

**APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN DI BANDUNG
PHOTO STUDIO BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI



Abimawardin

1611500074

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

2020

**APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN DI BANDUNG
PHOTO STUDIO BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

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



Oleh:

Abimawardin

1611500074

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

2020

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NIM : 1611500074

Nama : Abimawardin

Judul Skripsi : **APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN DI
BANDUNG PHOTO STUDIO BERBASIS ANDROID**

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

Pangkalpinang, 01 Juli 2020



(Abimawardin)

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG

NIM : 1611500074

Nama : Abimawardin

Judul Skripsi : **APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN DI BANDUNG
PHOTO STUDIO BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISETUJUI
PANGKALPINANG, 01 JULI 2020



Eza Budi Perkasa, M.Kom
NIDN 0201089201

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

APLIKASI PELAYANAN PELANGGAN DI BANDUNG PHOTO STUDIO
BERBASIS *ANDROID*

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Abimawardin
1611500074

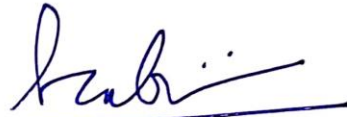
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 17 Juli 2020

Anggota Penguji



Laurentinus, M.Kom
NIDN. 0201079201

Dosen Pembimbing



Eza Budi Perkasa, M.Kom
NIDN. 0201089201

Kaprodi Teknik Informatika



Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501


Ketua Penguji



Fransiskus Panca Juniawan, M.Kom
NIDN. 0201069102

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 Juli 2020

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


Ellya Helmud, M.Kom
NIDN. 0201027901

...

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas berkat dan karunia-Nya, serta doa dari berbagai pihak sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Aplikasi Pelayanan Pelanggan di Bandung Photo Studio Berbasis *Android*.” tepat pada waktunya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih atas semua doa dan bantuan yang penulis terima sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

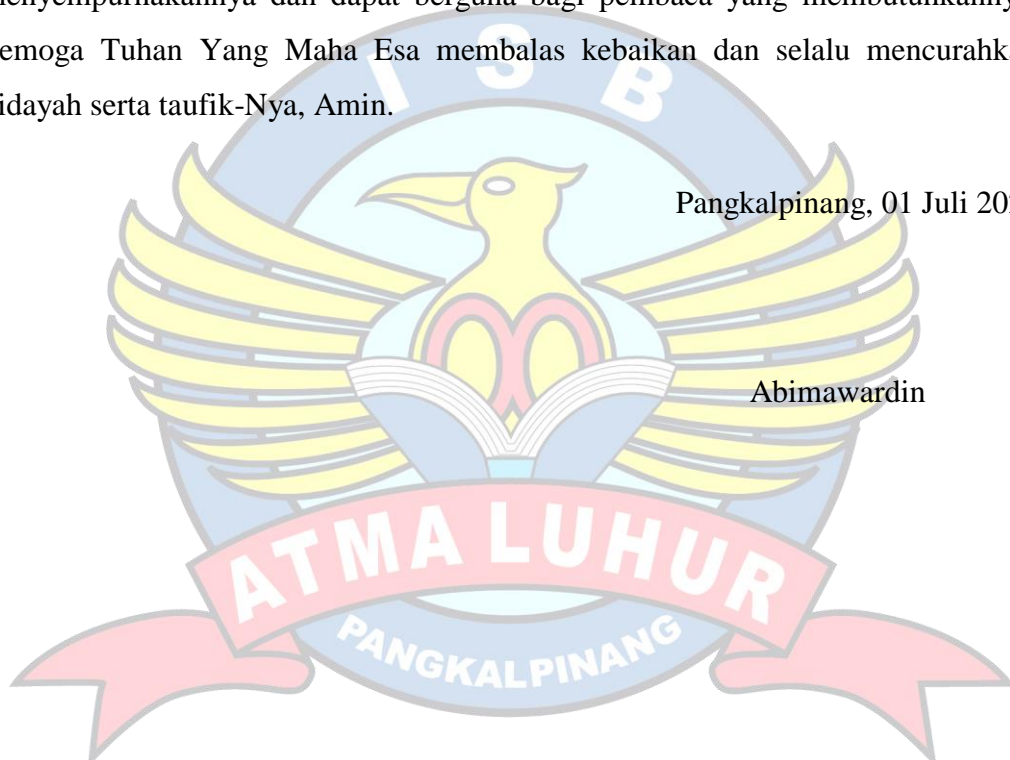
1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Mama dan Bapak, Ibu Masniah dan Bapak Suharli yang telah mendukung dan menguatkan penulis baik moral maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan ISB Atma Luhur.
4. Bapak Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc, selaku Rektor ISB Atmaluhur.
5. Bapak Chandra Kirana, M.Kom, selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Eza Budi Perkasa, M.Kom, selaku dosen pembimbing.
7. Bandung Photo Studio yang telah berkenan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Rendy Eka Priansyah dan Rizky Gunawan yang telah membantu menyediakan kebutuhan materi penulis.
9. Bapak/Ibu dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama penyelesaian Tugas Akhir Skripsi ini
10. Kakak-Kakak ku, Bang Evan, Bang Adi, Bang Erry, Ayuk Pempem, Ayuk Mulia dan Ayuk Fitri.
11. Sahabat Jamet Squad (Ditz Jombs, Julio, Ruspandi, Mukhlis, Rizki gang sebelah, Jeffri, Segi, Black Mamba, Rizki Dede pakboi, dan Nugrah) yang telah berjuang bersama.
12. Kekasihku Husnul Yatimah yang telah mendukung, membantu dan menguatkan penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
13. Kawan-kawan Teknik Informatika angkatan 2016 yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini tepat waktu.

14. Semua pihak secara langsung ataupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan dukungannya dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala dukungan dan bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan surga dari Allah SWT. Penulis menyadari dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini masih terdapat kekurangan. Sehingga penulis mengharapkan masukan dan saran guna menyempurnakannya dan dapat berguna bagi pembaca yang membutuhkannya. Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

Pangkalpinang, 01 Juli 2020

Abimawardin



ABSTRACT

Bandung Photo Studio is a form of business in the field of photography which is located in the Merapin Hill, Pangkal Pinang. The customer service application in the Android-based photo studio is the Bandung Studio Photo studio to be used in the ordering process in the Bandung Photo Studio. In this application, it provides photo studio booking services, prewedding booking services, wedding booking services, baby photo booking services, and photo pass ordering services, and also provides a menu profile. Bandung Photo Studio Application Bandung Photo Studio in ordering online with an android-based. The model used in making this application with a prototype model so that this manufacture can be flexible and make it easier for developers to overcome problems that are not appropriate at the time of manufacture.

Keywords: Bandung Photo Studio, Application, service, online, Android.



ABSTRAK

Bandung Photo Studio merupakan bentuk usaha dibidang fotografi yang berlokasi dikelurahan bukit merapin kota Pangkalpinang. Aplikasi pelayanan pelanggan dibandung foto studio berbasis android ini adalah inovasi dari studio Bandung Photo Studio untuk digunakan dalam proses pemesanan yang ada di studio Bandung Photo Studio. Dalam aplikasi ini menyediakan fungsi utama yaitu melakukan layanan pemesanan foto studio, layanan pemesanan *prewedding*, layanan pemesanan *wedding*, layanan pemesanan foto bayi, dan layanan pemesanan pass foto, dan juga disediakan menu *profile*. Aplikasi ini bertujuan mempermudah para pelanggan Studio Bandung Photo Studio dalam melakukan pemesanannya secara *online* dengan berbasis android. *Model* yang digunakan dalam membangun aplikasi ini yaitu dengan *model prototype* agar pembuatan ini bisa fleksibel dan mempermudah pengembang dalam mengatasi masalah pada yang tidak sesuai pada saat dibuat.

Kata Kunci : Bandung Photo Studio, Aplikasi, pelayanan, *online*, *Android*.



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR SIMBOL	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model <i>Prototype</i>	5
2.1.1 Kelebihan Model <i>Prototype</i>	6
2.1.2 Kekurangan Model <i>Prototype</i>	7
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	7
2.3 Definisi <i>Tools</i> Pengembangan Perangkat Lunak UML	10
2.3.1 Jenis-Jenis Diagram UML	11
2.4 Teori Pendukung	13
2.4.1 Studio Foto	13
2.4.2 Sistem Informasi	15
2.4.3 <i>Android</i>	17

2.4.4 Website	18
2.4.5 Java	19
2.4.6 MySQL.....	19
2.4.9 Black Box Testing.....	20
2.5 Penelitian Terdahulu	20

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model <i>Prototype</i>	23
3.2 Model Pengembangan Sistem.....	24
3.3 <i>Tools</i> Pengembangan Sistem.....	25

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Profile Perusahaan.....	26
4.1.1 Sejarah Bandung Photo Studio.....	26
4.1.2 Visi Dan Misi Bandung Photo Studio.....	26
4.1.3 Struktur Organisasi.....	27
4.1.4 Jabatan Tugas Dan Wewenang	27
4.2 Analisis Masalah	28
4.2.1 Analisis Kebutuhan	28
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan	29
4.3 Perancangan Sistem	30
4.3.1 Identifikasi Sistem Usulan	30
4.3.2 Rancangan Sistem	31
4.3.3 Rancangan Layar.....	66
4.4 Implementasi	99
4.4.1 Tampilan Layar	99
4.4.2 Pengujian.....	127

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan 133
5.2 Saran..... 133

DAFTAR PUSTAKA 134

LAMPIRAN



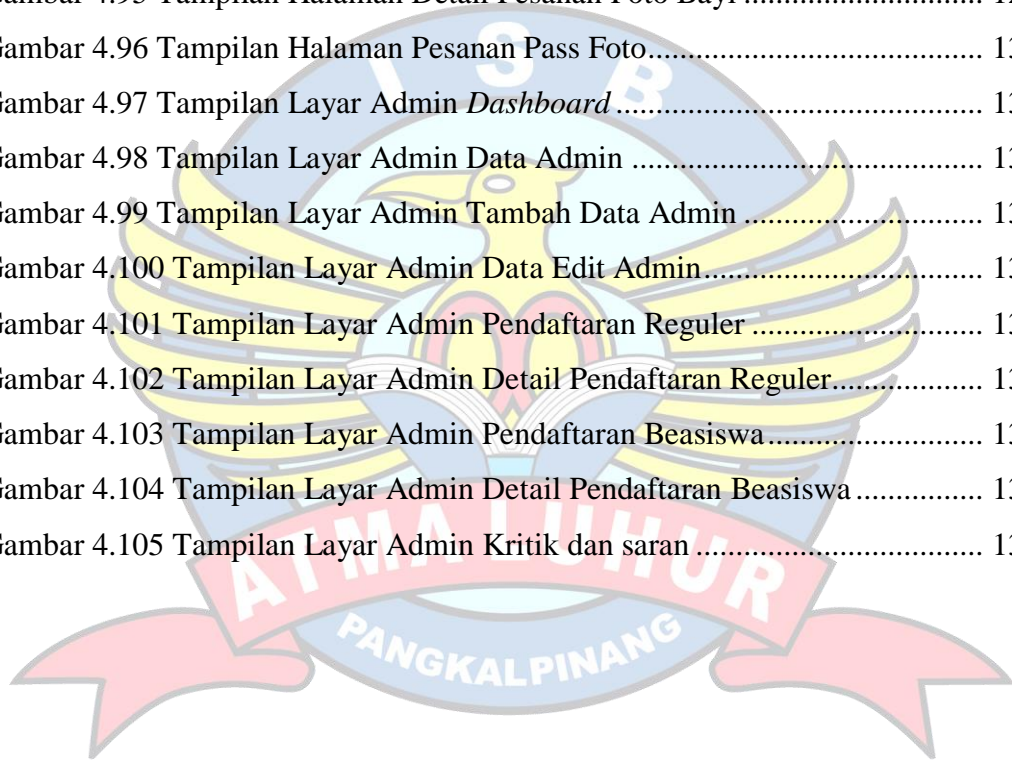
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Langkah-langkah Prototyping	7
Gambar 2.2 Struktur <i>Object Oriented Progaming</i>	10
Gambar 2.3 <i>Use Case diagram</i>	13
Gambar 2.4 Contoh <i>Activity Diagram</i>	13
Gambar 2.5 <i>Sequence Diagram</i>	14
Gambar 2.6 <i>Class Diagram</i>	14
Gambar 3.1 Tahapan <i>Prototype</i>	28
Gambar 4.1 Struktur Organisasi.....	30
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> analisis sistem berjalan.....	32
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> analisis sistem usulan	33
Gambar 4.4 <i>Usecase Diagram</i> pelanggan	34
Gambar 4.5 <i>Usecase Diagram</i> admin.....	35
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram Register</i>	37
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram Login</i>	38
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> foto studio	39
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram Prewedding</i>	40
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram Wedding</i>	41
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Foto Bayi.....	42
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Pass Foto	43
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram Profile</i>	44
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram Login</i>	45
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram Data User</i>	46
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram Pesanan Foto Studio</i>	47
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram Pesanan Prewedding</i>	48
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram Pesanan Wedding</i>	49
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram Pesanan Foto Bayi</i>	50
Gambar 4.20 <i>Activity Diagram Pesanan Pass Foto</i>	51
Gambar 4.21 <i>Activity Diagram Logout</i>	52
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram Register</i>	53

Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram Login</i>	54
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram Foto Studio</i>	55
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram Prewedding</i>	56
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram Wedding</i>	57
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram Foto Bayi</i>	58
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram Pass Foto</i>	59
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram Profile</i>	60
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram Login</i>	61
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram Data User</i>	62
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram Pesanan Foto Studio</i>	63
Gambar 4.33 <i>Sequenece Diagram Pesanan Prewedding</i>	64
Gambar 4.34 <i>Sequenece Diagram Pesanan Wedding</i>	65
Gambar 4.35 <i>Sequenece Diagram Pesanan Foto Bayi</i>	66
Gambar 4.36 <i>Sequenece Diagram Pesanan Pass Foto</i>	67
Gambar 4.37 <i>Class Diagram</i>	68
Gambar 4.38 Rancangan <i>Form Register</i>	69
Gambar 4.39 Rancangan <i>Form Login</i>	70
Gambar 4.40 Rancangan halaman utama.....	71
Gambar 4.41 Rancangan Menu Foto Studio.....	72
Gambar 4.42 Rancangan Halaman Paket 1 Photo Shoot	73
Gambar 4.43 Rancangan Menu <i>Prewedding</i>	76
Gambar 4.44 Rancangan Halaman Paket <i>Prewedding</i> 1	77
Gambar 4.45 Rancangan Menu <i>Wedding</i>	79
Gambar 4.46 Rancangan Halaman Paket <i>Wedding</i> 1.....	80
Gambar 4.47 Rancangan Menu Foto Bayi	83
Gambar 4.48 Rancangan <i>Price List</i> Foto Bayi.....	84
Gambar 4.49 Rancangan Menu Pass Foto	85
Gambar 4.50 Rancangan Halaman Profile.....	86
Gambar 4.51 Rancangan Form <i>Login</i>	87
Gambar 4.52 Rancangan Halaman <i>Dashboard</i>	88
Gambar 4.53 Rancangan Menu data <i>User</i>	89

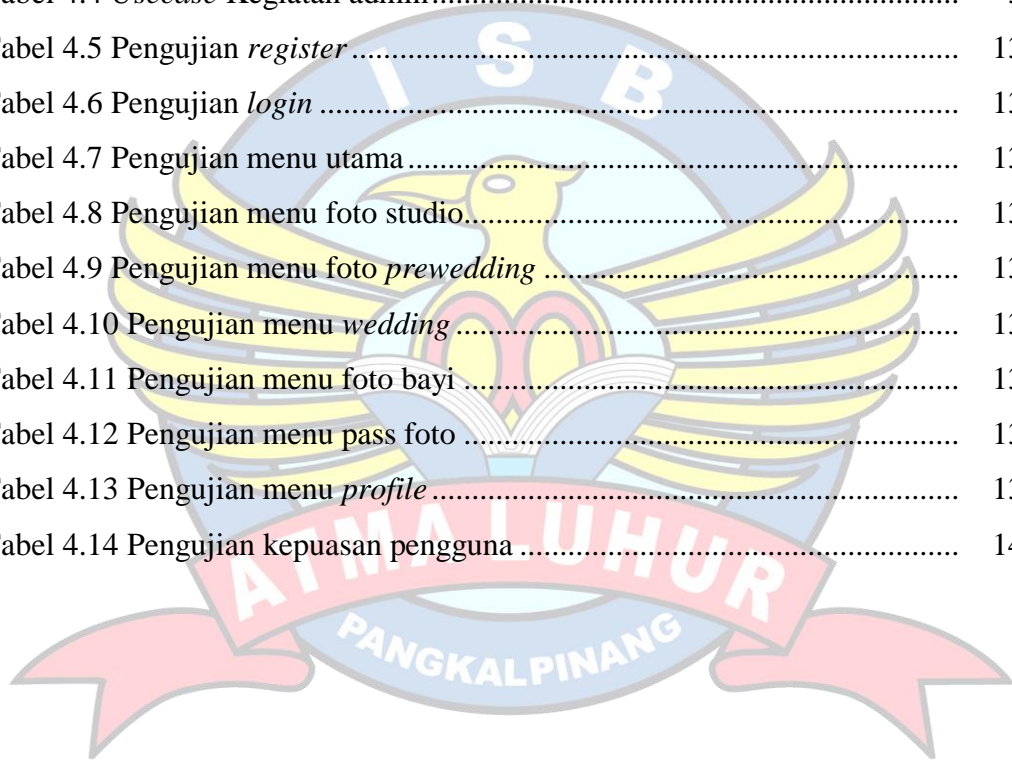
Gambar 4.54 Rancangan Halaman Tambah data <i>User</i>	90
Gambar 4.55 Rancangan Halaman Edit data <i>User</i>	91
Gambar 4.56 Rancangan Halaman Pesanan Foto Studio.....	92
Gambar 4.57 Rancangan Halaman Detail Pesanan Foto Studio	93
Gambar 4.58 Rancangan Halaman menu Pesanan <i>Prewedding</i>	94
Gambar 4.59 Rancangan Halaman Edit Pesanan <i>Prewedding</i>	95
Gambar 4.60 Rancangan Halaman Menu Pesanan <i>Wedding</i>	96
Gambar 4.61 Rancangan Halaman Edit Pesanan <i>Wedding</i>	97
Gambar 4.62 Rancangan Halaman Pesanan Foto Bayi.....	98
Gambar 4.63 Rancangan Halaman Detail Pesanan Foto Bayi.....	99
Gambar 4.64 Rancangan Halaman Pesanan Pass Foto	100
Gambar 4.65 Rancangan Halaman Detail Pesanan Pass Foto	101
Gambar 4.66 Tampilan <i>Form Register</i>	102
Gambar 4.67 Tampilan <i>Form Login</i>	103
Gambar 4.68 Tampilan halaman utama	104
Gambar 4.69 Tampilan Menu Foto Studio	105
Gambar 4.70 Tampilan Halaman Paket 1 Photo Shoot.....	106
Gambar 4.73 Tampilan Menu <i>Prewedding</i>	107
Gambar 4.74 Tampilan Halaman Paket <i>Prewedding</i> 1	108
Gambar 4.75 Tampilan Halaman Paket <i>Prewedding</i> 2.....	109
Gambar 4.76 Tampilan Menu <i>Wedding</i>	110
Gambar 4.77 Tampilan Halaman Paket <i>Wedding</i> 1	111
Gambar 4.78 Tampilan Halaman Paket <i>Wedding</i> 2	112
Gambar 4.79 Tampilan Halaman Paket <i>Wedding</i> 3	113
Gambar 4.80 Tampilan Menu Foto Bayi	114
Gambar 4.81 Tampilan <i>Price List</i> Foto Bayi	115
Gambar 4.82 Tampilan Menu Pass Foto.....	116
Gambar 4.83 Tampilan Halaman Profile	117
Gambar 4.84 Tampilan Form <i>Login</i>	118
Gambar 4.85 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	119
Gambar 4.86 Tampilan Menu data <i>User</i>	120

Gambar 4.87 Tampilan Halaman Tambah data <i>User</i>	121
Gambar 4.88 Tampilan Halaman Edit data <i>User</i>	122
Gambar 4.89 Tampilan Halaman Pesanan Foto Studio	123
Gambar 4.90 Tampilan Halaman Detail Pesanan Foto Studio	124
Gambar 4.91 Tampilan Halaman menu Pesanan <i>Prewedding</i>	125
Gambar 4.92 Tampilan Halaman Menu Pesanan <i>Wedding</i>	126
Gambar 4.93 Tampilan Halaman Edit Pesanan <i>Wedding</i>	127
Gambar 4.94 Tampilan Halaman Pesanan Foto Bayi	128
Gambar 4.95 Tampilan Halaman Detail Pesanan Foto Bayi	129
Gambar 4.96 Tampilan Halaman Pesanan Pass Foto.....	130
Gambar 4.97 Tampilan Layar Admin <i>Dashboard</i>	131
Gambar 4.98 Tampilan Layar Admin Data Admin	132
Gambar 4.99 Tampilan Layar Admin Tambah Data Admin	133
Gambar 4.100 Tampilan Layar Admin Data Edit Admin.....	134
Gambar 4.101 Tampilan Layar Admin Pendaftaran Reguler	135
Gambar 4.102 Tampilan Layar Admin Detail Pendaftaran Reguler.....	136
Gambar 4.103 Tampilan Layar Admin Pendaftaran Beasiswa.....	137
Gambar 4.104 Tampilan Layar Admin Detail Pendaftaran Beasiswa.....	138
Gambar 4.105 Tampilan Layar Admin Kritik dan saran	139



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tingkatan Versi Sistem Operasi <i>Android</i>	19
Tabel 2.2 Tabel Penelitian Terdahulu	24
Tabel 4.1 Spesifikasi minimum komputer atau laptop.....	31
Tabel 4.2 Spesifikasi minimum <i>smartphone</i> Android	31
Tabel 4.3 <i>Usecase</i> Kegiatan pelanggan	34
Tabel 4.4 <i>Usecase</i> Kegiatan admin.....	36
Tabel 4.5 Pengujian <i>register</i>	135
Tabel 4.6 Pengujian <i>login</i>	135
Tabel 4.7 Pengujian menu utama	136
Tabel 4.8 Pengujian menu foto studio.....	136
Tabel 4.9 Pengujian menu foto <i>prewedding</i>	137
Tabel 4.10 Pengujian menu <i>wedding</i>	137
Tabel 4.11 Pengujian menu foto bayi	138
Tabel 4.12 Pengujian menu pass foto	138
Tabel 4.13 Pengujian menu <i>profile</i>	139
Tabel 4.14 Pengujian kepuasan pengguna	140



DAFTAR SIMBOL

1. Activity Diagram



Start Point

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



End Point

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



Activity State

Menggambarkan suatu proses / kegiatan bisnis.



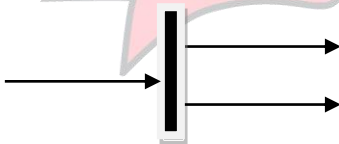
Swimlane

Menggambarkan pembagian / pengelompokkan berdasarkan tugas dan fungsi sendiri.



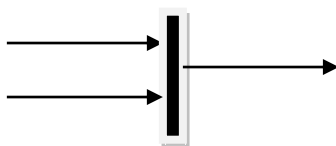
Decision Points

Menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false.



Fork

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.



Join

Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan dua atau lebih aktivitas yang sudah dilakukan dan menghasilkan sebuah aktivitas.

[...]

Guards

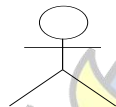
Sebuah kondisi benar sewaktu melewati sebuah transisi, harus konsisten dan tidak overlap.



Transition

Menggambarkan aliran perpindahan control antara state.

2. Use Case Diagram



Actor

Abstraksi dari orang atau sistem yang mengaktifkan fungsi dari use case.



Use Case

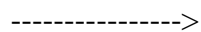
Menggambarkan proses sistem dari perpektif pengguna (user).



Relasi/Asosiasi

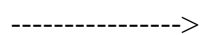
Menggambarkan hubungan antara actor dengan use case.

<<include>>



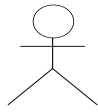
Asosiasi yang termasuk didalam *use case* lain, yang bersifat harus dilakukan bila *use case* lain tersebut dilakukan.

<<extend>>



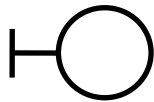
Perluasan dari *use case* lain jika kondisi atau syarat terpenuhi dan tidak harus dilakukan.

3. Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Sebuah obyek yang menjadi penghubung antara user dengan sistem. Contohnya window, dialogue box atau screen (tampilan layar).



Control

Suatu obyek yang berisi logika aplikasi yang tidak memiliki tanggung jawab kepada entitas.



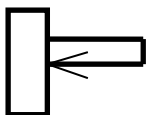
Entity

Menggambarkan suatu objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu database.



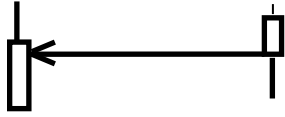
Object Message

Menggambarkan pengiriman pesan dari sebuah objek ke objek lain.



Recursive

Sebuah obyek yang mempunyai sebuah operation kepada dirinya sendiri.



Return Message

Menggambarkan pesan/hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Lifeline

Garis titiktitik yang terhubung dengan obyek, sepanjang lifeline terdapat activation.



Activation

Activation mewakili sebuah eksekusi operasi dari obyek, panjang kotak ini berbanding dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

