

# PERENCANAAN SISTEM INFORMASI WEB PEMESANAN LAYANAN FOTOGRAFI PADA CABELL SHOT

Sandy Duta Alam<sup>1)</sup> Agus Budiyantra<sup>2)</sup> Irvan Lewenusa<sup>3)</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Tarumanagara

Jln Letjen S. Parman No. 1, Jakarta, 11440, Indonesia

email : [sandy.825210126@stu.untar.ac.id](mailto:sandy.825210126@stu.untar.ac.id), [agusb@fti.untar.ac.id](mailto:agusb@fti.untar.ac.id), [irvanl@fti.untar.ac.id](mailto:irvanl@fti.untar.ac.id)

## ABSTRACT

*This study aims to build a web-based information system that can simplify the process of ordering photography services at Cabell Shot, which is one example of progress in the field of technology by utilizing information technology. This system is built with the Scrum development method and uses the PHP programming language with the Laravel 11 framework. The plan for the results of this study is that the system developed will be able to improve the efficiency and accuracy of the customer ordering process, provide satisfaction for customers and also facilitate the Cabell Shot team in processing order data, services, and photographers. The planning of this system is expected to be a reference for the development of similar systems in other photography businesses and increase Cabell Shot's competitiveness in the photography industry.*

### Key words

*Booking, laravel, PHP, scrum, testing*

## 1. Pendahuluan

Cabell Shot adalah penyedia jasa fotografi yang melayani beberapa jenis layanan fotografi seperti sports, wedding, event, dan lain-lain. Cabell Shot berfokus pada layanan fotografi sports. Cabell Shot didirikan pada awal tahun 2021 yang berawal dari sekelompok fotografer yang memiliki passion untuk mengabadikan momen-momen istimewa. Dengan dedikasi pada kualitas, kreativitas, dan layanan pelanggan, Cabell Shot terus berinovasi untuk memenuhi kebutuhan klien mereka, baik individu maupun bisnis. Perusahaan ini juga mengutamakan penggunaan teknologi terbaru dalam dunia fotografi, termasuk peralatan canggih dan teknik editing modern untuk memastikan hasil yang sempurna. Tetapi hingga saat ini, Cabell Shot masih mengandalkan proses manual jika ada pelanggan yang ingin melakukan pemesanan.

Pada zaman digital ini, memanfaatkan teknologi informasi melalui sistem informasi berbasis website bisa menjadi cara yang efektif untuk menyelesaikan masalah tersebut[1]. Platform online untuk memesan jasa fotografi dapat menghubungkan tim Cabell Shot dan klien, memudahkan promosi layanan fotografi dan memudahkan klien dalam mencari fotografi yang cocok dengan kebutuhan mereka. Dengan platform ini, pelanggan dapat memesan layanan fotografi secara daring, yang pastinya lebih mudah dan efisien[2].

Dengan masalah yang telah dianalisa, diharapkan bahwa perencanaan sistem informasi pemesanan layanan fotografi berbasis website akan memberikan keuntungan bagi Cabell Shot dengan meningkatkan kualitas pemesanan mereka secara online[3], serta mempermudah klien dalam mencari dan mengatur jasa fotografi. Oleh karena itu, proposal ini bertujuan untuk memperbaiki tidak hanya masalah dalam menarik klien, namun juga akan meningkatkan mutu serta efisiensi pelayanan fotografi secara total[4].

## 2. Metode Penelitian

Rancangan situs Sistem Informasi Web Pemesanan Layanan Fotografi Pada Cabell Shot Berbasis Web ini menerapkan metode *SDLC (Software Development Life Cycle)* dengan metodologi *Scrum*. Metodologi *Scrum* adalah metodologi yang memiliki keunggulan pada fleksibilitas[5]. Dalam perancangan sistem informasi ini akan digunakan metodologi *Scrum* yang memiliki 7 tahapan, yaitu:

### 1. *Product Backlog Refinement*

Pada tahap ini penulis membuat *backlog* atau tugas-tugas yang akan dilakukan pada tahapan sprint dan akan disusun pada tahapan selanjutnya.

### 2. *Sprint Planning*

Penulis mengumpulkan kebutuhan dan menyusun *backlog* serta mengurutkan berdasarkan skala

prioritas[6]. Pengumpulan informasi kebutuhan dari sistem informasi ini adalah hasil diskusi Bersama fotografer.

3. *Sprint*

Proses *sprint* adalah proses pengerjaan dari backlog yang sudah dibuat[7]. Proses ini akan berjalan sesuai urutan skala prioritas yang sudah dibuat demi mencapai tujuan dari waktu yang sudah ditentukan[8].

4. *Daily Scrum*

Setiap hari, tim memiliki pertemuan singkat yang disebut *Daily Scrum* untuk menyinkronkan aktivitas tim. Penulis berbagi informasi tentang kemajuan, hambatan, dan rencana untuk hari itu.

5. *Development Work*

Penulis melakukan kegiatan implementasi *code* dan melakukan pengembangan produk yang sebenarnya.

6. *Sprint Review*

Pada tahap akhir *sprint*, penulis mempresentasikan hasil pekerjaan produk sistem informasi yang telah dikembangkan.

7. *Retrospective Process*

Pada proses ini akan dilakukan tahapan pengujian dan melakukan pengujian, mengevaluasi apa yang berjalan baik dan apa yang perlu di perbaiki dalam proses pengerjaan.

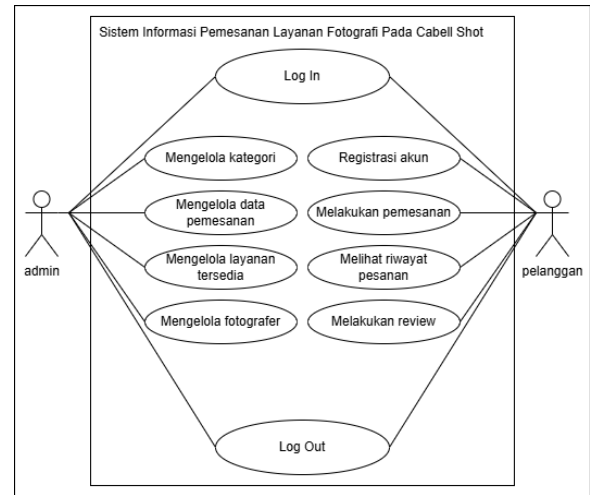
Metodologi *Scrum* adalah alat yang kuat untuk meningkatkan efisiensi dan memberikan nilai lebih cepat. Dengan mengikuti prinsip dan praktiknya, penulis dapat beradaptasi dengan perubahan, berkolaborasi lebih baik, dan meningkatkan kualitas produk yang dihasilkan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Perancangan proses

Berdasarkan masalah yang telah di analisa pada Sistem Informasi Pemesanan Layanan Pada Cabell Shot, maka dibangun perancangan sistem menggunakan sistem UML(Unified Modeling Language), diawali dengan pembuatan use case diagram, use case scenario, sequence diagram, dan class diagram.

1. *Use case* adalah seperangkat skenario yang diikat bersama oleh user untuk mencapai tujuan. *Use case* mendukung pengembang perangkat lunak untuk memahami interaksi yang terjadi. Aktor dalam sebuah sistem melakukan banyak use case, dan *use case* juga mungkin bisa memiliki banyak aktor. Antara *use case* dengan aktor atau dengan use case terdapat beberapa hubungan antara lain *include*, *extend*, *generalization* dan lain sebagainya [9] yang dapat dilihat pada **Gambar 1**.



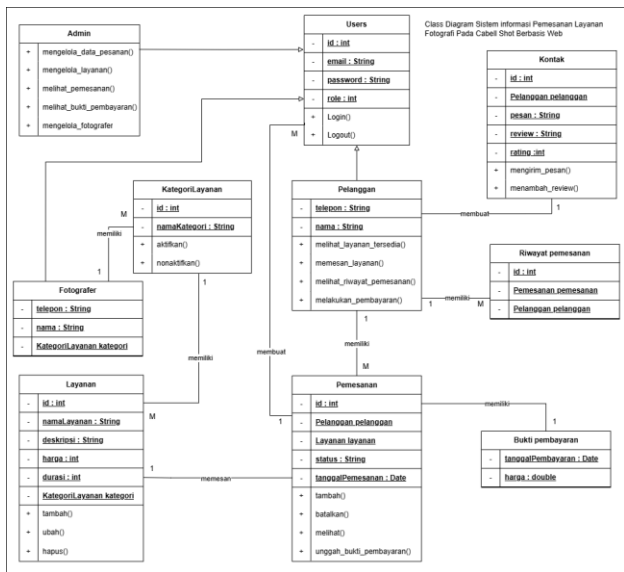
Gambar 1 Use Case

2. *Use case scenario* adalah tabel yang menjelaskan secara detail proses yang telah dibuat pada setiap use case dan cara menanggapi respon yang diberikan oleh sistem.

3. *Activity Diagram* merupakan penjelasan urutan aktivitas pada suatu proses yang terjadi pada sebuah sistem serta tindakan yang perlu dilakukan oleh Aktor. dan bertujuan untuk mempermudah dalam memahami proses secara keseluruhan

4. *Sequence diagram* adalah cara umum dalam perancangan model sistem informasi untuk menentukan aliran informasi yang diinginkan dalam skenario penggunaan sistem yang berbeda. *Sequence diagram* menyediakan elemen-elemen yang mirip dengan aliran kontrol sistem yang terkait dengan pembangunan dalam bahasa pemrograman (misalnya, loop atau jalur alternatif). Namun, detail implementasi, seperti pesan parameter atau argumen, sering kali dihilangkan karena dua alasan. Pertama, membuat diagram urutan lebih mudah dipahami. Kedua, implementasi sebenarnya diharapkan diputuskan oleh pengembang yang bertanggung jawab dan bukan oleh arsitek sistem atau perancang [10].

5. *Class diagram* mewakili perilaku statis sistem aplikasi. Diagram ini mewakili detail seperti nama kelas, atribut, operasi, visibilitas dan asosiasi. Selain daripada bahwa diagram kelas juga mewakili generalisasi, antarmuka, dan hubungan agregasi dan komposisi diantara kelas-kelas yang ada pada diagram kelas tersebut [11] yang dapat dilihat pada **Gambar 2**.

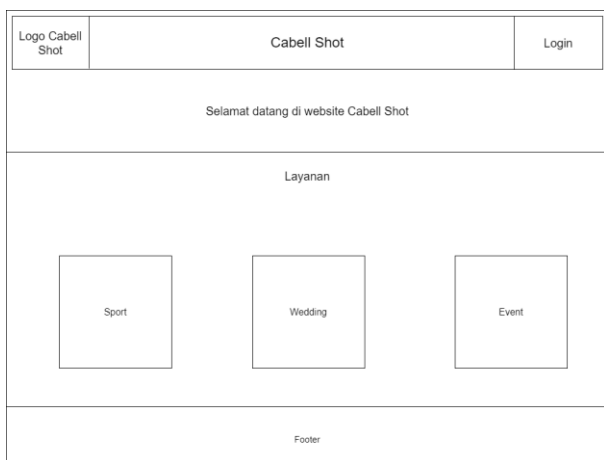


Gambar 2 Class Diagram

3.2 Perancangan antarmuka

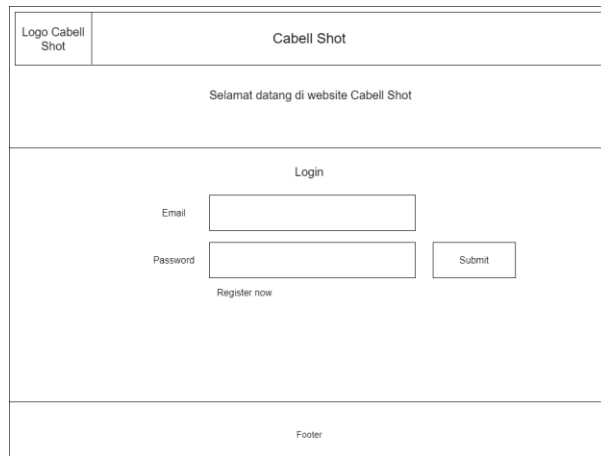
Perancangan antar muka (*interface*) merupakan aspek kunci dalam pengembangan aplikasi dan sistem yang sukses. Antar muka yang baik tidak hanya menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan, tetapi juga meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kepuasan penilaian dari pengguna. Pada pengembangan antar muka Sistem Informasi Pemesanan Layanan Fotografi Pada Cabell Shot Berbasis Web, tidak terlalu terfokus pada aspek estetika. Penting untuk di ingat bahwa tujuan utama sebuah antar muka adalah efisiensi, kegunaan, dan kemudahan penggunaan. Sistem yang akan di buat bisa saja sedikit berubah dari rancangan antar muka yang sudah ada, karena selalu akan ada terjadi pembaruan pada sistem kedepanya.

1. Halaman utama yang dapat diakses oleh calon pelanggan yang dapat menampilkan layanan yang tersedia pada Cabell Shot yang dapat dilihat pada Gambar 3.



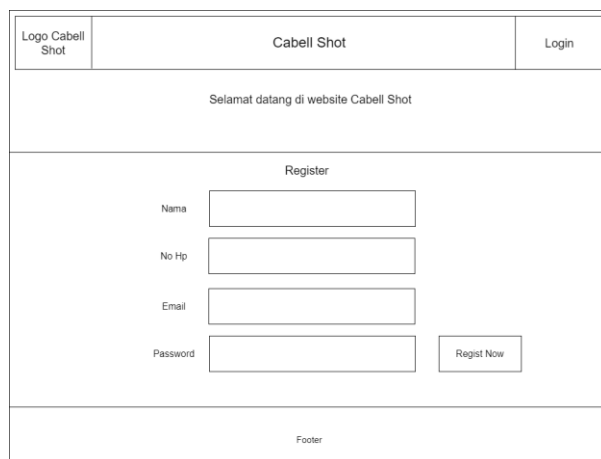
Gambar 3 Halaman utama

2. Halaman *Login* yang dapat diakses oleh calon pelanggan dan admin Cabell Shot yang dapat dilihat pada Gambar 4.



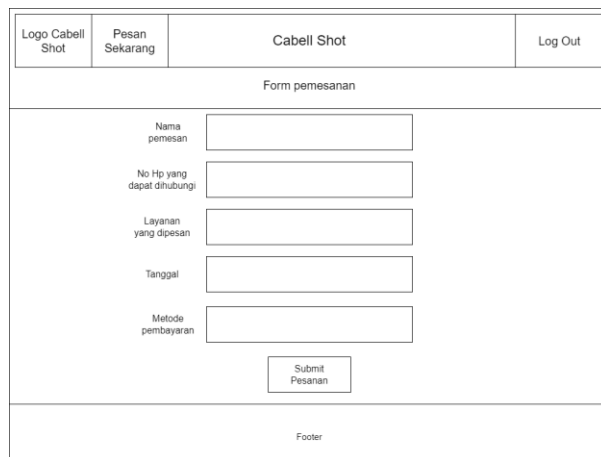
Gambar 4 Halaman Login

3. Halaman *Register* akun yang dapat diakses oleh calon pelanggan untuk dapat melakukan pesanan fotografi pada Cabell Shot yang dapat dilihat pada Gambar 5.



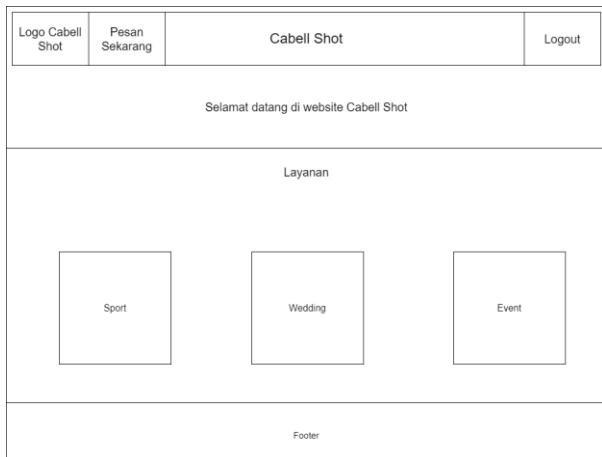
Gambar 5 Halaman Register

4. Halaman pemesanan yang dapat diakses oleh pelanggan terdaftar pada Cabell Shot yang dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6 Halaman pemesanan

5. Halaman utama yang dapat diakses oleh pelanggan terdaftar Cabell Shot yang menampilkan layanan tersedia dan menu pesan sekarang yang dapat dilihat pada **Gambar 7**.



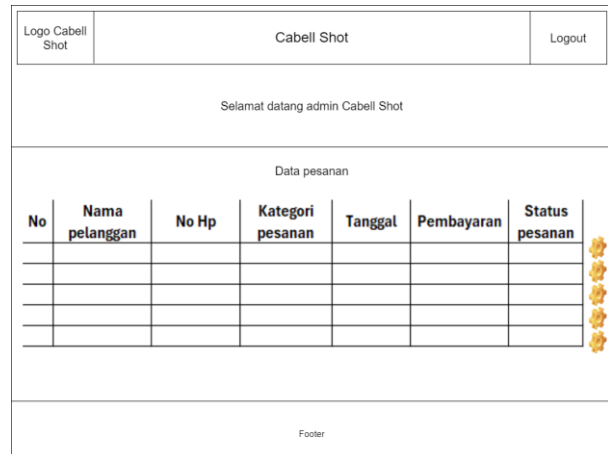
**Gambar 7** Halaman utama pelanggan

6. Halaman *Dashboard admin* yang dapat diakses oleh admin Cabell Shot yang dapat dilihat pada **Gambar 8**.



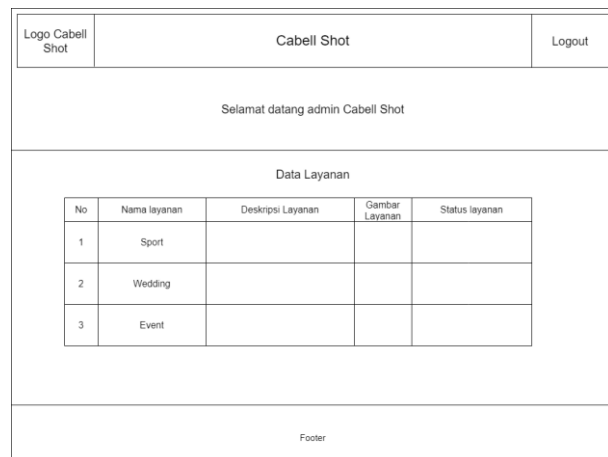
**Gambar 8** *Dashboard admin*

7. Halaman *admin*: Data pesanan pelanggan berisikan data pesanan pelanggan yang dapat dikelola oleh admin Cabell Shot dan dapat dilihat pada **Gambar 9**.



**Gambar 9** Halaman admin: Data pesanan pelanggan

2. Halaman *admin*: Data layanan tersedia yang dapat dikelola oleh admin Cabell Shot dan dapat dilihat pada **Gambar 10**.



**Gambar 10** Halaman admin: Data layanan tersedia

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari Perancangan Sistem Informasi Web Pemesanan Layanan Fotografi Pada Cabell Shot adalah sebagai berikut:

1. Dapat memudahkan tim Cabell Shot dalam mengelola pesanan pelanggan, layanan yang tersedia, kategori, fotografer dan masukkan dari pelanggan.
2. Dapat memudahkan pelanggan Cabell Shot dalam melakukan pemesanan secara daring.
3. Dapat meningkatkan efisiensi admin dan pelanggan dalam melakukan proses bisnis pemesanan layanan fotografi.

#### REFERENSI

- [1] H. M. Jogiyanto, \*Analisis dan desain (sistem informasi pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis)\*. Penerbit Andi, 2017.

- [2] E. Turban, L. Volonino, and G. R. Wood, \*Information technology for management: Digital strategies for insight, action, and sustainable performance\*. Wiley Publishing, 2015.
- [3] E. Turban and J. K. Lee, \*Electronic commerce a managerial and social networks perspective\*, 2015.
- [4] M. Maftuha, D. Astutik, and N. D. Atmini, "Kajian Layanan Jasa Fotografi Berbasis Aplikasi Android pada Waton Projectpro," \*Jurnal Cakrawala Informasi\*, vol. 1, no. 1, pp. 1-11, 2021.
- [5] P. A. G. Permana, "Scrum method implementation in a software development project management," \*International Journal of Advanced Computer Science and Applications\*, vol. 6, no. 9, pp. 198-204, 2015.
- [6] V. Mahnic, "A case study on agile estimating and planning using scrum," \*Elektronika ir Elektrotehnika\*, vol. 111, no. 5, pp. 123-128, 2011.
- [7] S. Sachdeva, "Scrum methodology," \*Int. J. Eng. Comput. Sci.\*, vol. 5, pp. 16792-16800, 2016.
- [8] R. Popli and N. Chauhan, "A sprint-point based estimation technique in Scrum," in \*2013 international conference on information systems and computer networks\*, 2013, pp. 98-103.
- [9] Setiyani, Lila. "Desain Sistem: Use Case Diagram." *Prosiding Seminar Nasional Inovasi dan Adopsi Teknologi (INOTEK)*. Vol. 1. No. 1. 2021.
- [10] Mashkoo, Atif, and Alexander Egyed. "Evaluating the alignment of sequence diagrams with system behavior." *Procedia Computer Science* 180 (2021): 502-506.
- [11] Kulkarni, R. N., and P. Pani Rama Prasad. "Abstraction of UML class diagram from the input java program." *International Journal Of Advanced Networking And Applications* 12.4 (2021): 4644-4649.

**Sandy Duta Alam**, mahasiswa Universitas Tarumanagara  
Tahun 2021, Fakultas Teknologi Informasi, Jurusan Sistem  
Informasi.