

**ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI
PEMESANAN JASA FOTO BERBASIS ANDROID PADA
STUDIO SHINOBI PICTURE**



LAPORAN KERJA PRAKTEK

Oleh :

NIM	NAMA
1. 1911500006	FARAH DILAH NAHDAH
2. 1911500071	PRATIWI
3. 1911500161	YUNITA YANI

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2022/2023**



**INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR**

PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

Program Studi : Teknik Informatika
Jenjang Studi : Stara 1
Judul : **ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI
PEMESANAN JASA FOTO BERBASIS ANDROID
PADA STUDIO SHINOBI PICTURE**

NIM	NAMA
1. 1911500006	FARAH DILAH NAHDAH
2. 1911500071	PRATIWI
3. 1911500161	YUNITA YANI

Pembimbing KP

Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN 0008128901

Pangkalpinang,
Menyetujui,

Pembimbing Lapangan,

Shinobi Picture
come share it with us
Jl. Rustom ofendi Selindung Baru
Pangkalpinang
Hp. 08560913328

Pastyo Susilowanda

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chandra Kirana, M.Kom
NIDN 0228108501

LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa:

1. Farah Dilah Nahdah (1911500006)
2. Pratiwi (1911500071)
3. Yunita Yani (1911500161)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 10 Oktober 2022 sampai dengan 24 Januari 2023 dengan baik.

Nama Instansi : SHINOBI PICTURE
Alamat : JL. Rustam Effendi Kel. Selindung Baru,
Kec. Gabek, Kota Pangkalpinang

Pembimbing Praktek

Tanggal, 24 Januari 2023

Shinobi Picture
come share it with us
Jl. Rustam efendi Selindung Baru
Pangkalpinang
Hp. 085609113378
(Pastyo Susilowanda)

SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Farah Dilah Nahdah
NIM : 1911500006
2. Nama : Pratiwi
NIM : 1911500071
3. Nama : Yunita Yani
NIM : 1911500161

Judul KP : **ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI
PEMESANAN JASA FOTO BERBASIS ANDROID
PADA STUDIO SHINOBI PICTURE**

Menyatakan dengan sesungguhnya laporan KP ini adalah benar asli karya ilmiah kami sendiri, bukan plagiat dan yang dibuat berdasarkan hasil penelitian yang kami lakukan. Demikianlah surat pernyataan ini kami buat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari ternyata tidak benar, maka kami bersedia dikarenakan sanksi sesuai dengan ketentuan perundang-undang yang berlaku.

Pangkalpinang, 24 Januari 2023

Yang menyatakan,

Nama :

1. Farah Dilah Nahdah
2. Pratiwi
3. Yunita Yani



ABSTRACT

Shinobi Picture is one of the photo studios in Pangkalpinang City, Bangka Belitung Islands which is engaged in photography and was inaugurated in 2019. In the process of business development, Shinobi Picture is still lacking in the use of information technology and is not well known to the general public, currently the management of photography services is still manual and has not been computerized. On the ordering system, the customer comes to his place to directly select and order a photo package, then the order is recorded by the admin using paper. After recording orders, the Shinobi Picture admin collects the payment of customer orders to be paid. The purpose of this study was to design an Android-based photo service ordering application to facilitate the ordering process so that customers do not need to come to the photo studio to place an order. Designing this ordering application uses a prototype development model, Java programming language, PHP and MySQL databases. The design of the ordering application is expected to help admin performance to be more efficient and make it easier to record payments.

Keywords : Photo Studio, Ordering, Android



ABSTRAK

Shinobi Picture adalah salah satu studio foto di Kota Pangkalpinang Kepulauan Bangka Belitung yang bergerak pada bidang fotografi dan di resmikan pada tahun 2019. Dalam proses perkembangan bisnis, Shinobi Picture masih kurang dalam pemanfaatan teknologi informasi dan kurang diketahui masyarakat umum, Saat ini pengelolaan jasa fotografi masih bersifat manual dan belum terkomputerisasi. Pada sistem *pemesanan*, pelanggan datang ke tempatnya untuk langsung memilih dan memesan paket foto, kemudian pesanan dicatat oleh admin menggunakan kertas. Selesai pencatatan pesanan admin Shinobi Picture melakukan pendataan pembayaran pemesanan pelanggan yang akan dibayar. Tujuan penelitian ini adalah merancang sebuah aplikasi pemesanan jasa foto berbasis Android sehingga mempermudah proses pemesanan agar pelanggan tidak perlu datang ke studio foto untuk melakukan pemesanan. Perancangan Aplikasi pemesanan ini menggunakan model pengembangan *prototype*, bahasa pemrograman Java, PHP dan *database* MySQL. Adanya perancangan aplikasi pemesanan diharapkan membantu kinerja admin agar lebih efisien dan mempermudah pencatatan pembayaran.

Kata Kunci : Studio Foto, Pemesanan, Android



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT karna atas karunia-Nya sehingga kita bisa menyelesaikan laporan kuliah praktek ini untuk memnuhi salah satu persyaratan dari skripsi pada jurusan Teknik Informatika ISB ATMA LUHUR.

Kami menyadari jika penulisan laporan ini masih belum sempurna oleh karena itu kritik dan saran senantiasa kami terima untuk menyempurnakan pembuatan laporan ini.

Penulisan laporan ini disusun berdasarkan panduan yang telah ditentukan dalam kurun waktu tertentu, selain itu penulis juga berharap laporan ini bisa menjadi salah satu referensi bagi pembaca dalam menyelesaikan tugas serta laporan lainnya.

Dengan kemampuan yang ada kami sebagai penulis menyadari tidak bisa menyelesaikan laporan ini tanpa bantuan orangtua, teman, sahabat dan tentunya dosen pembimbing yang selalu membantu kami dalam menyempurnakan laporan kuliah praktek ini. Oleh sebab itu, dengan kerendahan hati penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T.,M.Sc, selaku Rektor ISB Atma Luhur.
5. Bapak Ellya Helmud, M.Kom, selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
6. Bapak Chandra Kirana, M.Kom, Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
7. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M.Kom, selaku dosen pembimbing Laporan Kuliah Praktek.
8. Abang Pastyo Susilowanda, Selaku Owner Shinobi Picture.

Semoga Allah SWT selalu memberikan taufik dan hidayah kepada orang yang telah ikut berkontribusi dalam pembuatan laporan ini.

Pangkalpinang, Januari 2023

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN ANTI PLAGIAT	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR SIMBOL	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Analisis	7
2.2 Perancangan.....	7
2.3 Aplikasi.....	7
2.4 Pemesanan	7
2.5 Jasa.....	8
2.6 Pembayaran	8
2.7 Fotografi	8
2.8 Studio Foto	8

2.9	Android.....	9
2.10	Android SDK.....	9
2.11	Java.....	9
2.12	Basis Data.....	9
2.13	Xampp.....	9
2.14	MySQL.....	10
2.15	PhpMyAdmin.....	10
2.16	PHP.....	10
2.17	Prototype.....	10
2.18	OOP (Object Oriented Programming).....	10
2.19	UML.....	11
2.20	Figma.....	12
2.21	Penelitian Terdahulu.....	12
BAB III	ORGANISASI	
3.1	Sejarah Studio Shinobi Picture.....	14
3.2	Visi dan Misi.....	15
3.3	Struktur Organisasi Studio Shinobi Picture.....	15
3.4	Tugas dan Wewenang.....	16
BAB IV	PEMBAHASAN	
4.1	Definisi Masalah.....	17
4.2	Analisis Sistem Berjalan.....	17
4.3	Analisa Sistem Usulan.....	20
4.3.1	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Pelanggan.....	20
4.3.2	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Pelanggan.....	21
4.3.3	<i>Use Case Diagram</i> Sistem Usulan Admin Shinobi Picture.....	25
4.3.4	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i> Admin Shinobi Picture.....	25
4.3.5	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Pelanggan.....	30

4.3.6	<i>Activity Diagram</i> Sistem Usulan Admin	
	Shinobi Picture	34
4.3.7	<i>Sequence Diagram</i> Pelanggan.....	37
4.3.8	<i>Sequence Diagram</i> Admin	40
4.3.9	<i>Class Diagram</i>	43
4.4	Rancangan Layar	44
4.4.1	Aplikasi Pelanggan.....	44
4.4.2	Website Admin	60
BAB V	PENUTUP	
5.1	Kesimpulan.....	65
5.2	Saran.....	65

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

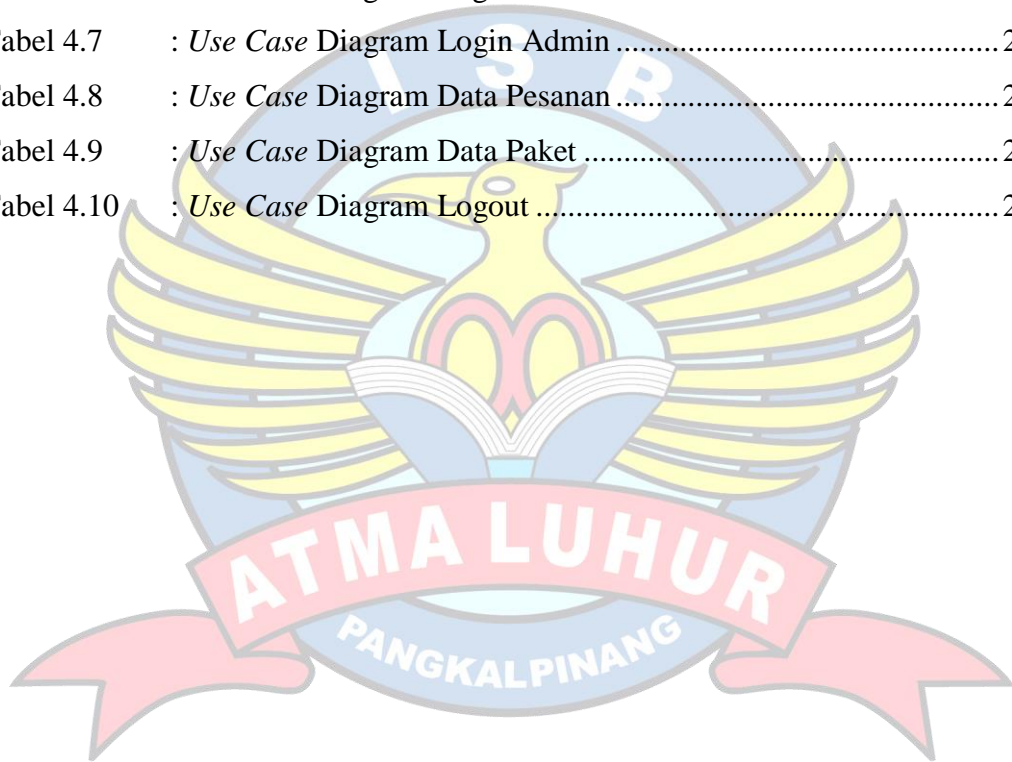
	Halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi Studio Shinobi Picture.....	15
Gambar 4.1 : Activity Diagram Sistem Berjalan	19
Gambar 4.2 : Use Case Diagram Sistem Usulan Pelanggan	20
Gambar 4.3 : Use Case Diagram Sistem Usulan Admin Shinobi Picture	25
Gambar 4.4 : Activity Diagram Sistem Usulan Registrasi dan Login	30
Gambar 4.5 : Activity Diagram Sistem Usulan Memilih Paket	31
Gambar 4.6 : Activity Diagram Sistem Usulan Pembayaran Paket	32
Gambar 4.7 : Activity Diagram Logout Pelanggan.....	33
Gambar 4.8 : Activity Diagram Sistem Usulan Login Admin Shinobi.....	34
Gambar 4.9 : Activity Diagram Sistem Usulan Admin Data Pesanan.....	35
Gambar 4.10 : Activity Diagram Sistem Usulan Admin Data Paket	36
Gambar 4.11 : Activity Diagram Sistem Usulan Admin Shinobi Logout.....	37
Gambar 4.12 : Sequence Diagram Pelanggan Registrasi	37
Gambar 4.13 : Sequence Diagram Pelanggan Login	38
Gambar 4.14 : Sequence Diagram Pelanggan Memilih Paket	38
Gambar 4.15 : Sequence Diagram Pelanggan Pemesanan Paket	39
Gambar 4.16 : Sequence Diagram Pelanggan Pembayaran Paket	39
Gambar 4.17 : Sequence Diagram Pelanggan Logout	40
Gambar 4.18 : Sequence Diagram Admin Login	40
Gambar 4.19 : Sequence Diagram Admin Data Pesanan.....	41
Gambar 4.20 : Sequence Diagram Admin Data Paket	42
Gambar 4.21 : Sequence Diagram Admin Logout	43
Gambar 4.22 : Class Diagram	43
Gambar 4.23 : Halaman Splash Screen Pelanggan	44
Gambar 4.24 : Halaman Login Pelanggan	45
Gambar 4.25 : Rancangan Layar Register Pelanggan	46
Gambar 4.26 : Rancangan Layar Halaman Utama Pelanggan	47
Gambar 4.27 : Rancangan Layar Pengaturan Profil Pelanggan	48

Gambar 4.28 : Rancangan Layar Pengaturan Profil Akun Pelanggan	49
Gambar 4.29 : Rancangan Layar Jenis Paket Pelanggan	50
Gambar 4.30 : Rancangan Layar Pilihan Paket Pelanggan	51
Gambar 4.31 : Rancangan Layar Tambah Paket Pelanggan	52
Gambar 4.32 : Rancangan Layar Tambah Pesanan Pelanggan	53
Gambar 4.33 : Rancangan Layar Checkout Pesanan Pelanggan	54
Gambar 4.34 : Rancangan Layar Metode Pembayaran Pelanggan	55
Gambar 4.35 : Rancangan Layar Notif Komentar Pesanan Pelanggan.....	56
Gambar 4.36 : Rancangan Layar Pesanan Belum di Bayar Pelanggan	57
Gambar 4.37 : Rancangan Layar Riwayat Pesanan Pelanggan	58
Gambar 4.38 : Rancangan Layar Invoice Pelanggan	59
Gambar 4.39 : Rancangan Layar Website Login Admin	60
Gambar 4.40 : Rancangan Layar Website Halaman Utama Admin.....	61
Gambar 4.41 : Rancangan Layar Website Data Pesanan Admin	61
Gambar 4.42 : Rancangan Layar Website Edit Data Pesanan Admin	62
Gambar 4.43 : Rancangan Layar Website Data Paket Admin	63
Gambar 4.44 : Rancangan Layar Website Tambah Data Paket Admin	63
Gambar 4.45 : Rancangan Layar Website Edit Data Paket Admin.....	64



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 : <i>Use Case</i> Diagram Registrasi.....	21
Tabel 4.2 : <i>Use Case</i> Diagram Login	22
Tabel 4.3 : <i>Use Case</i> Diagram Memilih Paket	22
Tabel 4.4 : <i>Use Case</i> Diagram Pemesanan Paket.....	23
Tabel 4.5 : <i>Use Case</i> Diagram Pembayaran Paket	24
Tabel 4.6 : <i>Use Case</i> Diagram Logout	24
Tabel 4.7 : <i>Use Case</i> Diagram Login Admin	25
Tabel 4.8 : <i>Use Case</i> Diagram Data Pesanan	26
Tabel 4.9 : <i>Use Case</i> Diagram Data Paket	27
Tabel 4.10 : <i>Use Case</i> Diagram Logout	29

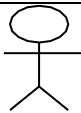






DAFTAR LAMPIRAN


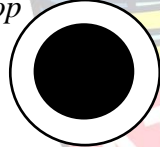


	Halaman
Lampiran 1 : Surat Izin Kuliah Kerja Praktek	69
Lampiran 2 : Balasan Surat Kuliah Kerja Praktek.....	70
Lampiran 3 : Lembar Berita Acara Konsultasi Dosen Pembimbing KP	71
Lampiran 4 : Lembar Berita Acara Kunjungan Kerja Praktek	71
Lampiran 5 : Lampiran Dokumentasi	72

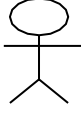


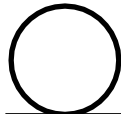


DAFTAR SIMBOL

Simbol Use Case Diagram			
No	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Actor</i>	aktor atau orang, sistem atau proses peran dan untuk memiliki hubungan dengan sistem informasi apa yang dilakukan
2.		<i>dependency</i>	Hubungan mencari (<i>Dependencies</i>) antar class
3.		<i>Generalization</i>	Berhubungan umum –khusus (generalisasi dan spesialisasi) untuk dua tujuan Kasus. Kasus penggunaan adalah fungsi ini lebih umum (umum), dari kasus penggunaan lainnya. Arah panah ditampilkan Petunjuk Penggunaan umum.
4.		<i>Include</i>	Hubungan tujuan ganda kasus, gunakan kasus yang mana ditambahkan dengan penggunaan lebih banyak kasus. kasus penggunaan apa yang ditambahkan Kasus penggunaan diperlukan untuk tambahan atau berfungsi sebagai syarat menjalankan kasus penggunaan.
5.	<<extend>>	<i>Extend</i>	Hubungan kasus penggunaan

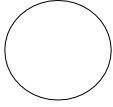





			tambahan kasus penggunaan lainnya. Tanpa menggunakan Kasus yang luar biasa Menambahkan kasus penggunaan bisa berdiri instruksi dari Gunakan panah kasus ditambahkan.
6.		<i>Association</i>	Interaksi aktor dengan kasus penggunaan komunikasi antar aktor dan kasus penggunaan.

Simbol Activity Diagram	
Simbol	Deksripsi
Simbol <i>start</i> 	Status awal atau akhir status sistem, setiap diagram Ada aktivitas keadaan awal
Simbol <i>stop</i> 	Simbol <i>stop</i> untuk menyatakan akhirdari suatu proses
Simbol <i>decision</i> 	Perbandingan untuk cabang keputusan operasional yang memiliki lebih dari satu pilihan
Simbol <i>action</i> 	Simbol <i>action</i> menyatakan aksi yang dilakukan dalam suatu arsitektur sistem

Simbol Sequence Diagram			
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Merupakan orang atau sistem lain atau proses diluar sistem yang dibuat, yang berhubungan dengan sistem yang dibuat. Aktor belum tentu orang, walaupun memiliki simbol bergambar orang.
2		<i>Boundary</i>	Terletak diantara sistem dengan dunia sekelilingnya. Semua form, laporan-laporan, antar muka ke perangkat keras seperti printer atau <i>scanner</i> dan antar muka ke sistem lainnya adalah termasuk dalam kategori.
3		<i>Control</i>	Berhubungan dengan fungsi onalitas seperti pemanfaatan sumber daya, pemrosesan terdistribusi, atau penanganan kesalahan.
4.		<i>Entity</i>	Digunakan menangani informasi yang mungkin akan disimpan secara permanen. <i>Entity</i> bisa juga merupakan sebuah table pada struktur basis data.

5.		<i>Message</i>	Digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>activation</i> , <i>message</i> mengidentifikasi komunikasi antara object-object.
6.		<i>Self-Message</i>	Mengidentifikasi komunikasi kembali kedalam sebuah objek itu sendiri.
7.		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
8.		<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan/hubungan obyek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
9.		<i>Lifeline (Garis hidup)</i>	Merupakan garis hidup objek yang menerangkan kehidupan objek.

Simbol Class Diagram				
Simbol	Deksripsi			
Kelas <table border="1" style="margin-left: 20px; width: 150px;"> <tr> <td>Nama kelas</td> </tr> <tr> <td>+atribut</td> </tr> <tr> <td>Operasi()</td> </tr> </table>	Nama kelas	+atribut	Operasi()	kelas yang ada dalam struktur sistem. Ini memiliki atribut dan kegiatan di kelas.
Nama kelas				
+atribut				
Operasi()				

<p>Antarmuka/ <i>interface</i></p>  <p>nama_interface</p>	<p>Kesamaan tapi di kelas adalah metode yang digunakan dinyatakan tanpa tubuh dan tidak ada atribut kelas.</p>
<p>Asosiasi</p> 	<p>Hubungan lintas kelas (umum), biasanya dilengkapi dengan keberagaman.</p>
<p>Asosiasi berarah</p> 	<p>Hubungan Kelas berarti kelas digunakan oleh kelas ini lain, biasanya dilengkapi dengan keragaman</p>
<p>Generalisasi</p> 	<p>Hubungan kelas yang masuk akal spesialisasi generalisasi (dari umum ke khusus).</p>
<p>Kebergantungan</p> 	<p>Hubungan mencari (<i>Dependencies</i>) antar class</p>
<p>Agregasi</p> 	<p>Hubungan kelas berarti seluruh bagian</p>

