.2 Pemesanan	6
2.3 Website	6
2.4 Rapid Application Development (RAD)	7
2.5 UML (Unified Modelling Language)	7
2.6 PHP (Personal Home Page)	8
2.7 Tinjauan penelitian terdahulu	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 Model pengembangan sistem	10

3.2	<i>Unified Modelling Language (UML)</i>	11
BAB IV PEMBAHASAN		14
4.1	Tinjauan Organisasi	14
4.1.1	Profil	14
4.1.4	Struktur Organisasi	14
4.1.5	Tugas dan Wewenang pada Insom <i>Fotography</i>	15
4.2	Permodelan RAD (<i>Rapid Application Development</i>)	17
4.2.1	Perencanaan kebutuhan	17
4.2.1.1	Analisa Proses Bisnis Berjalan	17
4.2.1.2	<i>Activity Diagram</i>	18
4.2.1.3	Analisa Keluaran	21
4.2.1.4	Analisa Masukan	22
4.2.1.5	Identifikasi Kebutuhan	23
4.2.1.6	<i>Package Diagram</i>	25
4.2.2	RAD Desain	30
4.2.3	proses pengembangan	40
4.2.4	fase Implementasi	43
BAB V PENUTUP		64
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	64

DAFTAR GAMBAR

gambar 3. 1 Tahapan RAD (Rapid Application Development)[12]	11
gambar 4. 1 Struktur Organisasi.....	15
gambar 4. 2 <i>Diagram Activity Data Paket</i>	18
<i>gambar 4. 3 Activity Diagram Pendataan Member</i>	19
gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Booking</i>	20
gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Laporan Booking</i>	21
gambar 4. 6 <i>Package Diagram</i>.....	25
gambar 4. 7 <i>Use Case Diagram Data Member</i>.....	26
gambar 4. 8 <i>Use Case Diagram Data Admin</i>.....	27
Gambar 4. 9 <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>.....	31
Gambar 4. 10 LRS	33
gambar 4. 11 Dialog Rancangan Layar.....	43
gambar 4. 12 Login Admin.....	44
gambar 4. 13 Login Member.....	44
gambar 4. 14 Registrasi Member.....	45
gambar 4. 15 Rancangan Layar Dashboard.....	45
Gambar 4. 16 Rancangan Layar Data paket.....	46
gambar 4. 17 Rancangan Layar Tambah Data Paket	46
gambar 4. 18 Ubah Data Paket	47
gambar 4. 19 Rancangan layar Data Kategori.....	48
gambar 4. 20 Rancangan Layar Tambah Kategori	49
gambar 4. 21 Rancangan Layar ubah Kategori.....	49
gambar 4. 22 Rancangan Layar Data Member.....	50
gambar 4. 23 Rancangan Layar Detail Member.....	50
gambar 4. 24 Rancangan Layar Oupload Bukti Pembayaran.....	51
gambar 4. 25 Rancangan Layar Input Data Faktur.....	51
gambar 4. 26 Rancangan Layar Laporan.....	52
gambar 4. 27 Deployment Diagram.....	53

gambar 4. 28 Sequence Diagram Login	54
gambar 4. 29 Sequence Diagram register	55
gambar 4. 30 Sequence Diagram Paket.....	56
gambar 4. 31 Sequence Diagram Booking.....	57
gambar 4. 32 Sequence Diagram Lihat Booking.....	58
gambar 4. 33 Sequence Diagram Pembayaran.....	59
gambar 4. 34 Sequence Diagram Cetak Faktur	60
gambar 4. 35 Sequence Diagram Lihat Laporan	61
gambar 4. 36 Class Diagram	62
gambar 4. 37 Depeloyment Diagram.....	63



DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Member	34
Tabel 4. 2 Tabel Admin	34
Tabel 4. 3 Tabel Transaksi	34
Tabel 4. 4 Pilih	34
Tabel 4. 5 Tabel Paket	34
Tabel 4. 6 Tabel Kategori	35
Tabel 4. 7 Tabel Pembayaran	35
Tabel 4. 8 Tabel Faktur	35
Tabel 4. 9 Tabel Sfesifikasi Basis Data Admin	35
Tabel 4. 10 Tabel Sfesifikasi Basis Data Member	36
Tabel 4. 11 Tabael Sfesifikasi Basis Data Transaksi	37
Tabel 4. 12 Tabel Sfesifikasi Basis Data Pilih	37
Tabel 4. 13 Tabel Sfesifikasi Basis Data Paket	38
Tabel 4. 14 Tabel Sfesifikasi Basis Data Kategori	38
Tabel 4. 15 Tabel Sfesifikasi Basis Data Pembayaran	39
Tabel 4. 16 Tabel Faktur	39



DAFTAR LAMPIRAN



Lampiran A- 1 kwitansi.....	68
Lampiran B- 1 DATA PAKET	70
Lampiran B- 2 PEMESANAN	71
Lampiran C- 1 Laporan Pemesanan	73
Lampiran C- 2 Faktur	74
Lampiran D- 1 Member.....	76
Lampiran D- 2 Data Booking.....	76
Lampiran D- 3 Data Paket	77
Lampiran D- 4 Data Kategori.....	77
Lampiran D- 5 Data Pembayaran	78





DAFTAR SIMBOL


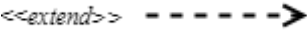
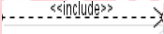

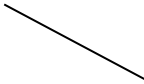
Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, sebuah simbol aktivitas menyatakan aksi yang dilakukan dalam suatu arsitektur sistem
Percabangan / <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
Penggabungan / <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
Swimlane  Atau	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi


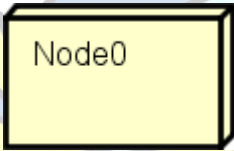
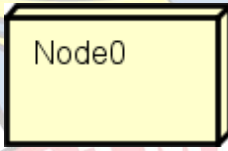



	
<p><i>Controlflow</i></p> 	<p>Urutan perpindahan suatu aktivitas</p>

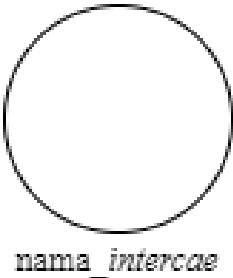



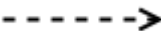

Use case Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Use case</i></p> 	<p><i>Fungsionalitas</i> yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i></p>
<p>Aktor / <i>actor</i></p> 	<p>Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun <i>symbol</i> dari <i>actor</i> adalah gambar orang, tapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang biasanya dinyatakan</p>


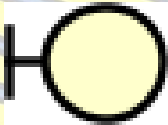

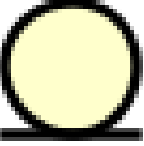
	menggunakan kata benda di awal frase nama <i>actor</i>
Asosiasi / association 	Komunikasi antara actor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan actor
Ekstensi / <i>extend</i> 	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu; mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek; biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan
<i>Include</i> 	Menunjukkan bahwa <i>use case</i> seluruhnya merupakan <i>fungsi</i> dari <i>use case</i> lainnya
Generalisasi / <i>generalization</i> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi lebih umum dari lainnya
<i>Association Aktif</i> 	Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam <i>use case</i>

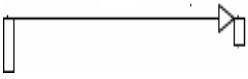
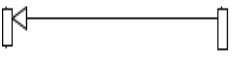
Class Diagram

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="395 528 472 560">Kelas</p> 	<p data-bbox="949 528 1294 560">Kelas pada struktur sistem</p>
<p data-bbox="395 833 469 864"><i>Node</i></p> 	<p data-bbox="949 833 1342 1032">Menggambarkan infrastruktur apa saja yang ada pada sistem. <i>Node</i> digambarkan sebagai <i>server</i>, <i>pc</i>, dll.</p>
<p data-bbox="395 1111 549 1142"><i>Component</i></p> 	<p data-bbox="949 1111 1337 1252">Menggambarkan elemen-elemen yang terdapat pada <i>node</i></p>
<p data-bbox="395 1379 464 1411"><i>Note</i></p> 	<p data-bbox="949 1379 1342 1632">Digunakan untuk membuat keterangan atau komentar tambahan pada suatu elemen sehingga langsung terlampir pada sistem</p>
<p data-bbox="395 1657 608 1688"><i>Communication</i></p> 	<p data-bbox="949 1657 1337 1744">Sebagai penghubung antar <i>node</i> yang saling berinteraksi</p>
<p data-bbox="395 1800 560 1832"><i>Dependency</i></p> 	<p data-bbox="949 1800 1337 1942">Menggambarkan suatu hubungan ketergantungan antar <i>node</i> atau komponen</p>

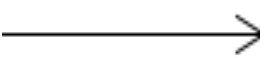

<p>Antarmuka / <i>interface</i></p> 	<p>Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek</p>
<p>Asosiasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna umum asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>Asosiasi berarah</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i></p>
<p>Generalisasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan makna <i>generalisasi-spesialisasi</i> (umum-khusus)</p>
<p>Kebergantungan</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan kebergantungan antar kelas</p>
<p>Agregasi</p> 	<p>Relasi antar kelas dengan semua bagian (<i>whole-part</i>)</p>


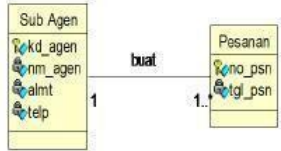
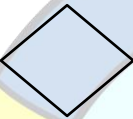
Sequence Diagram

Simbol	Deskripsi
<p data-bbox="395 421 568 450">Aktor / <i>actor</i></p> 	<p data-bbox="917 421 1343 891">Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang tapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang; biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama <i>actor</i></p>
<p data-bbox="395 918 596 947"><i>Boundary class</i></p> 	<p data-bbox="917 918 1343 1272">Menggambarkan intraksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar</p>
<p data-bbox="395 1303 571 1332"><i>Control class</i></p> 	<p data-bbox="917 1303 1343 1608">Menggambarkan “perilaku mengatur” mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem</p>
<p data-bbox="395 1639 549 1668"><i>Entity class</i></p> 	<p data-bbox="917 1639 1343 1832">Menggambarkan informasi yang harus di simpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).</p>

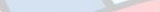
<p><i>Object Message</i></p> 	<p>Menggambarkan pesan / hubungan aktor objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
<p><i>Return Message</i></p> 	<p>Menggambarkan pesan / objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi</p>
<p>Pesan tipe <i>return</i></p>	<p>Menyatakan bahwa suatu objek yang telah menjalankan suatu operasi atau metode menghasilkan suatu kembalian</p>
<p>Pesan tipe <i>destroy</i></p>	<p>Menyatakan suatu objek mengakhiri hidup objek yang lain, arah panah mengarah pada objek yang diakhiri, sebagainya jika ada <i>create</i> maka ada <i>destroy</i></p>

Deployment Diagram


Simbol	Deskripsi
<p><i>Generalization</i></p> 	<p>Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).</p>
<p><i>Class</i></p> 	<p>Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.</p>




<p><i>Association</i></p> 	<p>Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.</p>
<p><i>Multiplicity</i></p> 	<p>Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk objek-objek yang berpartisipasi</p>
<p><i>Aggregation</i></p> 	<p>Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain</p>

Package Diagram

Simbol	Deskripsi
<p><i>Package</i></p> 	<p><i>Package</i> merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih <i>node</i></p>

Entity Relationship Diagram (ERD)

Simbol	Deskripsi
<p><i>Entity</i></p> 	<p>Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat</p>
<p>Atribut</p>	<p>Sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain</p>

<p>Hubungan / <i>relationship</i></p> 	<p>Bentuk hubungan antarentitas dengan isi dari hubungan</p>
<p>Garis</p> 	<p>Menghubungkan <i>entity</i> dengan <i>relationship</i></p>
<p><i>Cardinality</i></p> 	<p>Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidak hubungan antar entitas tersebut.</p>

