

**PROGRAM APLIKASI
SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA STUDIO FOTO
PADA LATAR BELAKANG STUDIO KARANGANYAR
DENGAN *FRAMEWORK CODEIGNITER***

SKRIPSI



Disusun oleh :

Dyota Yungyun Melyanto

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI, DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA STUDIO FOTO
PADA LATAR BELAKANG STUDIO FOTO KARANGANYAR
MENGUNAKAN FRAMEWORK CODE IGNITER

Disusun oleh :

DYOTA YUNGYUN MELYANTO

NIM 2016063002

Materi HaKI ini disetujui untuk untuk dipertahankan

dihadapan dewan penguji

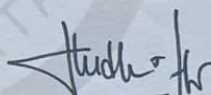
pada tanggal 6-7-2023

Pembimbing I



Hardika Khusnuliawati, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0631089201

Pembimbing II



Firdhaus Hari Saputro A.H. S.T. M. Eng
NIDN 0614068201

Mengetahui
Kaprod. Informatika



Hardika Khusnuliawati, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0631089201

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA STUDIO FOTO
PADA LATAR BELAKANG STUDIO FOTO KARANGANYAR
MENGUNAKAN FRAMEWORK CODE IGNITER


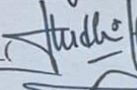
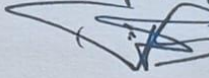
Disusun oleh :

DYOTA YUNGYUN MELYANTO

NIM 2016063002

Materi HaKI ini telah diterima dan
disahkan oleh Dewan Penguji
Program Studi Informatika
Universitas Sahid Surakarta
pada hari Dumax tanggal 7-7-2023

Dewan Penguji

1. Hardika Khusnuliawati, S.Kom, M.Kom ()
NIDN. 0631089201
2. Firdhaus Hari Saputro A.H, S.T, M. Eng ()
NIDN_0614068201
3. Ir. Dahlan Susilo, M.Kom ()
NIDN 0614016701

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Informatika


Hardika Khusnuliawati, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0631089201

Dekan
Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan


Firdhaus Hari Saputro A.H, S.T, M. Eng
NIDN 0614068201

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena nikmat dan rahmat-Nya, penulisan Materi HaKI dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Studio Foto pada Latar Belakang Studio Karanganyar Dengan Framework Code Igniter” dapat diselesaikan tanpa hambatan yang berarti.

Terima kasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, diantaranya :

1. Ibu Sri Huning Anwariningsih, S.T., M.Kom selaku Rektor Universitas Sahid Surakarta.
2. Bapak Firdhaus Hari Saputra Al Haris, S.T, M.Eng selaku Dekan Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan Universitas Sahid Surakarta dan sebagai Pembimbing II.
3. Ibu Hardika Khusnuliawati, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Sahid Surakarta dan juga sebagai Pembimbing I.
4. Bapak Ir. Dahlan Susilo, M.Kom selaku Dosen Penguji.
5. Pemilik Latar Belakang Studio Karanganyar yang sudah mengizinkan pelaksanaan penelitian.
6. Bapak, Ibu dan keluarga yang telah memberikan dukungan secara moral maupun material.
7. Teman- teman mahasiswa Informatika Universitas Sahid Surakarta terkhusus Bayu Ismunandar dan Shofiyul Hakim, teman seperjuangan.

Segala bentuk kritik dan saran sangat diharapkan untuk menyempurnakan laporan tugas akhir ini sehingga dapat memberikan manfaat dan wawasan untuk pembaca.

Surakarta, 5 Juli 2023

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Teori Pendukung	6
2.2.1 Sistem Informasi	6
2.2.2 Fotografi	6
2.2.3 MySQL	7
2.2.4 UML	7
2.2.5 CodeIgniter	7
2.2.6 PHP	7
2.2.7 HTML	8
2.2.8 CSS	8
2.3 Metodologi Penelitian	8
2.3.1 Metode Pengumpulan Data	8
2.3.2 Metode Perancangan Sistem	9
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM	
3.1 Perancangan Sistem	10
3.1.1 Perancangan SI	10

3.1.2 Perancangan Database	12
3.3 Flow Transaksi	12
3.3.1 Flow User	13
3.3.2 Flow Admin	14
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	
4.1 Pedoman Menjalankan SI	15
4.1.1 Bagi User	15
4.1.2 Bagi Admin	29
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan	24
5.2 Saran	24
DAFTAR PUSTAKA	26
LAMPIRAN	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Use Case Diagram Sistem Informasi Pemesanan Jasa Studio Foto	11
Gambar 3.2 Relational Schema Database	12
Gambar 3.3 Activity Diagram User	13
Gambar 3.4 Activity Diagram Admin	14
Gambar 4.1 Address Web	15
Gambar 4.2 Halaman Home	15
Gambar 4.3 Halaman Sign Up	16
Gambar 4.4 Halaman Login	16
Gambar 4.5 Halaman Index User (Login)	17
Gambar 4.6 Halaman Pilih Paket Layanan	17
Gambar 4.7 Halaman Pilih tanggal (datepicker)	18
Gambar 4.8 Halaman Pilih Addon	18
Gambar 4.9 Halaman Riwayat Pemesanan User	19
Gambar 4.10 Halaman Login Admin	19
Gambar 4.11 Halaman Dashboard Admin	20
Gambar 4.12 Halaman Submenu Order	20
Gambar 4.13 Halaman Order Pending	21
Gambar 4.14 Halaman Konfirmasi Pesanan	21
Gambar 4.15 Halaman Order Finish	22
Gambar 4.16 Halaman Laporan Order	22
Gambar 4.17 Output Laporan Order	23

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Sertifikat HaKI
- Lampiran 2 Surat Pengalihan Hak Cipta
- Lampiran 3 Surat Pernyataan HaKI
- Lampiran 4 Surat Bukti Penelitian Instansi
- Lampiran 5 Lembar Konsultasi HaKI



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan keterampilan, kreativitas, dan bakat yang dimiliki individu dalam menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan. Industri ini akan berfokus untuk memberdayakan daya cipta dan daya kreasi suatu individu (Kementerian Perdagangan RI, 2009). Industri kreatif tidak hanya menawarkan produk dan jasa *entertainment* saja, namun dapat digunakan sebagai sarana visualisasi terhadap suatu objek seperti fotografi. Fotografi merupakan media komunikasi, yakni media yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau ide kepada orang lain dan sebagai media foto, yang berarti media yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan suatu momen atau peristiwa penting (Sudarma, 2014).

Dalam menunjang aktifitas fotografi dibutuhkan sebuah tempat seperti studio foto. Studio foto merupakan sebuah ruangan yang dirancang secara khusus dengan mempertimbangkan berbagai aspek seperti lampu atau pencahayaan, background dan berbagai macam setting yang dapat mendukung proses pemotretan. Pemotretan di studio foto menghabiskan waktu antara 10-20 menit di mana waktu tersebut cukup lama jika studio sedang ramai dikunjungi oleh pelanggan. Proses pemesanan mengharuskan pelanggan mengunjungi studio atau dapat menghubungi melalui kontak whatsapp/telepon untuk menanyakan informasi yang dibutuhkan. Namun terkadang pihak studio tidak langsung memberikan tanggapan sehingga pelanggan harus dibuat menunggu.

Latar Belakang Studio merupakan penyedia jasa studio foto profesional yang terletak di Kabupaten Karanganyar, tepatnya beralamat Jl. Rejosari, Pawang, Gayamdompo, Kec. Karanganyar, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah. Jasa yang ditawarkan oleh Latar Belakang Studio adalah foto personal and group, foto wisuda, *bridal photography*, *maternity*

and newborn photography, personal and couple photography, wedding and engagement photography, studio rental dan lain lain. Proses bisnis yang saat ini berjalan di Latar Belakang Studio Karanganyar yaitu apabila ingin melakukan pemesanan atau menanyakan informasi, pelanggan dapat datang langsung ke studio atau menghubungi melalui *whatsapp* maupun DM *instagram*. Kemudian pihak Latar Belakang Studio akan memberikan katalog berisi informasi mengenai paket foto, tipe paket, deskripsi dan harga. Jika pelanggan merasa kurang cukup dengan contoh gambar yang ada pada katalog, maka pihak Latar Belakang Studio Karanganyar akan menyarankan untuk melihat referensi lain yang tersedia di profil *instagram*. Setelah melakukan pemesanan, pelanggan diminta untuk melakukan pembayaran. Setelah itu, pelanggan melakukan konfirmasi melalui *Whatsapp* dengan mengirimkan bukti pembayaran yang telah dilakukan. Kemudian pelanggan akan mendapatkan kode booking yang dikirim melalui *whatsapp/ dm instagram* untuk ditunjukkan kepada *front office* pada saat akan melakukan sesi pemotretan. Kemudian untuk mengelola data pelanggan dan membuat laporan transaksi, pihak Latar Belakang masih menggunakan cara manual yaitu dengan melakukan pencatatan data pemesanan pada kertas dan membuat laporan transaksi menggunakan *microsoft excel*. Hal ini tentunya membuat pelayanan Latar Belakang Studio Karanganyar menjadi kurang optimal.

Berdasarkan kondisi diatas, maka dibutuhkan suatu sistem yang dapat mempermudah pemesanan studio foto dan juga memberikan informasi yang dibutuhkan oleh pelanggan. Adapun sistem yang akan dibangun adalah berbasis website. Lingkup fitur pada sistem informasi pemesanan studio di Latar Belakang Studio meliputi registrasi user sebagai member, dimana apabila user belum terdaftar sebagai member tidak dapat melakukan pemesanan. Kemudian informasi paket foto dan tipe paket, dan kalkulasi harganya. Serta pada pihak admin terdapat fitur dashboard, manajemen informasi, galeri, jenis *package*, *data order pending – confirm – decline – reschedule*. Selain itu sistem ini dapat digunakan untuk membuat laporan transaksi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diutarakan tersebut maka rumusan masalah yang diangkat adalah “Bagaimana membangun Sistem Informasi Pemesanan Studio Foto yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan, dan mempermudah pihak Latar Belakang Studio dalam mengelola data dan membuat laporan rekap transaksi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi yang dapat mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan, serta mempermudah pihak Latar Belakang Studio dalam mengelola data dan membuat laporan transaksi.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk menerapkan dan mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari di Universitas Sahid Surakarta. Selain itu dapat membangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Studio Foto pada Latar Belakang Studio Karanganyar agar mempermudah dalam mengelola transaksi dan meningkatkan pelayanan yang baik kepada pelanggan

b. Bagi User

Manfaat bagi user yaitu membantu para pelanggan Latar Belakang Studio dalam melakukan pemesanan jasa studio foto dan memudahkan pihak manajemen Latar Belakang Studio dalam mengelola data transaksi.

c. Bagi Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan informasi dan bahan sekunder bagi kalangan aktifitas akademik yang akan melaksanakan

penelitian dengan kasus yang sama ataupun aspek lain di masa yang akan datang.



BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Menurut Riswan. (2020). Pada jurnal yang berjudul “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada Selawe Studio Berbasis Web” dari hasil penelitian ini diperoleh bahwa sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis web dengan rancangan bahasa program PHP, database MySQL, serta menggunakan metode pengembangan *waterfall* yakni analisis, desain, implementasi, pengujian serta pemeliharaan. Melalui aplikasi yang dibuat ini, pelanggan dapat melakukan transaksi melalui website dengan mengisi data pelanggan dan mengupload bukti pembayaran jika sudah melakukan transaksi, serta pelanggan dapat langsung melihat hasil fotografi pada website Selawe Studio.

Menurut Muhammad Rizki Rahman. (2022). Pada thesis yang berjudul “Sistem Informasi Pelayanan Fotografi, Videografi Dan Keuangan Pada Studio Foto Rahmadi Egoy Di Banjarmasin Berbasis Web” pada penelitian ini terdapat beberapa tahapan diantaranya yaitu metode pengumpulan data secara observasi, wawancara dan referensi serta metode *waterfall* untuk pengembangan perangkat lunak yaitu dari menganalisa sistem yang sudah ada, perancangan sistem yang dibuat, pembuatan aplikasi, dan terakhir adalah metode pengujian sistem yang telah dibuat. Adapun hasil akhir dari penelitian ini yaitu menghasilkan aplikasi yang dapat mempermudah dalam proses pengolahan data, penyimpanan, pencarian data, pembuatan laporan dengan sistem aplikasi berbasis web sehingga mempermudah pekerjaan admin dan customer studio foto Rahmadi Egoy.

Menurut Arya Kumara Adji. (2021) dalam penelitiannya membuat perancangan Sistem Penanganan Keluhan dan Sarana Prasarana IT di Universitas Sahid Surakarta yang bertujuan untuk mengelola data keluhan sarana dan prasarana IT (PSIT) yang baru. Penelitian ini menggunakan *Unified Modelling Language* dalam perancangan sistem tersebut.

Perancangan perangkat lunak berorientasi objek sesuai dalam merancang sistem yang kompleks terutama sistem penanganan keluhan dan sarana prasarana IT (PSIT) di Universitas Sahid Surakarta. Meskipun beda topik, penelitian tersebut menjadi acuan untuk membuat sistem informasi pemesanan jasa studio sebagai dasar perancangan website yang sama-sama menggunakan *Unified Modelling Language*

Dari beberapa referensi terkait sistem informasi pemesanan jasa studio fotografi diatas dapat penulis gunakan dalam merancang sistem informasi pemesanan jasa studio foto pada Latar Belakang Studio Karanganyar. Hasil dari penelitian dan penulisan laporan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan manfaat yakni dapat memberikan kemudahan pelanggan dalam memesan atau mereservasi jasa studio foto/fotografi pada Latar Belakang Studio sebagai bentuk peningkatan pelayanan dan kelancaran proses bisnis khususnya dalam mengolah data laporan transaksi oleh staf Latar Belakang Studio Karanganyar.

2.2 Teori Pendukung

2.2.1 Sistem Informasi

Menurut Jeperson Hutahaean (2018:13), Sistem Informasi merupakan suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan laporan yang dibutuhkan

2.2.2 Fotografi

Menurut (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2016) fotografi merupakan seni dan penghasilan gambar dan cahaya pada film atau permukaan yang dipekakan. Secara kategorisasi foto dibedakan menjadi bermacam kategori. Hal ini bertujuan untuk memudahkan pembuatan dan pemanfaatannya sesuai dengan stuserr kualitas masing-masing keperluan. Beberapa kategori foto tersebut adalah : foto keluarga, foto dokumentasi, foto resmi, foto seni, foto kedokteran, foto inframerah, foto bawah laut,foto satelit, foto udara, foto mikro, foto jurnalistik, dan lain lain (Abdul, 2015).

2.2.3 MySQL

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2015:46), SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada RDBMS (*Relational DBMS*) yang dikembangkan berdasarkan teori aljabar relasional dan kalkulus. Sedangkan menurut Manurung (2015:33) “SQL (*Structured Query Language*) merupakan bahasa pemrograman yang dirancang untuk mengelola data dalam database management sistem DBMS.” Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa SQL (*Structured Query Language*) merupakan bahasa komputer standar untuk berkomunikasi dengan basis data dan dikembangkan berdasarkan teori aljabar yang terstruktur digunakan untuk mengelola RDBMS maupun sebuah alat pengaksesan data yang tersimpan dalam *database*.

2.2.4 UML

Unified Modelling Language (UML) merupakan standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan kebutuhan/*requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Rosa dan Shalahudin, 2018:137).

2.2.5 CodeIgniter

Framework CodeIgniter adalah sebuah framework yang menggunakan model MVC (*Model, View, Controller*) untuk membangun sebuah *website* yang dinamis dengan menggunakan PHP. Menurut *hostinger.co.id* tahun 2023, *Framework CodeIgniter* merupakan salah satu *framework* yang populer di Indonesia selain *framework Laravel, Symfony, Zend, dll*.

2.2.6 PHP

Hypertext Preprocessor Programming merupakan *script* yang digunakan untuk pengembangan *website* karena ruang lingkup bahasa PHP berada pada web server dan dikatakan sebagai bahasa *server side*. Sintak dalam bahasa pemrograman dibuka dengan “” agar memudahkan dalam meletakkan bahasa PHP dalam HTML (Ramdhani dan Herman, 2015)

2.2.7 HTML

Hypertext Markup Language (HTML) merupakan bahasa pemrograman untuk menampilkan konten pada halaman *website* (Mariko, 2019). HTML adalah bahasa komputer yang dibaca oleh *web browser* untuk menampilkan halaman web yang akan dilihat saat menjelajahi internet. HTML merupakan pengkodean dasar dari tiap halaman *website* yang ketika dikombinasikan dengan *CSS*, *Javascript*, dan bahasa pemrograman lainnya maka HTML mampu membuat situs web yang rapi dan fungsional.

2.2.8 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) merupakan fungsi yang digunakan untuk style dan mengatur tampilan pada tampilan *website*. Penggunaan CSS dikombinasikan dengan HTML, XHTML, dan dokumen XML seperti SVG dan XU (Puspitasari, 2016). CSS memiliki tiga bagian yaitu selector, properti, dan nilai (Ramdhani dan Herman, 2015). Selector digunakan untuk memilih elemen yang berbeda dalam CSS untuk menerapkan properti yang spesifik sedangkan properti adalah atribut atau karakteristik suatu objek untuk mengkonfigurasi penampilannya.

2.3 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk mengembangkan sistem informasi pemesanan jasa studio foto adalah sebagai berikut :

2.3.1 Metode Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan Data dilakukan untuk menambah pengetahuan dan mencari referensi bahan. Pengumpulan data dilakukan dengan melakukan *study* literatur dengan membaca literatur maupun bahan-bahan teori baik berupa buku, data dari internet, dan lain-lain yang dapat membantu pembuatan sistem informasi pemesanan jasa studio foto dan materi hak cipta . Tahap pengumpulan data dibagi menjadi tiga, yaitu:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data/fakta yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem.

Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi.

b. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data/fakta yang efektif untuk mempelajari suatu sistem. Wawancara dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem. Pada tahap ini penulis melakukan wawancara langsung dengan staff dari Latar Belakang Studio.

c. Dokumentasi

Pada tahap ini penulis melakukan pengumpulan data dengan melihat atau menganalisa dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek sendiri atau orang lain guna menunjang sistem yang akan dibuat.

2.3.2 Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini perancangan sistem menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*) yang merupakan bahasa yang sudah menjadi standar pada visualisasi, perancangan, dan juga dokumentasi dari sistem aplikasi.