

# SISTEM INFORMASI JASA FOTOGRAFI PADA “SAUJANA VISUAL ART” BERBASIS WEB

Dhimas Rizqi Septiandaru<sup>\*)</sup>, Rizal Isnanto, and Adian Fatchur Rochim

Jurusan Teknik Elektro, Universitas Diponegoro Semarang  
Jl. Prof. Sudharto, SH, Kampus UNDIP Tembalang, Semarang 50275, Indonesia

<sup>\*)</sup>E-mail: [dhimas\\_rizqi@rocketmail.com](mailto:dhimas_rizqi@rocketmail.com)

## Abstrak

Sistem informasi adalah suatu teknologi informasi yang digunakan untuk memberikan sebuah informasi kepada para pengguna yang membutuhkan sebuah informasi berupa data. Data yang diberikan sebagai informasi berupa data teks dan data gambar. Data text sering digunakan untuk sebuah informasi berupa artikel maupun data yang lainnya yang berbentuk teks. Data berupa gambar sering digunakan untuk mencari lokasi suatu wilayah maupun pemetaan lokasi suatu denah gedung dengan suatu informasi yang berbentuk gambar. Dalam penelitian ini dibuat suatu simulasi sistem informasi berbasis web dengan menggunakan framework flash berbasiskan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis datanya. Dalam pembuatannya, aplikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan Saujana Visual Art secara umum. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran sebuah model sistem informasi pada jasa menggunakan Layanan Web, melalui pembangunan sebuah aplikasi sistem informasi yang akan diimplementasikan untuk pengembangan usaha dan diuji menggunakan akses jaringan local. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa simulasi ini dapat diimplementasikan sebagai sistem informasi jasa pada Saujana Visual Art. Pengunjung dapat dengan mudah melihat dan memesan jasa fotografi dimanapun dan kapanpun mereka berada secara on-line dan respon sistem melalui verifikasi email dan SMS. Data identitas dan pemesanan konsumen dimasukkan kedalam sistem informasi data konsumen pada sistem informasi jasa Saujana Visual Art yang dapat diakses oleh admin.

*Kata Kunci : fotografi, pemesanan, SMS gateway*

## Abstract

The information system is an information technology that is used to provide an update to the users who need the information in the form of data. Data are given as information in the form of text data and image data. Text data is often used for an update in the form of articles and other data in the form of text. Data such as pictures are often used to find the location of an area as well as mapping the location of a building floor plan with some information in the form of images. In this research is a web-based information system simulation framework based flash, using PHP programming language and MySQL as database. In manufacturing, the application is tailored to the needs of Saujana Visual Art in general. This study aims to provide an overview of a model of information system services using Web Services, through the development of an information system that will be implemented for business development and tested using the local access network. Based on the results of testing that has been done can be concluded that the simulation can be implemented as a system of information services at the Saujana Visual Art. Visitors can easily view and order photography services wherever and whenever they are on-line and it responses through email and SMS verification. Identity and consumer booking data entered into the information system of consumer data in the information system services Saujana Visual Art that can be accessed by the admin.

*Keywords : photography, ordering, SMS Gateway*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Sistem informasi adalah suatu teknologi informasi yang digunakan untuk memberikan sebuah informasi kepada para pengguna yang membutuhkan sebuah informasi berupa data. Data yang diberikan sebagai informasi berupa data teks dan data gambar. Data teks sering

digunakan untuk sebuah informasi berupa artikel maupun data yang lainnya yang berbentuk teks. Untuk dapat mengakses suatu sistem informasi maka sistem tersebut dapat diintegrasikan kedalam situs agar dapat diakses melalui internet.

Internet digunakan sebagai alat penghubung yang sangat praktis untuk komunikasi antar perusahaan dengan para pelanggan tanpa harus dibatasi, sebagai contoh pada studi sebelumnya di perusahaan PT LORENA KARINA TRANSPORT yang menggunakan sistem website dan SMS gateway untuk proses informasi. Sebelumnya sistem kerja masih berjalan manual sehingga terkadang membutuhkan waktu yang lama, tidak efisien sehingga menyebabkan banyaknya data yang tidak sesuai dan terjadi kehilangan data maka dibuat sebuah aplikasi yang berbasis web dan SMS gateway sebagai pemesanan tiket dan promosi<sup>[15]</sup>.

Berkenaan dengan hal tersebut, penulis ingin mengembangkan sebuah website yang bertujuan untuk membantu dalam proses pemesanan, promosi, dan mempermudah proses penyaluran informasi yang efektif dan memberikan kemudahan. Cara kerja *dalam Web service* yaitu konsumen dapat melihat profil perusahaan dan memesan paket yang diinginkan kemudian permintaan tersebut akan dikirimkan ke server. Setelah diterima maka *web service* akan melakukan pengiriman *query* ke database tujuan. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan script PHP, pada tampilan web menggunakan Flash dan MySQL untuk basis data. Setelah data berhasil disimpan sistem akan memberika respon berupa email verifikasi dan SMS..

## 2. Metode

### 2.1 Analisis Kebutuhan Sistem

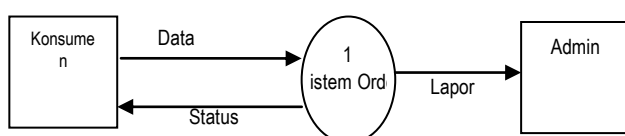
Berdasarkan hasil kuesioner didapatkan kesimpulan mengenai kebutuhan user, yaitu:

1. Konsumen dapat melakukan entri data melalui situs.
2. Aplikasi dapat melakukan penyaringan data berdasarkan paket yang ditawarkan dan status pengerjaan.

Konsumen mengisi data dengan menyertakan nomor telepon agar dapat dihubungi melalui sms perihal promosi paket selanjutnya.

## 2.2 Desain Sistem

### 2.2.1 Konteks Diagram

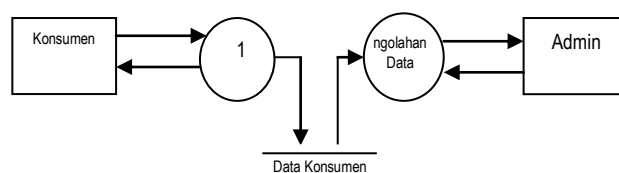


Gambar 1 DFD pada Sistem Pemesanan Saujana

Gambar 1 menunjukkan alur program dimulai dari konsumen menginput data pemesanan ke sistem order saujana visual art. Kemudian sistem merespon data dari konsumen tersebut maka sistem akan mengirim kembali kepada konsumen dalam bentuk status. sistem tersebut akan mengirim ke admin dalam bentuk tabel data sehingga admin dapat melakukan pengecekan data yang sudah dikirim dari sistem pemesanan.

### 2.2.1 DFD Level 0

DFD level 0 sistem penjualan jasa fotografi pada Saujana Visual Art ini memberikan gambaran mengenai proses yang akan dilakukan dengan entitas eksternal yang ada. Gambaran utamanya dapat dilihat sebagai berikut ini.

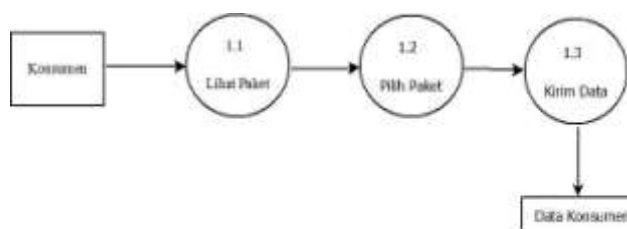


Gambar 2 Data Flow Diagram Level 0

Proses utama sama seperti pada Diagram Konteks sebelumnya, dimana konsumen melakukan penginputan data ke sistem order, kemudian data konsumen akan disimpan dan dikirimkan ke admin, dapat dilihat pada gambar 2 diatas.

### 2.2.2 DFD Pemesanan

Data Flow pada proses Pemesanan ini menunjukkan proses yang terjadi pada konsumen. Dimana konsumen akan disajikan beberapa paket yang telah tertera pada sistem dan diharuskan untuk memilih paket tersebut. Proses tersebut secara rinci dapat dilihat pada Gambar berikut.

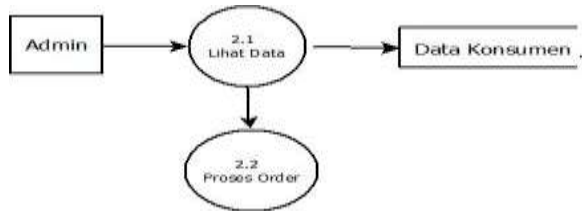


Gambar 3 Data Flow Diagram Level 1 Proses 1.0

Gambar 3 merupakan langkah awal konsumen untuk menginput data dan melihat sajian paket yang tersedia. Langkah selanjutnya adalah pemilihan paket yang dikehendaki secara otomatis akan dikirim ke sistem untuk diproses lebih lanjut.

### 2.2.3 DFD Pengolahan Data

Data Flow pada proses Pemesanan ini menunjukkan proses yang terjadi pada konsumen. Dimana konsumen akan disajikan beberapa paket yang telah tertera pada sistem dan diharuskan untuk memilih paket tersebut. Proses tersebut secara rinci dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 3.4 Data Flow Diagram Level 1 Proses 2.0

Gambar 3.4 menunjukkan bahwa input data yang telah dilakukan secara lengkap oleh konsumen akan muncul apabila admin mengakses halaman pencarian. Konsumen yang tidak mengisi data secara lengkap maka data tidak akan diproses oleh sistem sehingga tidak termasuk project yang harus dikerjakan oleh admin.

### 2.3 Perancangan Basis Data

Basisdata untuk penyimpanan data Sistem Penjualan Jasa Fotografi pada Saujana Visual Art, yang berguna untuk menampung data yang dibutuhkan.

Tabel 1 Pemesanan

Field	Jenis	Jenis Kunci	Kosong	Bertambah Otomatis	Default
id	int (11)	Kunci Primer	tidak	ya	
Nama	varchar (20)	Bukan Kunci	ya	tidak	
Email	varchar (30)	Bukan Kunci	ya	tidak	
Paket	varchar (40)	Bukan Kunci	ya	tidak	
Hp	int (13)	Bukan Kunci	ya	tidak	
Alamat	varchar (30)	Bukan Kunci	ya	tidak	
Komentar	Text	Bukan Kunci	ya	tidak	
Tgl	Date	Bukan Kunci	ya	tidak	
Status	enum		ya	tidak	

### 3. Hasil dan Analisa

Implementasi ini merupakan hasil dari analisis sebelumnya mengenai manajemen dan pelayanan yang diberikan pada konsumen. Dengan implementasi sistem

ini diharapkan dapat dihasilkan suatu sistem yang bekerja terorganisasi dan menarik.

### 3.1 Perancangan Antarmuka

Perancangan Antarmuka adalah tampilan dari situs Saujana secara umum. Ada dua tampilan pada situs yaitu tampilan untuk konsumen dan tampilan untuk admin

#### Perancangan Antarmuka Konsumen

Antarmuka Konsumen adalah tampilan pada situs yang hanya dapat diakses selain admin. Yang termasuk selain admin adalah konsumen yang hendak memesan jasa ataupun semua orang yang membuka situs Saujana. Dalam Antarmuka (tampilan Situs) ini terdapat lima menu yang dapat diakses yaitu **ABOUT US, PRICELIST, PORTOFOLIO, SERVICE** dan **ORDER**.

#### About US



Gambar 5 Antarmuka HOME

#### Pricelist



gambar 6 Antar muka PRICELIST

#### Portofolio



Gambar 7 Antarmuka PORTOFOLIO Service

## Home



Gambar 11 Antarmuka Home



Gambar 8 Antarmuka Service Order.

## SMS Gateway



Gambar 12 Antarmuka SMS Gateway



Gambar 9 Antarmuka ORDER

## Logout



Gambar 13 Antarmuka User Detail

## Perancangan Antarmuka Admin Login



Gambar 10 Antarmuka Login



Gambar 13 Antarmuka Logout gagal

#### 4 Kesimpulan dan Saran

Dari hasil perancangan dan simulasi sistem informasi jasa pada "Saujana Visual Art" berbasis web ini dapat disimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Aplikasi yang dibuat mampu menjalankan sisi perangkat lunak dengan bahasa program berbasis PHP untuk komunikasi data, tampilan Web menggunakan Flash, dan MySQL untuk basisdata.
2. Sistem mampu memberikan respon berupa email dan sms konfirmasi ke konsumen.
3. Sistem ini menggunakan sistem login admin yang berfungsi untuk mengelola semua sistem basisdata pada Saujana.
4. Sistem pada halaman admin dapat melakukan penyaringan data berdasarkan paket yang ditawarkan dan status pengerjaan.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat diberikan beberapa saran yang dapat bermanfaat antara lain:

1. Dalam website ini perlu dilakukan pengembangan fitur berupa link untuk integrasi dengan beberapa Social Media seperti Facebook, Twitter, dan Instagram.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan menambahkan fitur sistem pembayaran (yang diintegrasikan dengan bank).

#### Referensi

- [1]. Jogiyanto, H.M, 2001. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Penerbit Andi Offset.
- [2]. Kristanto Andri. 2007. *Perancangan Sistem dan Aplikasinya*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- [3]. Mc, Leod Raymon. 2008. *Management Information System*. Edisi 10. Pearson/Prentice Hall.
- [4]. Bacon. J., "Practical PHP and MySQL-Building Eight Dynamic Web Applications", November 2006.
- [5]. Coggeshall, J., PHP 5 Unleashed, Sams, 28 December 2004.
- [6]. Daconta. M. G., L. J. Obrst, and K. T. Smith, "The Semantic Web: A Guide to the Future of XML, Web Services, and Knowledge Management". Wiley. 2003.

- [7]. Dennis, A., B. H. Wixom, and D. Tegarden, "Systems Analysis and Design with UML Version 2.0", John Wiley & Sons Inc., 2005.
- [8]. Hayder. H., "Object-oriented Programming with PHP5", Desember 2007.
- [9]. Nugroho, B., *Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*, Cetakan Pertama, 2004.
- [10]. Lerdorf. R., P. MacIntyre. , and K. Tatro. "Programming PHP, 2<sup>nd</sup> Editon". O'Reilly. April 2006.
- [11]. Lucky, *XML Web Service: Aplikasi Desktop, Internet & Handphone*. Jasakom, Oktober 2008.
- [12]. Richards, R., "Pro PHP XML and Web Services". 2006.
- [13]. Sklar, D., "Learning PHP 5". O'Reilly. June 2004.
- [14]. Yasser. S., "Real World XML Web Services for VB and VB .NET Developers, 2003