

E-LAYANAN JASA PHOTOGRAFY BERBASIS WEB (AMANDA SALON PARI 03 SUNGAI LUAR)**¹Muhammad Shaleh, ²Usman, ³Muh. Rasyid Ridha**^{1,2,3}Sistem Informasi, Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Islam Indragiri

Jl. Provinsi, Parit 1 Tembilahan Hulu, Tembilahan, Riau

Email: shalehnaufal89@gmail.com, usmanovsky13411@gmail.com, rasyid4sky@gmail.com**ABSTRAK**

Webset E-layanan Jasa *Photography* Foto Moment adalah platform yang menyediakan layanan *Photography* profesional secara online. Melalui webset ini, pengguna dapat dengan mudah memesan jasa *photography* untuk berbagai keperluan, seperti pernikahan, acara keluarga, potret pribadi, kegiatan dan acara. Melalui webset ini, pengguna dapat dengan mudah memesan paket-paket *photography* untuk berbagai keperluan, menjelajahi galeri hasil karya, melihat profil tim fotografer, mengisi form pemesanan, dan menemukan lokasi melalui peta interaktif. dalam proses perancangan sistem, metode yang dipilih sebagai metode pengembangan ialah waterfall serta menggunakan permodelan berorientasi objek yaitu UML (*Unified Modeling Language*) dan menggunakan metode analisa PIECES dalam membangun sistem informasi E-layanan Jasa *Photography* berbasis web dengan adanya sistem informasi E-layanan Jasa *Photography* ini mempermudah konsumen untuk mendapatkan informasi mengenai jasa *photography*, pemesana dan menjadi media promosi untuk studio amanda salon parit 03 sungai luar..

Kata kunci: Sistem informasi berbasis web, Sistem informasi berbasis E-layanan Jasa *Photography*.

ABSTRACT

Webset "Foto Moment" E-Photography Service is a platform that provides professional photography services online. Through this webset, users can easily book photography services for various purposes, such as weddings, family events, personal portraits, activities, and events. Users can easily book photography packages, explore galleries of previous work, view photographer profiles, fill out booking forms, and discover locations using an interactive map. In the system design process, the chosen method for development is the waterfall model, along with object-oriented modeling using Unified Modeling Language (UML) and utilizing the PIECES analysis method to build the web-based E-Photography Service Information System. This system facilitates consumers in obtaining information about photography services, making bookings, and serving as a promotional medium for Studio Amanda Salon Parit 03 Sungai Luar.

Keywords: Web-based information system, E-Photography Service Information System.

1 PENDAHULUAN

Pada era sekarang perkembangan teknologi informasi semakin maju yang diakibatkan Faktor globalisasi yang telah masuk berbagai aspek kehidupan. Dengan adanya perkembangan teknoglogi informasi ini memunculkan memunculkan berbagai alternatif kemudahan dalam proses penggunaanya, salah satunya dalam proses layanan jasa[1].Layanan jasa adalah merupakan suatu tindakan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan orang lain (konsumen, pelanggan, tamu, klien, pasien, penumpang, dan lain-lain) terhadap kebutuhan jasa yang tingkat kepuasannya hanya dapat dirasakan oleh orang yang melayani maupun yang dilayani [2]. Sedangkan E-layanan Jasa adalah Suatu tindakan yang dilakukan dalam memenuhi kebutuhan jasa konsumen dengan menggunakan media elektronik sebagai perantaranya [3]. E-layanan mendukung dalam proses pelayanan baik itu dalam proses pemesanan dalam suatu instansi usaha. Pemesanan ini menunjukkan proses yang terjadi pada konsumen[4].Pada saat ini, masih banyak proses layanan

yang dilakukan secara manual. Proses yang manual masih dikatakan rumit karena dalam proses pemesanan jasa, customer harus menghubungi atau mencari sang pemberi layanan jasa untuk memesan jasa mereka. Dengan adanya dukungan teknologi sekarang, pelayanan pemesanan jasa sudah bisa dilakukan menggunakan media elektronik, baik itu menggunakan hp atau komputer. Selain lebih cepat, proses ini lebih efisien dan juga hemat biaya transportasi.[5] Dari permasalahan yang diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa 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 amanda salon. Dengan adanya Sistem Informasi E-layanan Jasa *Photography* berbasis Web harapannya adalah untuk mempermudah melakukan pemesanan serta memperluas target pasar bagi amanda salon sebagai penyedia Jasa *Photography*.[6]

2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini, sebagai bahan peninjauan dan menambah literatur, peneliti menuangkan sebagian literatur yang telah diteliti dan berkaitan dengan penelitian ini : Mohammad Syahidul Haq, Wagino, Khofidotur Rofiah, Nur Aini D. S membuat suatu penelitian berjudul Pengembangan aplikasi E-layanan akademik berbasis web. Hasil dari penelitian ini adalah E-layanan Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa merupakan salah satu bentuk upaya peningkatan kualitas pelayanan publik di Fakultas Ilmu Pendidikan Unesa dengan memanfaatkan Sistem Informasi Manajemen (SIM). Setelah melalui beberapa tahap uji coba dan perbaikan hingga penyempurnaan, E-layanan Fakultas Ilmu Pendidikan memperoleh hasil yang mendekati sempurna untuk digunakan [7]. Rahmat Fauzi, Satrio Wibowo, Dela Youlina Putri telah menyelesaikan penelitian berjudul Perancangan Aplikasi E-layanan Jasa Percetakan Berbasis Website. Hasil dari penelitian ini yaitu Dibanding dengan sistem integrasi percetakan yang ada, sistem sebelumnya hanya menyediakan jasa percetakan online langsung dari customer ke penyedia percetakan atau bisa dikatakan konteks B2C. Aplikasi sistem terintegrasi ini membawa inovasi baru dimana masyarakat dapat mencari percetakan secara efisien dan efektif serta bisa membandingkan beberapa percetakan mengenai layanan harga. Selanjutnya, masyarakat juga dapat langsung memesan dan mencetak dokumen serta dapat memilih layanan pengantaran. Di sisi lain, pengelola percetakan juga bisa mempromosikan jasa percetakannya secara luas dan mendapatkan pelanggan lebih luas.

Penelitian terkait Sistem Informasi E-Layanan Jasa *Photography* juga dilakukan Firdian Mustafa Alim dengan judul Sistem Informasi Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Studi Pada Pt.Nuansa Putra Alikarya Omaji Project. Implementasi dilakukan perancangan bentuk antarmuka (*interface*) dari sistem yang akan dikembangkan. Desain menjadi dasar perancangan dan pengembangan sistem agar dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan keinginan pengguna. Tahap Pengujian sistem ini dilakukan dengan menggunakan metode *BlackBox Testing* atau metode pengujian perangkat lunak yang difokuskan pada fungsionalitas dari perangkat lunak yang diuji.

Aditya Dwi Saputra Melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan. Tahap implementasi perancangan sistem dengan menggunakan *use case diagram*, dan perancangan database dengan menggunakan ERD Pengujian dengan menggunakan metode *black box testing* dan *usability testing* menggunakan *System Usability Scale* (SUS) yang sistem yang dibangun termasuk kedalam kategori baik yang dapat memberikan kemudahan atas kendala yang terjadi.

Sistem Kajian Layanan Jasa Fotografi Berbasis Aplikasi Android pada Waton Projectpro. yang dibuat oleh Maftuha, Metode yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya Wawancara, Observasi dan Studi Pustaka. Analisa kebutuhan pengguna mencakup administrator, pengunjung dan user. Sistem informasi Sistem Kajian Layanan Jasa Fotografi Berbasis Aplikasi Android pada Waton Projectpro ini dapat memberikan kemudahan dalam pelayanan Memberikan kemudahan

untuk pengguna/customer yaitu dapat mengetahui informasi mengenai paket wedding, melakukan pemesanan dan dapat merencanakan anggaran biaya pernikahan sejak dini.

Unniatul Kholifah Melakukan Penelitian Sistem Informasi Pengaruh Keragaman Produk Dan Endorser Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Cafe D'poto Situbondo Dengan Minat Beli Sebagai Variabel Intervening. Analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan meliputi Sistem Operasi Windows 10, Composer, Xampp, Visual Studio Code dan Mozilla Firefox. Proses pada tahap ini dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak atau tools, yakni windows 10 sebagai sistem operasi, visual studio code sebagai text editor yang berfungsi untuk penulisan kode program, xampp sebagai server local yang berfungsi untuk mengelola database, composer sebagai tools dependency manager pada bahasa pemrograman PHP (hypertext preprocessor) yang berfungsi sebagai penghubung dengan library dari luar, dan mozilla firefox untuk menjalankan sistem. Bagian dalam sistem dibangun dengan menggunakan framework Laravel sebagai back end dan framework Bootstrap sebagai front end.

Sistem Perancangan Sistem Informasi Promosi Jasa Foto dan Studio Musik Pada M2N Studio Production yang dilakukan oleh Dedi. Metode yang digunakan untuk merancang sistem yang akan dibuat yaitu Software Development Life Cycle (SDLC). Proses yang terdiri dari serangkaian kegiatan yang direncanakan untuk mengembangkan atau mengubah produk perangkat lunak bertujuan untuk menghasilkan perangkat lunak berkualitas tinggi yang memenuhi harapan User/Customer. Analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, control, efisiensi dan pelayanan. Panduan ini dikenal dengan PIECES Analysis (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services). Dari analisa ini peneliti mendapatkan beberapa masalah dan akhirnya menemukan masalah utama.

Rahmat Fauzi melakukan penelitian dengan judul Sistem Informasi Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website. Model pengembangan perangkat yang digunakan oleh penulis yaitu Model SDLC waterfall (air terjun). Model air terjun sediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial, dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian serta tahap pendukung (support). Analisis kebutuhan perangkat lunak Dalam proses ini dilakukan secara intensif guna menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak supaya dapat dipahami, apa yang dibutuhkan user Pembuatan Kode menggunakan PHP. Pengujian dengan menggunakan metode black box testing.

Hamdi melakukan penelitian dengan judul Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Taman Di Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web. Degan tujuan Sistem informasi geografis pemetaan. Pertama taman di kabupaten Indragiri Hilir memberikan informasi selengkap-lengkapny mengenai perencanaan pembangunan taman dan informasi taman yang telah terealisasi agar mudah diketahui oleh masyarakat luas. Kedua Perancangan sistem tercipta untuk memberikan kemudahan kepada masyarakat untuk mencari dimana saja letak akurat wilayah perencanaan pembangunan taman dan taman yang telah terealisasi di kabupaten indragiri hilir. Ketiga Dengan terimplementasinya sistem informasi geografis pemetaan taman berbasis web ini, memberikan wadah kepada pemerintah untuk mempromosikan tempat rekreasi dan wisata di kabupaten Indragiri Hilir.

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan tiket Pada Indah Travel Berbasis Web diteliti oleh Muhammad Khathab. Metode pengembangan yang digunakan Analisa PIECES Pada metode ini tahapan pengembangan dimulai dari Kinerja, Kinerja, Ekonom, Pengendalian, Efisiensi, Pelayanan, tahap implementasi perancangan sistem dengan menggunakan use case diagram, dan perancangan database dengan menggunakan erd.

Berdasarkan penelitian diatas, pada penelitian ini akan dibuat suatu Sistem Informasi E-Layanan Jasa Photogrphy Berbasis Web, yang bertujuan untuk : Pertama Membangun Sistem informasi layanan jasa berbasis web yang terhubung secara online. Kedua Meningkatkan marketing pemesanan agar bisa lebih meningkat dari sebelum-sebelumnya. Ketiga Menambah media promosi dalam pemasaran.

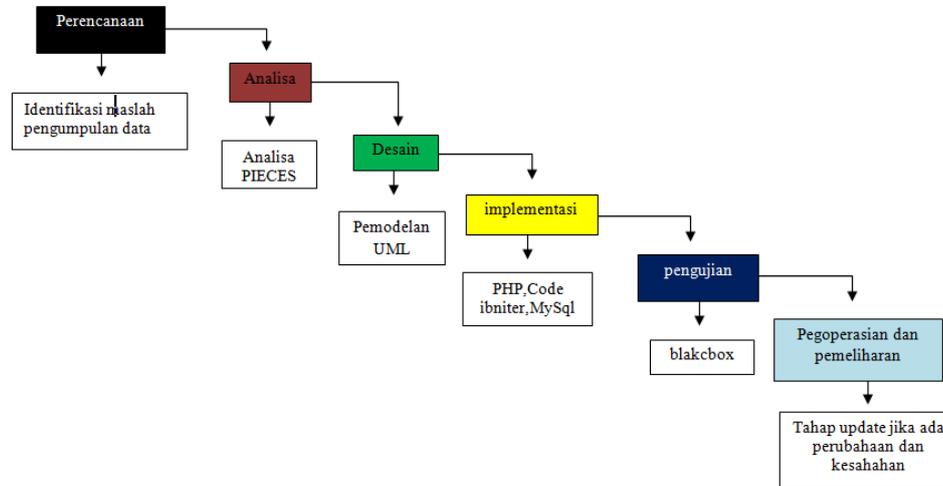
kemudian dapat diambil kesimpulan dari semua penelitian tersebut yaitu: E-layanan Jasa photography berbasis web memungkinkan pengguna atau pelanggan untuk dengan mudah

mengakses layanan tersebut melalui internet. Mereka dapat menjelajahi paket layanan, melakukan pemesanan, dan berkomunikasi dengan admin melalui antarmuka yang *user-friendly*.

Sistem yang akan dibuat ini juga dapat diakses kapan saja, dapat disesuaikan sesuai tujuan/kebutuhan, data lebih lengkap dan rinci, serta menghemat waktu, biaya dan tenaga.

3 METODE PENELITIAN

Langkah-langkah Metode Penelitian adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Sebelum penelitian dimulai, ada beberapa tahap yang akan dilakukan peneliti dalam pengumpulan data dan informasi sesuai dengan judul penelitian yang diangkat metode perancangan sistem yang digunakan adalah UML (*Unified Modelling Language*) dengan model *waterfall*. Model *waterfall* menyarankan pengembangan perangkat lunak secara sistematis dan berurutan yang dimulai dari tingkatan sistem tertinggi dan berlanjut ke tahap analisis, desain, implementasi, dan pengujian. Kelebihan dari metode ini adalah terstruktur, dinamis, dan sequential.

Seperti yang terlihat pada gambar di atas ada beberapa tahap pada metode *waterfall* dimulai dari tahap perencanaan yang meliputi identifikasi masalah serta pengumpulan data. Terdapat 3 cara pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan studi literatur. Selanjutnya tahap ke 2 merupakan tahap Analisa yaitu tahap dimana membandingkan sistem lama dengan sistem yang baru dengan menggunakan metode Analisa *PIECES*. Tahap ke 3 yaitu tahap desain, pada tahap ini akan mulai dilakukan gambaran mengenai aplikasi yang akan dibuat dengan menggunakan UML (*Unified Modelling Language*) yang terdiri dari *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram* and *sequence diagram*. Tahap ke 4 adalah tahap implementasi, pada tahap ini gambaran yang telah dibuat akan direalisasikan menggunakan Bahasa pemrograman komputer yaitu *PHP*, *Dreamweaver cs6* sebagai Framework dan *MySql* sebagai *database*. Tahap ke 5 merupakan tahap pengujian sistem dimana jika sudah di realisasikan semua akan di uji dengan menggunakan *blackbox* untuk menguji fungsional sistem. Jika sudah diuji maka akan diketahui kelayakkan sebuah sistem untuk digunakan oleh *user*. Tahap terakhir adalah tahap Pemeliharaan bagian perangkat lunak sangatlah penting, Pengoperasian dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*) yaitu kegiatan untuk mendukung beroperasinya website. Pemeliharaan akan dilakukan oleh seorang administrator, yang akan meng-*update* data agar akurat.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menyajikan hasil penelitian dari awal sistem informasi E-layanan Jasa *Photography* yang terdiri dari analisa, desain, implementasi, pengujian dan pemeliharaan sistem.

4.1 Hasil Analisa

Berdasarkan dari judul yang telah diangkat, hal yang harus dilakukan ialah mengetahui setiap masalah yang ada pada sisten yang sedang berjalan. Masalah-masalah itu harus ditemukan solusi berdasarkan identifikasi berdasarkan wawancara terhadap pihak yang bersangkutan.

Pada penelitian ini menggunakan metode analisa PIECES. Menurut Wukil Ragil (2010:27). PIECES ialah metode analisis sebagai dasar permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisa sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan sistem, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisa ini disebut dengan PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service*).

1. Performance (Kinerja)

Kinerja merupakan variable pertama dalam metode analisis PIECES. Dimana memiliki peran penting untuk menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya, dan melihat sejauh mana dan seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang ditingkatkan. Dalam hal ini kinerja diukur dari :

- a) *Throughout*, yaitu jumlah pekerjaan yang dapat dihasilkan pada saat tertentu. Pada sistem lama, pekerjaan pelanggan lebih banyak karena jika ingin ketempat harus mencari langsung tanpa tau tujuan pasti dimana ingin dituju. Sedangkan untuk sistem yang baru lebih efisien untuk membantu pelanggan memilih jasa paket mana yang ingin di ambil dengan memperlihatkan semua informasi mengenai fotografer dan hasil dari pemotretan sehingga pelanggan tidak harus turun langsung untuk mencari atau menemui melainkan sudah memiliki tujuan untuk menghubungi sang potografer.
- b) *Response Time*, yaitu waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan serangkaian kegiatan untuk menghasilkan output tertentu. Pada sistem lama membutuhkan waktu yang lebih banyak karena harus mencari informasi mengenai fotografer, Sedangkan pada sistem baru membuat waktu tidak terbuang sia-sia karena sudah memenuhi kebutuhan sebelum sebelumnya.

2. Information (informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik. Informasi yang disajikan haruslah benar-benar mempunyai nilai yang berguna. Hal ini dapat diukur dengan :

- a) Masukkan (*Inputs*) dalam masukkan suatu data sehingga diolah menjadi informasi yang berguna. Pada sistem sebelumnya, informasi terbaru sangat sedikit sehingga banyak orang-orang tidak mengetahui informasi terbaru tentang E-layanan Jasa *Photography*. Sedangkan sistem saat ini dapat dengan mudah mencari informasi terbaru mengenai E-layanan Jasa *Photography* sehingga dapat memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai sistem E-layanan Jasa *Photography*.
- b) Keluaran (*outputs*) suatu sistem dalam memproduksi keluaran. Pada sistem sebelumnya, informasi yang dimiliki hanya sedikit karena hanya mengandalkan informasi mulut ke mulut dan beberapa media sosial saja sehingga informasi yang didapatkan kurang efektif. Sedangkan sistem saat ini memberikan informasi Layanan Jasa *Photography* yang lengkap mengenai jasa apa saja yang di tawarkan dan informasi mengenai potografer mulai dari nama sampai media sosial potografer tersebut, sudah dicantumkan pada sistem.

3. Economy (ekonomi)

Analisis ini dilakukan untuk menilai suatu sistem dari sisi ekonomi atau biaya yang di keluarkan. Pada sistem sebelumnya, biaya lebih banyak dikeluarkan, untuk menemukan atau mencari informasi mengenai potografer mulai dari tempat, orang-orang terdekat sehingga mengeluarkan biaya yang lebih. Sedangkan sistem yang baru memudahkan serta lebih menghemat biaya, hanya dengan menggunakan *handphone* yang memiliki paket internet sudah dapat menghubungi, mengetahui lokasi serta data lain mengenai potografer tersebut.

Sistem ini juga menjadi ajang promosi untuk pemilik karena orang-orang akan lebih mengetahui jasa yg di tawarkan hanya dengan melihat sistem ini.

4. Control (Pengendalian)

Analisis pengendalian ini perlu dilakukan agar sistem selalu berjalan dengan lancar. Untuk sistem yang lama, informasi hanya berupa mulut ke mulut dan beberapa media sosial, dan sistem promosi hanya menggunakan beberapa media sosial seperti facebook dan instagram. Sedangkan sistem yang baru, pengendalian sangat mudah dilakukan karena semua sudah terbungkus dalam sebuah sistem yang kapan saja dapat dilihat serta dapat menyajikan informasi kapan saja dan dimana saja.

5. Efficiency (Efisiensi)

Sistem yang baik adalah sistem yang mampu bekerja dengan efektif dan efisien. Untuk sistem yang lama kurang efisien karena lebih banyak memakan waktu calon pelanggan karena minimnya informasi ataupun promosi yang tersedia sehingga pelanggan harus bertanya mencari informasi mengenai jasa yang dibutuhkan oleh pelanggan.

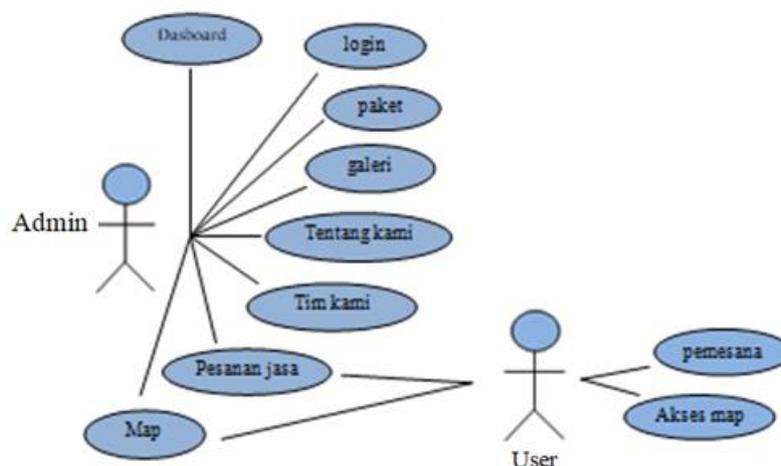
6. Service (Layanan)

Analisa pelayanan akan berjalan baik jika diimbangi dengan pelayanan yang baik sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mendapatkan informasi. Pada sistem yang lama tentu saja kurang memiliki pelayanan yang baik untuk mendapatkan informasi karena tidak ada informasi yang jelas hanya mengandalkan informasi dari mulut ke mulut dan beberapa media sosial. Sedangkan sistem saat ini pengguna mendapatkan pelayanan yang baik untuk mendapatkan informasi mengenai jasa yang ditawarkan karena semua telah tersedia pada sistem yang telah dibuat.

4.2 Hasil Desain

Pada sistem yang dibuat saat ini menggunakan pendekatan berorientasi objek yaitu UML (Unified Modeling Language) yang memiliki beberapa alat untuk membantu melakukan perancangan sistem seperti use case diagram, activity diagram, class diagram dan sequence diagram.

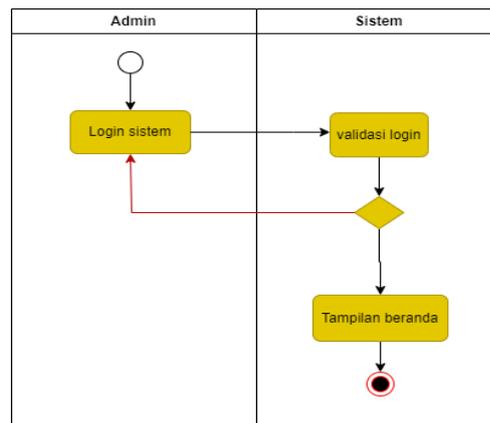
Use Case Diagram



Gambar 2 Use Case Diagram

Pada gambar 2 menampilkan use case diagram interaksi admin, pengguna dengan sistem pada sistem informasi E-layanan Jasa Photography. Jika masuk sebagai pengguna tidak perlu untuk login, langsung muncul pada beranda dan dapat dilihat sesuai kebutuhan, sedangkan admin harus login terlebih dahulu untuk dapat mengelola sistem.

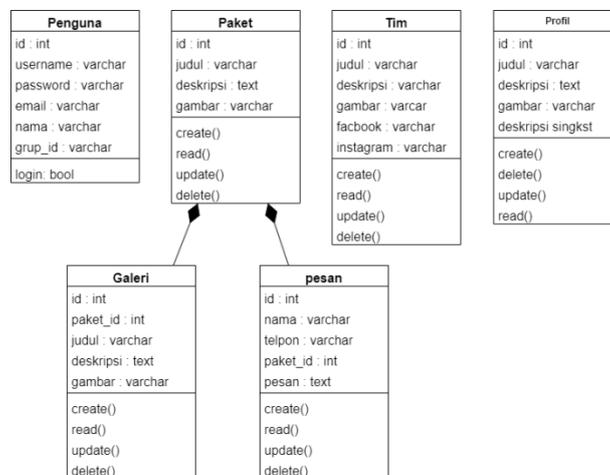
Activity Diagram



Gambar 3 Activity Diagram Admin

Pada gambar 3 Yang di lakukan oleh admin untuk mengakses dan masuk kedalam sistem terlebih dahulu admin harus login dengan menggunakan username dan password setelah di validasi dan sesuai dengan database maka akan lanjut ke tahap berikutnya, jika tidak sistem akan otomatis mengulang untuk memasukkan username dan password. Selanjutnya sistem akan menampilkan halaman beranda.

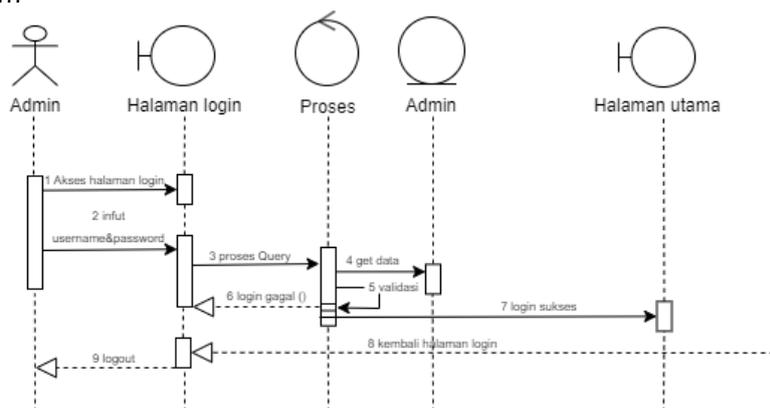
Class Diagram



Gambar 4 Class Diagram

Pada gambar 4 Class Diagram di atas merupakan bentuk relasi antar kelas yang terjadi pada sistem informasi pada Layanan Jasa photography. Terdapat beberapa class diantaranya yaitu Admin/Pengguna, Data paket, Data Tim, Data profil, Data Galeri, dan Data pesan.

Sequence Diagram



Gambar 5 Sequence Diagram Login

Pada gambar 5 Sequence diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan interaksi antara objek dalam sistem. Diagram ini menggambarkan urutan pesan yang dikirim antara objek dalam skenario tertentu. Untuk menjelaskan Sequence Diagram Login, berikut adalah penjelasan langkah-langkah umum yang terjadi dalam proses login.

4.3 Hasil Implementasi

Tampilan Beranda publik



Gambar 6 Tampilan Beranda publik

Pada gambar 6 Tampilan Beranda publik adalah halaman pertama yang dilihat oleh pengunjung atau pengguna yang belum melakukan login ke dalam sistem. Beranda publik dirancang untuk memberikan informasi umum, menarik minat pengunjung, dan mendorong mereka untuk melakukan tindakan tertentu, seperti mendaftar atau login. Berikut adalah beberapa komponen yang umumnya terdapat dalam tampilan Beranda publik

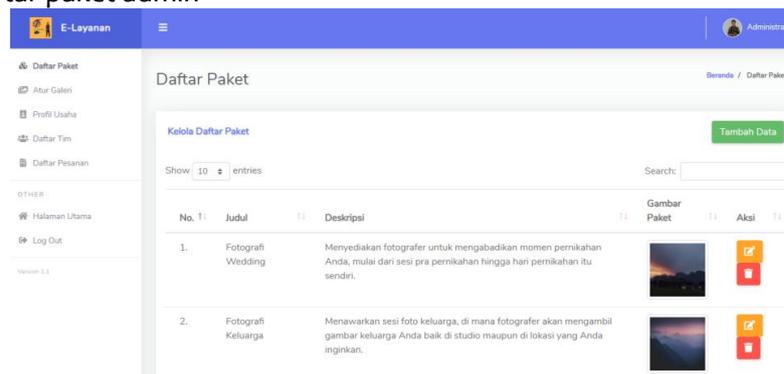
Tampilan Daftar Paket Publik



Gambar 7 Tampilan Daftar Paket Publik

Pada gambar 7 tampilan Daftar Paket Publik adalah halaman atau bagian dalam suatu situs atau aplikasi yang menampilkan daftar paket atau layanan yang tersedia untuk umum. Tujuannya adalah memberikan informasi kepada pengunjung tentang berbagai paket yang ditawarkan serta fitur, dan detail lainnya yang terkait dengan setiap paket tersebut.

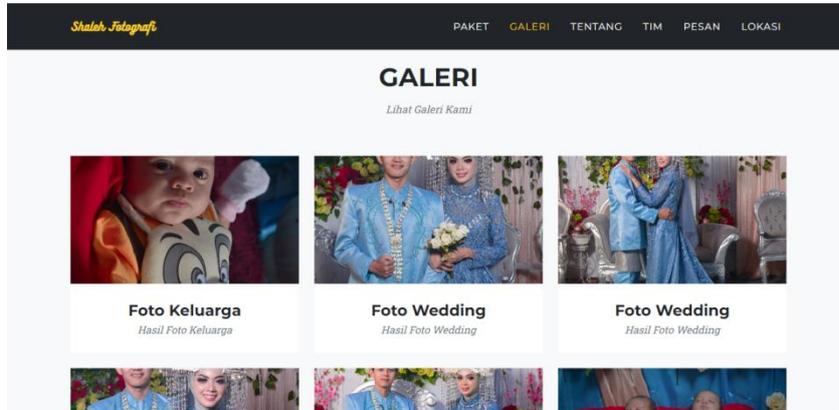
Tampilan Data daftar paket admin



Gambar 8 Tampilan Data daftar paket admin

Pada gambar 8 merupakan Tampilan daftar paket admin antarmuka yang ditujukan untuk pengelola sistem atau admin dalam melihat daftar paket layanan yang tersedia. Tampilan ini memberikan informasi ringkas mengenai paket-paket tersebut agar admin dapat dengan mudah mengelola dan memperbarui informasi terkait.

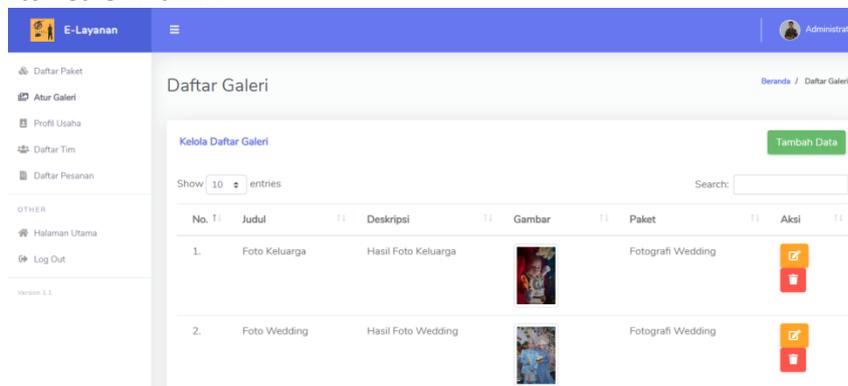
Tampilan Daftar Fitur Galeri Publik



Gambar 9 Tampilan Daftar Fitur Galeri Publik

Pada gambar 9 merupakan tampilan galeri adalah antarmuka yang ditujukan untuk pengguna atau pengunjung situs web untuk melihat dan menjelajahi koleksi foto atau gambar yang tersedia secara publik.

Tampilan Daftar Fitur Galeri Admin



Gambar 10 Tampilan Daftar Fitur Galeri Admin

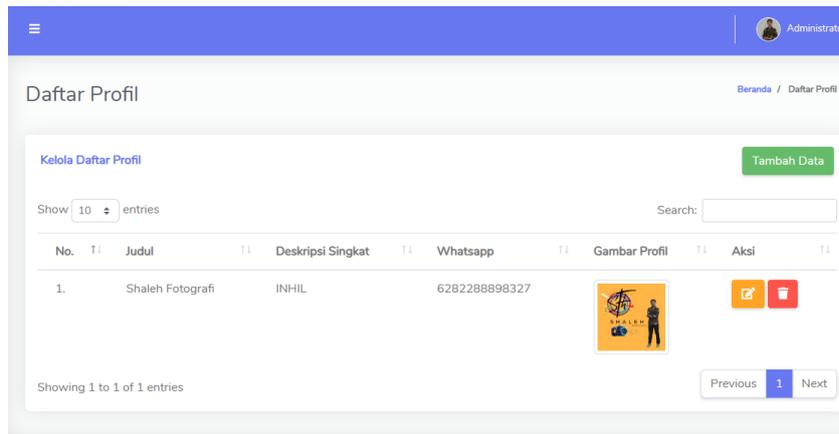
Pada gambar 10 merupakan tampilan daftar galeri admin adalah antarmuka ditujukan untuk pengelola sistem atau admin dalam melihat, mengelola, dan mengatur yang koleksi galeri foto atau gambar dalam sistem. Tampilan ini memberikan admin kemampuan untuk mengorganisir galeri, mengedit informasi galeri, dan menghapus galeri yang tidak diperlukan.

Tampilan Fitur Profil Publik



Gambar 11 Tampilan Fitur Profil Publik

Pada gambar 11 merupakan tampilan fitur profil publik adalah antarmuka yang ditujukan untuk memberikan informasi tentang dedikasi kami yang tinggi dan keahlian dalam mengabadikan momen indah, kami bertekad untuk menghasilkan karya-karya yang memukau dan mengesankan. Tampilan Fitur Profil admin



Gambar 12 Tampilan Fitur Profil Admi

Pada gambar 12 merupakan tampilan fitur profil admin adalah antarmuka yang ditujukan untuk mengelola sistem atau admin dalam menampilkan informasi dan mengatur profil admin. Tampilan Fitur Tim Publik



Gambar 13 Tampilan Fitur Tim Publik

Pada gambar 13 merupakan tampilan fitur tim adalah antarmuka yang ditujukan untuk mengelola sistem atau dalam menampilkan dan mengatur profil tim. Tampilan ini memberikan informasi tentang admin, seperti nama, jabatan, informasi kontak, media sosial dan pengaturan lainnya.

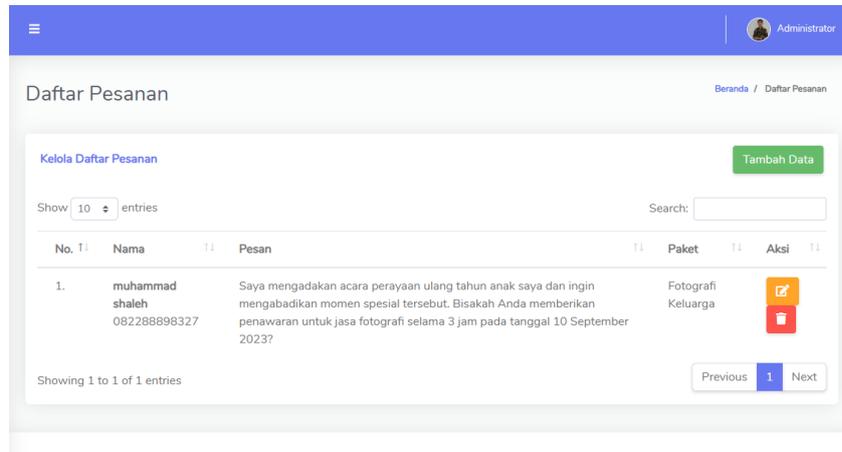
Tampilan Fitur Pesan Publik



Gambar 14 Tampilan fitur pesan publik

Pada gambar 14 merupakan tampilan fitur pesanan publik adalah antarmuka yang ditujukan untuk pengguna atau pelanggan untuk melakukan pesanan atau pemesanan jasa *Photography* secara publik melalui platform E-layanan Jasa. Tampilan ini memudahkan pengguna untuk memilih paket, mengisi detail pesanan, dan mengirimkan permintaan pemesanan.

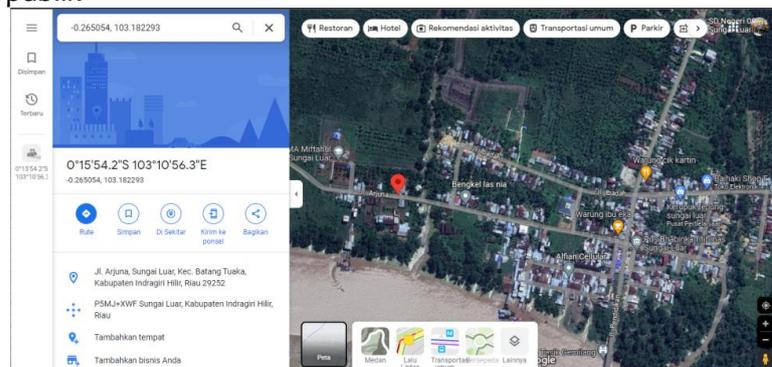
Tampilan fitur pesan admin



Gambar 15 Tampilan Fitur Pesan Admin

Pada gambar 15 merupakan tampilan fitur daftar pesan admin adalah antarmuka yang ditujukan untuk admin dalam mengelola pesan-pesan yang diterima dari pengguna atau pelanggan melalui sistem E-layanan Jasa *Photography*. Tampilan ini memungkinkan admin untuk melihat, memproses, dan mengelola pesan-pesan tersebut.

Tampilan fitur map publik



Gambar 16 Tampilan Cetak Surat Admin

Pada gambar 16 merupakan tampilan fitur Map publik adalah antarmuka yang menampilkan peta interaktif yang menunjukkan lokasi atau area yang terkait dengan E-layanan Jasa *Photography*. Tampilan ini memberikan pengguna atau pelanggan gambaran visual tentang lokasi atau wilayah yang dilayani oleh layanan tersebut.

4.4 Hasil Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian sistem. Pengujian sistem yang digunakan ialah pengujian *blackbox* (fungsional) yang memuat pengujian *usability* dan tahap Analisa.

Pengujian *blackbox*

Tahap ini bertujuan untuk pengujian sistem yang telah dibuat agar dapat diketahui apakah sistem telah berjalan sesuai fungsi atau tidak. Metode pengujian sistem yang akan dilakukan ialah *blackbox testing*. Metode ini berkaitan dengan pengujian yang dilakukan pada interface perangkat lunak. Pengujian *Blackbox* digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi yang ada pada perangkat lunak telah beroperasi dengan baik, inputan yang diterima dengan baik serta output yang dihasilkan sesuai. Berikut merupakan tabel hasil pengujian pada sistem dengan menggunakan metode *blackbox*:

Tabel 1 Tabel pengujian sistem Blackbox pada admin

no	Perancangan ut/output	Hasil yg diharapkan	Hasil akhir
1	Apakah fungsi fitur dashboard berjalan dengan baik.	Menampilkan setiap fungsi menu yang ada pada dashboard	Berhasil
2	Apakah fungsi fitur paket berjalan dengan baik.	Menampilkan halaman paket	Berhasil
3	Apakah fungsi fitur galeri berjalan dengan baik.	Menampilkan halaman fitur galeri	Berhasil
4	Apakah fungsi fitur profil usaha berjalan dengan baik.	Menampilkan halaman fitur profil	Berhasil
5	Apakah fungsi fitur tim berjalan dengan baik.	Menampilkan halaman fitur tim	Berhasil
6	Apakah fungsi fitur pesan berjalan dengan baik.	Menampilkan halaman fitur pesan	Berhasil
7	Apakah fungsi fitur tambah data pada paket, galeri, usaha, tim, pesan berjalan dengan baik.	Menampilkan fitur tambah data pada setiap sistem paket, galeri, usaha, tim, pesan.	Berhasil
8	Apakah fungsi fitur edit data pada paket, galeri, usaha, tim, pesan berjalan dengan baik.	Menampilkan fitur edit data pada setiap sistem paket, galeri, usaha, tim, pesan.	Berhasil
9	Apakah fungsi fitur hapus data pada paket, galeri, usaha, tim, pesan berjalan dengan baik.	Menampilkan fitur hapus data pada setiap sistem paket, galeri, usaha, tim, pesan.	Berhasil

Pengujian Usability

Pengujian karakteristik usability dilakukan menggunakan kuesioner IMB Computer Usability Satisfaction Questionnaire dari James R Lawis (1993) yang terdiri dari 7 item pertanyaan dengan skala 5 untuk mengukur kepuasan pengguna dalam menggunakan sistem dan untuk perhitungan hasil kuesioner menggunakan analisa deskriptif. Kuesioner diisi oleh 9 koresponden pengguna sistem.

Tabel 2 Pengujian Usability

No	Pertanyaan	STS	pilihan					SS
			1	2	3	4	5	
1	Saya puas dengan mudahnya penggunaan menu atau fitur sistem ini	0	0	1	6	2	SS	
2	Apakah informasi yang disediakan oleh sistem ini mudah di mengerti	0	0	1	7	1	SS	
3	Apakah informasi yang disediakan oleh sistem ini mudah di mengerti	0	0	1	3	5	SS	
4	Dengan adanya sistem ini mempermudah saya untuk melakukan pemesanan Jasa <i>photografhy</i>	0	0	1	5	3	SS	
5	Sistem ini menjadi ajang promosi untuk E-layanan Jasa <i>photografhy</i>	0	0	1	5	3	SS	

No	Pertanyaan	STS	pilihan					SS
			1	2	3	4	5	
6	Apakah sistem dapat dengan mudah dioperasikan	0	0	2	3	4	SS	
7	Apakah sistem bermanfaat bagi pengguna	0	0	2	3	4	SS	

Teknik Analisa Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif, digunakan pada pengujian *functionality* dan pengujian *usability*. Teknik analisis deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menjelaskan suatu data dengan mendeskripsikannya sehingga didapat kesimpulan dari sekelompok data tersebut. Dalam analisis kelayakan *software*, digunakan perhitungan sebagai berikut.

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100\%$$

Tahapan berikut, apabila persentase kelayakan sudah dapat maka dapat ditarik kesimpulan menjadi data kuantitatif dengan menggunakan table konversi dari Arikunto (2009:44) seperti pada tabel berikut

Tabel 3 Persentase Kelayakan

kriteria	Peresentasi kelayakan
Sangat kurang	20 %
Kurang	21% - 40%
Cukup	41% - 60
Baik	61% - 80%
Sangat Baik	81% - 100%

Tabel 4 Persentase Pengujian Usability

Item Pertanyaan	Skor Total	Sekor Yang Diharapkan	Presentase Kelayakan
1	37	45	82%
2	36	45	80%
3	40	45	88%
4	34	45	75%
5	38	45	84%
6	38	45	84%
7	38	45	84%
Rata-rata			82%

Hasil dari pengujian deskriptif untuk *usability* mendapatkan persentase kelayakan 82% yang masuk dalam kategori sangat baik hasil dari pengujian deskriptif untuk *usability* mendapatkan persentase kelayakan 82% yang masuk dalam kategori sangat Baik.

5 KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yang ada dari judul penelitian Sistem Informasi E-Layanan Jasa *Photography* yaitu sebagai berikut:

1. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara.
2. Analisa sistem yang digunakan ialah PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency and Service). PIECES ialah sebuah Teknik untuk mengetahui serta mengidentifikasi suatu permasalahan yang ada sehingga menghasilkan solusi dari sebuah permasalahan yang telah terjadi.
3. Untuk desain sistem, peneliti menggunakan UML (Unified Modelling Language) dengan 4 diagram yaitu use case diagram, activity diagram, class diagram and sequence diagram.

4. Pembuatan desain interface dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan Code Ignaiter sebagai framework.
5. Pengujian sistem yang digunakan ialah metode pengujian Blackbox testing.
6. Pengujian Blackbox digunakan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi yang ada pada perangkat lunak telah beroperasi dengan baik, inputan yang diterima dengan baik serta output yang dihasilkan sesuai.

REFERENSI

- [1] F. Latief and D. Dirwan, “Pengaruh Kemudahan, Promosi, Dan Kemanfaatan Terhadap Keputusan Penggunaan Uang Digital,” *J. Ilm. Akunt. Manaj.*, vol. 3, no. 1, pp. 16–30, 2020, doi: 10.35326/jiam.v3i1.612.
- [2] M. Maftuha, D. Astutik, and N. D. Atmini, “Kajian Layanan Jasa Fotografi Berbasis Aplikasi Android pada Waton Projectpro,” *J. Cakrawala Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–11, 2021, doi: 10.54066/jci.v1i1.208.
- [3] Suparyanto dan Rosad (2015, “No Title No Title No Title,” *Suparyanto dan Rosad (2015)*, vol. 5, no. 3, pp. 248–253, 2020.
- [4] Sofyan, & Usman. (2019). Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Web Pada Toko Stephen Sports. *Jurnal Perangkat Lunak*, 1(1), 11-21. <https://doi.org/10.32520/jupel.v1i1.779>
- [5] D. Dedi, A. Sidik, M. Raya, and M. B. Ryando, “Perancangan Sistem Informasi Promosi Jasa Foto dan Studio Musik Pada M2N Studio Production,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 11, no. 1, p. 48, 2021, doi: 10.38101/sisfotek.v11i1.344.
- [6] D. Silvi Purnia and Y. Herlina, “Implementasi Metode Watterfall pada Aplikasi Marketplace Laundry Berbasis Android,” *Indones. J. Softw. Eng.*, vol. 7, no. 2, pp. 159–168, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse>
- [7] M. S. Haq, W. Wagino, K. Rofiah, and N. Aini, “Pengembangan Aplikasi Sistem Informasi Layanan Akademik Berbasis Codeigniter,” *J. Adm. dan Manaj. Pendidik.*, vol. 4, no. 2, p. 139, 2021, doi: 10.17977/um027v4i12021p139.
- [8] Hadijah, S., Usman, & Yunita, F. (2020). Web Based Boat Ticket Sales Information System : Web Based Boat Ticket Sales Information System . *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(3), 115-122. <https://doi.org/10.32520/jupel.v2i3.1113>
- [9] Ridha, M. R., & Mahdalina. (2019). Sistem Informasi Pemasaran Hasil Kerajinan Anyaman Gelas Rumah Tangga . *Jurnal Perangkat Lunak*, 1(1), 50-59. <https://doi.org/10.32520/jupel.v1i1.783>
- [10] R. Fauzi, S. Wibowo, and D. Y. Putri, “Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website,” *Fountain Informatics J.*, vol. 3, no. 1, p. 5, 2018, doi: 10.21111/fij.v3i1.1824.
- [11] F. M. Alim and N. Palasara, “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada Pt. Nuansa Putra Alikarya Omaji Project,” *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 34, no. 2, pp. 2721–7523, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/justian>
- [12] A. D. Saputra and R. I. Borman, “Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus : Ace Photography Way Kanan),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 87–94, 2020.
- [13] T. Arryandy and S. Birowo, “Analisis dan Perancangan Galeri Foto Online Photoid Berbasis Web,” *J. Inform. dan Bisnis*, vol., no. 1, pp. 13–19, [Online]. Available:
- [14] Muhammad Khathab UNISI dan M. R. Ridha, “Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada Indah Travel Berbasis Web,” *J. Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 2, pp. 63–71, 2020, doi: 10.32520/jupel.v2i2.1100.

- [15] Hamdi, Usman, and Samsudin, “Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Taman Di Kabupaten Indragiri Hilir Berbasis Web,” *J. Sist.*, vol. 7, no. 2, pp. 78–86, 2018.
- [16] Bayu Rianto, Muh.Rasyid Ridha, Indrawan Alsa, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran PJOK DI SMAN 1 Tembilahan" Vol 12, No, 1, 2022.
- [17] Nurlianti and M. Rasyid Ridha, “Perancangan Multimedia Iklan Bisnis Kuliner”, *jupel*, vol. 5, no. 2, pp. 132-141, Jun. 2023.
- [18] M. Khathab and M. Rasyid Ridha, “Sistem Informasi Pemesanan Tiket Pada Indah Travel Berbasis Web”, *jupel*, vol. 2, no. 2, pp. 63-71, Jun. 2020.