

SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI RESERVASI FOTO DAN VIDEO
MENGUNAKAN FRAMEWORK 7 BERBASIS MOBILE PADA
CV PANJI MULTIMEDIA PUCANG SIMO BANDAR
KEDUNG MULYO**



Oleh:

**Singgih Nizar Kiswanto
NIM: 4118028**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM
JOMBANG
2022**





Hak Cipta Milik Unipdu Jombang

[@www.unipdu.ac.id](http://www.unipdu.ac.id)



**SISTEM INFORMASI RESERVASI FOTO DAN VIDEO
MENGUNAKAN FRAMEWORK 7 BERBASIS MOBILE PADA
CV PANJI MULTIMEDIA PUCANG SIMO BANDAR
KEDUNGMULYO**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer

Oleh:

**Singgih Nizar Kiswanto
NIM: 4118028**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PESANTREN TINGGI DARUL ULUM
JOMBANG
2022**



Hak Cipta Milik Unipdu Jombang

[@www.unipdu.ac.id](http://www.unipdu.ac.id)



HALAMAN MOTTO

“Aku Tak Peduli Akan Kesalahan Teman – Temanku Tapi Aku
Takan Mengampuni Pengkhianatan”
-Donquixote Doflamingo-



Hak Cipta Milik Unipdu Jombang

[@www.unipdu.ac.id](http://www.unipdu.ac.id)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahim. Alhamdulillahirabbil'alamin
Puji syukur kehadiran Allah SWT serta Shalawat kepada
tauladan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam menyelesaikan
penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan banyak terima
kasih dan kami persembahkan skripsi ini untuk :

1. Kedua orang tua yang telah memberikan dukungan
semangat, material, dan do'a yang tak pernah putus
sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan
tepat waktu.
2. Kepada Dosen Pembimbing I Teguh Priyo
Utomo,S.Kom.,M.I.Kom dan Dosen Pembimbing II
Chandra Sukma,S.Kom.,M.Kom yang telah memberikan
bimbingan dan semangatnya dalam menyelesaikan
skripsi ini.
3. Keluarga besar Fakultas Sains dan Teknologi terutama
para jajaran dosen Prodi Sistem Informasi yang telah
memberikan banyak ilmunya dan insya Allah ilmunya akan
saya manfaat dengan baik dalam kebaikan.
4. Seluruh teman, kerabat serta sahabat baik dalam internal
kampus atau luar kampus yang selalu memberikan
dukungan, semangat, dan bantuannya hingga penulis
mampu menyelesaikan pengerjaan dan penulisan skripsi
ini.





Hak Cipta Milik Unipdu Jombang

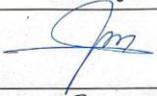
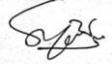
[@www.unipdu.ac.id](http://www.unipdu.ac.id)

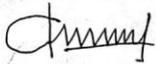
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI RESERVASI FOTO DAN VIDEO MENGGUNAKAN FRAMEWORK 7 BERBASIS MOBILE PADA CV PANJI MULTIMEDIA PUCANG SIMO BANDAR KEDUNG MULYO
Telah diperiksa, diuji, dan disetujui pada

Hari : RABU
Tanggal : 10 Agustus 2022
Oleh

Dewan Penguji	Tanda Tangan
<u>Sujarwo, SI, M.Kom</u> Ketua Penguji	 10/8/22
<u>Muhammad Miftakul Syaikhuddin, M.Kom</u> Anggota Penguji 1	
<u>Teguh Priyo Utomo, S.Kom., M.I.Kom</u> Anggota Penguji 2	

Dosen Pembimbing	Tanda Tangan
<u>Teguh Priyo Utomo, S.Kom., M.I.Kom</u> Dosen Pembimbing 1	
<u>Chandra Sukma Anugrah S.Kom., M.Kom</u> Dosen Pembimbing 2	

Mengetahui,
Dehan Fakultas Saintek

Mohammad Masrur, S.Kom., M.Kom

Dipindai dengan CamScanner



Hak Cipta Milik Unipdu Jombang

[@www.unipdu.ac.id](http://www.unipdu.ac.id)

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda - tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah di ajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah di peroleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Dinyatakan di Jombang
Tanggal 25 Juli 2022

Singgih Nizar K
4118028





KATA PENGANTAR

Dengan mengucap puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena atas ridho dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini. Maksud dan tujuan dari penulisan Skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan kelulusan Program Studi Strata I pada Jurusan Sistem Informasi di Universitas Pesantren Tinggi Darul Ulum Jombang.

Penulis merasa bahwa dalam menyusun laporan ini masih menemui beberapa kesulitan dan hambatan, disamping itu juga menyadari bahwa penulisan laporan ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan-kekurangan lainnya, maka dari itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

Akhir kata, semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya dan membalas segala amal budi serta kebaikan pihak-pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan laporan ini dan semoga tulisan ini dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Jombang, 25 Juli 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
HALAMAN PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN.....	ix
PERNYATAAN KEASLIAN	xi
KATA PENGANTAR.....	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
ABSTRAK.....	xx
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB 2 LANDASAN TEORI	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kajian Pustaka	12
2.2.1 Pengertian Sistem Informasi.....	12
2.2.2 Pengertian Reservasi.....	12
2.2.3 Pengertian Foto	12
2.2.4 Pengertian Video	13





2.2.5	Profil Usaha.....	13
2.2.6	Pengertian <i>PHP</i>	15
2.2.7	Pengertian <i>MySQL</i>	15
2.2.8	Pengertian <i>UML</i>	16
2.2.9	Pengertian <i>Mobile</i>	16
2.2.10	Pengertian <i>Framework 7</i>	17
2.2.11	Pengertian <i>BlackBox</i>	17
BAB 3	ANALISIS DAN PERANCANGAN	21
3.1	Analisis Sistem yang Berjalan	21
3.2	Analisis Sistem yang Diusulkan	22
3.3	Perancangan <i>Sistem</i>	23
3.3.1	Kebutuhan <i>Fungsional</i>	23
3.3.2	Kebutuhan <i>Non Fungsional</i>	24
3.3.3	Desain Sistem	24
BAB 4	TESTING DAN IMPLEMENTASI SISTEM	45
4.1	Lingkungan Pengembangan	45
4.1.1	Perangkat Keras	45
4.1.2	Perangkat Lunak	45
4.2	Lingkungan <i>Implementasi</i>	46
4.2.1	Perangkat Keras	46
4.2.2	Perangkat Lunak	46
4.3	<i>Testing/Pengujian</i> Kode Program dan <i>Implementasi</i> Sistem	47
4.3.1	Pengujian <i>Form Login Admin</i>	47
4.3.2	Pengujian <i>Menu Dashboard admin</i>	48
4.3.3	Pengujian <i>Menu Data Alat</i>	49
3.3.1	Pengujian <i>Menu Data Customer</i>	50



3.3.2	Pengujian <i>Menu Data Acara</i>	52
3.3.3	Pengujian <i>Menu Data Pricelist</i>	53
3.3.4	Pengujian <i>Form Login user</i>	54
3.3.5	Pengujian <i>Menu Dashboard Mobile</i>	55
4.3.4	Pengujian <i>Checkout</i>	57
4.3.5	Pengujian <i>Pemesanan</i>	58
4.3.6	Pengujian <i>Riwayat Chat</i>	59
4.3.7	Pengujian <i>Bukti Pembayaran</i>	60
4.3.8	<i>Data Profil</i>	61
4.4	<i>Implementasi Basis Data</i>	62
4.4.1	<i>Database Admin</i>	63
4.4.2	<i>Database User</i>	63
4.4.3	<i>Database Alat</i>	64
4.4.4	<i>Database Kegiatan</i>	64
4.4.5	<i>Database Paket</i>	64
4.4.6	<i>Database Pemesanan</i>	65
4.4.7	<i>Database Pembayaran</i>	65
BAB 5	PENUTUP	66
5.1	Kesimpulan.....	66
5.2	Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	68
DAFTAR LAMPIRAN	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kebutuhan Fungsional.....	23
Tabel 3. 2 Use Case Diagram	25
Tabel 3. 3 Customer	36
Tabel 3. 4 Admin.....	36
Tabel 3. 5 Paket.....	36
Tabel 3. 6 Pembayaran	37
Tabel 3. 7 Chat	37
Tabel 3. 8 Kegiatan.....	38
Tabel 3. 9 Data Alat	38
Tabel 3. 10 Pake Alat	39
Tabel 3. 11 Pemesanan.....	39
Tabel 4. 1 Perangkat Keras	45
Tabel 4. 2 Perangkat Lunak	45
Tabel 4. 3 Spesifikasi Perangkat Keras.....	46
Tabel 4. 4 Spesifikasi Perangkat Lunak	46
Tabel 4. 5 Form Login Admin	47
Tabel 4. 6 Pengujian Halaman Dashboard Admin	49
Tabel 4. 7 Data Alat	50
Tabel 4. 8 Data Customer.....	51
Tabel 4. 9 Data Acara.....	52
Tabel 4. 10 Data Pricelist.....	54
Tabel 4. 11 Form Login User	55
Tabel 4. 12 Dashboard Mobile	56
Tabel 4. 13 Menu Memilih Paket.....	57
Tabel 4. 14 Pemesanan.....	59
Tabel 4. 15 Riwayat Chat	60
Tabel 4. 16 Bukti Pembayaran	61
Tabel 4. 17 Data Profil	62





DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur organisasi.....	16
Gambar 2. 1 Logo organisasi.....	17
Gambar 3. 1 Sistem yang berjalan.....	22
Gambar 3. 2 Sistem yang di usulkan	22
Gambar 3. 3 Use Case Diagram	25
Gambar 3. 4 Activity Diagram Login.....	26
Gambar 3. 5 Activity Diagram Pemesanan	27
Gambar 3. 6 Activity Diagram Validasi.....	28
Gambar 3. 7 Activity Diagram Pembayaran.....	29
Gambar 3. 8 Activity Diagram Logout	30
Gambar 3. 9 Squence Diagram Login.....	31
Gambar 3. 10 Squence Diagram Daftar.....	32
Gambar 3. 11 Squence Diagram Atur Paket.....	32
Gambar 3. 12 Squence Diagram Pemesanan	33
Gambar 3. 13 Squence Diagram Validasi.....	34
Gambar 3. 14 Squence Diagram Pembayaran	34
Gambar 3. 15 Class Diagram.....	35
Gambar 3. 16 User Interface Dashboard	40
Gambar 3. 17 User Interface Login	41
Gambar 3. 18 User Interface Paket	41
Gambar 3. 19 User Interface Pemesanan	42
Gambar 3. 20 User Interface Pembayaran	42
Gambar 3. 21 Dashboard Web	43
Gambar 3. 22 Paket Web.....	43
Gambar 3. 23 Traksaksi Web.....	44
Gambar 4. 1 Form Login	47
Gambar 4. 2 Menu Dashboard Admin	48
Gambar 4. 3 Menu Data Alat.....	49
Gambar 4. 4 Menu Data Customer	51
Gambar 4. 5 Menu Data Acara	52
Gambar 4. 6 Menu Data Price List.....	53
Gambar 4. 7 Form Login	54
Gambar 4. 8 Dashboard Mobile	56
Gambar 4. 9 Checkout	57



Gambar 4. 10 Pemesanan.....	58
Gambar 4. 11 Riwayat Chat	60
Gambar 4. 12 Pengujian Bukti Pembayaran	61
Gambar 4. 13 Data Profil	62
Gambar 4. 14 Database	63
Gambar 4. 15 Database Login	63
Gambar 4. 16 Database User	63
Gambar 4. 17 Database Alat	64
Gambar 4. 18 Database Kegiatan	64
Gambar 4. 19 Database Paket	64
Gambar 4. 20 Database Pembayaran.....	65
Gambar 4. 21 Database Pembayaran.....	65



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Dokumentasi	71
Lampiran 2 Form Progress Skripsi Pembimbing 1.....	72
Lampiran 3 Form Progress Skripsi Pembimbing 2.....	73
Lampiran 4 Form Desk Evaluasi Skripsi	74
Lampiran 5 Form Pengajuan Seminar Terbuka	75
Lampiran 6 Berita Acara Seminar Terbuka.....	76
Lampiran 7 Daftar Hadir Peserta Seminar Terbuka.....	77
Lampiran 8 Form Pengajuan Ujian Tertutup	78

ABSTRAK

Sistem Informasi *Reservasi* Foto Dan Video Menggunakan *Framework 7* Berbasis Mobile Pada Cv Panji Multimedia Pucang Simo Bandar Kedungmulyo. Sistem tersebut dimaksudkan sebagai upaya pemecahan masalah dalam mengatasi penjadwalan jasa foto dan video pada CV Panji Multimedia. dalam proses pelayanan pemesanannya masih menggunakan cara manual yaitu customer melakukan pemesanan dengan datang langsung ke lokasi CV Panji Multimedia dan merundingkan acara dengan pemilik jasa mengenai harga paket dan tanggal acara. Dalam penjadwalan customer tidak dapat memesan tepat waktu karna jadwal sering terjadi bertabrakan jadwal antara Customer satu dengan *customer* lain, penjadwalan masih dilakukan secara manual dengan cara menuliskan tanggal yang sudah di pesan secara manual pada *notepad computer* dan pembayaran masih bayar langsung di tempat dengan bukti pembayaran berupa kwitansi kertas yang dapat rusak dan hilang.

Upaya dari permasalahan tersebut penulis berusaha agar dapat memanfaatkan teknologi sistem informasi salah satunya yaitu dengan membangun Sistem Informasi Reservasi Foto Dan Video pada CV Panji Multimedia yang dibangun dengan berbasis mobile dan dibangun menggunakan metode *RAD (Rapid Aplication Development)* dan menggunakan Bahasa pemrograman *PHP* dengan menggunakan *Framework 7*. Sistem ini menyediakan fitur untuk menghubungkan CV Panji Multimedia dan Customer untuk melakukan kerjasama dengan menyediakan informasi Layanan jasa, Paket dan *Pricelist* dari CV Panji Multimedia yang dapat dipilih oleh *customer* dengan mengakses aplikasi *Mobile* CV Panji Multimedia sehingga kerjasama dapat terjalin antara keduanya. Adapun hasil akhir dari penelitian ini yaitu CV Panji Multimedia dan Customer dapat melakukan hubungan kerjasama melalui Sistem Informasi Reservasi Foto Dan Video dengan menghubungkan Pihak CV Panji Multimedia dan Customer dengan menyediakan layanan jasa yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan Customer.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Reservasi, Foto dan Video, *Mobile*.





BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berkembangnya informasi teknologi tidak terlepas dari adanya komputer dalam hal kemudahan informasi tanpa terbatas ruang dan waktu, khususnya dalam bidang multimedia, didukung dengan adanya internet yang menjembatani dalam hal kebutuhan informasi tersebut. Semakin tinggi kebutuhan informasi, semakin banyak kontribusi yang akan di dapatkan dibidang Multimedia dalam aktivitasnya sehari-hari, Pada era digital saat ini jasa foto dan video sangat dibutuhkan dikalangan masyarakat untuk mengabadikan momen disetiap acaranya, acara-acara tersebut seperti : pesta pernikahan, wisuda, khitan, dan banyak hal lainnya.

Dalam kehidupan masyarakat tekonologi merupakan bagian penting. Ini didasarkan pada manfaat yang diberikan oleh teknologi itu sendiri. Teknologi Informasi telah banyak di manfaatkan hampir di semua bidang di antaranya bidang bisnis jasa. Banyak orang yang sekarang ingin mengabadikan momen setiap peristiwa sebagai kenangan masa depan. Untuk mengabadikan hal tersebut dapat di lakukan dengan dokumentasi video dan foto.

Suatu perusahaan Bisnis membutuhkan sistem informasi yang mendukung mereka dalam memberikan layanan yang memuaskan kepada pelanggan mereka. Saat ini sistem komputerisasi dinilai paling baik karena dapat mempercepat pekerjaan untuk mencapai efisiensi tenaga, waktu dan ekonomis dalam pengolahan tanpa mengorbankan kualitas.

Bisnis membutuhkan sistem informasi terkomputerisasi untuk merencanakan, memantau, dan melaporkan aktivitas bisnis, yang penting untuk keputusan manajemen bisnis di masa depan. (Dwi & Rohmat, 2020).

Pada jurnal penelitian sebelumnya yang di lakukan oleh (Amin dkk, 2016) pada penelitian tersebut menjelaskan permasalahan di antaranya adalah proses penjadwalan, promosi, kelola transaksi masih manual dengan di bangunnya sistem tersebut sangat membantu kinerja pemilik tanpa memakan waktu yang lama

Berdasarkan wawancara yang di lakukan penulis ke pemilik CV Panji Multimedia Bapak Muhammad Choirudin pada tanggal 28 Januari 2022 Dalam proses pelayanannya pemesanannya masih menggunakan cara manual yaitu customer melakukan pemesanan dengan datang langsung kelokasi CV Panji Multimedia dan merundingkan acara dengan pemilik jasa mengenai harga paket dan tanggal acara. Dalam mengatur penjadwalan yang di lakukan bertabrakan dengan customer lain yang menyebabkan terjadi proses pembatalan CV Panji Multimedia akan memberi jadwal kepada customer dihari lain yang kosong bila customer tersebut bersedia, hal ini berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pelanggan atau customer terhadap pelayanan yang diberikan, dalam pelayanan penjadwalan masih kurang baik yaitu menuliskan tanggal yang di pesan customer pada *notepad computer* dan pembayaran masih di lakukan secara manual (bayar langsung di tempat) dan bukti pembayaran berupa kuitansi kertas yang dapat rusak dan hilang.

Penulis membuat sistem dari permasalahan yang dihadapi diperlukan. **“Sistem Informasi Reservasi Foto Dan Video Menggunakan Framework 7 Berbasis Mobile pada CV Panji Multimedia pucang simo bandar kedungmulyo”** yang mana sistem ini berisikan solusi berupa fitur yang menjawab permasalahan tersebut. Customer dapat melihat harga dan paket foto dan video yang ada di sistem dengan harga yang sudah di tentukan, setelah itu admin menerima job jika tanggal tersebut tidak bertabrakan dengan customer lain, kemudian akan mendapat notifikasi untuk melakukan pembayaran dp, di lanjutkan dengan mencetak bukti pembayaran akan muncul detail pesanan, penulis





mengusulkan sistem *monitoring* yang bisa membantu pelanggan melihat progress foto dan video apakah sudah selesai apa belum, serta memberikan *fitur* saran/komplain.

1.2 Rumusan Masalah

- 1) Bagaimana cara merancang sebuah aplikasi reservasi foto dan video di CV Panji Multimedia menggunakan *Framework 7* berbasis *mobile*?
- 2) Bagaimana cara membangun aplikasi reservasi foto dan video di CV Panji Multimedia menggunakan *Framework 7* berbasis *mobile*?

1.3 Batasan Masalah

supaya pokok yang dibahas tidak meluas serta menyesuaikan dengan latar belakang dan rumusan masalah penelitian, disini peneliti membatasi masalah tersebut pada:

- 1) Sumber data penelitian ini adalah hasil dari wawancara berupa data yang di dapat dari CV Panji Multimedia.
- 2) Sistem dibuat dengan menggunakan *PHP* dan bahasa pemrograman *PHP Javascript* kemudian kerangka kerja yang digunakan adalah *Framework 7* dan metode *RAD (Rapid Application Development)* dirancang untuk memberikan pengembangan dengan hasil yang berkualitas menyesuaikan dengan kebutuhan perusahaan.
- 3) Sistem yang dibuat diharapkan mampu mengelola jadwal pemesanan dengan fitur membuat pesanan, validasi pesanan, menerima pesanan ataupun menolak pesanan
- 4) Aplikasi yang di bangun terdapat 2 aktor yaitu : admin dan pengguna jasa

1.4 Tujuan Penelitian

- 1) Untuk merancang aplikasi reservasi foto dan video menggunakan *Framework 7* berbasis *mobile*.
- 2) Untuk membangun aplikasi reservasi foto dan video menggunakan *Framework 7* berbasis *mobile*.

1.5 Manfaat Penelitian

- 1) CV Panji Multimedia
Penelitian ini sebagai peningkatan kualitas pelayanan yang baik dari proses pelayanan sebelumnya pada CV Panji Multimedia dengan adanya sistem informasi foto dan video menggunakan *Framework 7* berbasis *mobile*.
- 2) Penulis
 - a) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai alur proses bisnis yang jelas mengenai sistem informasi reservasi foto dan video menggunakan *Framework7* berbasis *mobile* baik analisis maupun perancangan sistem.
 - b) Menambah wawasan dan pengetahuan tentang bagaimana mengelola sistem jasa pelayanan reservasi foto dan video dengan menggunakan sistem pelayanan berbasis *mobile*.
- 3) Unipdu
Penelitian ini dapat memperbanyak pustaka penelitian yang ada pada universitas pesantren tinggi darul ulum Sebagai referensi untuk penelitian serupa di masa mendatang.



1.6 Metode Penelitian

Metode *Rapid Application Development (RAD)*

Merupakan metode yang menekankan proses siklus perkembangan dalam waktu singkat, sistem umumnya memerlukan waktu 1-3 bulan (Kosasi, 2015) untuk dapat diselesaikan. di awal tahap sistem dikonstruksikan dengan tujuan menetapkan kebutuhan (*requirement*) selanjutnya berfokus untuk mencari kebutuhan aplikasi untuk pengguna.

RAD memiliki 3 tahapan sebagai berikut :

Rencana Kebutuhan : Pada fase ini memerlukan keterlibatan dari kedua belah pihak, antara User dan analyst kemudian menentukan kebutuhan yang akan diidentifikasi pada sistem, kebutuhan ini tidak perlu spesifik, karena yang paling utama adalah kebutuhan yang diprioritaskan.

Desain Sistem: Pada fase ini pengguna mendefinisikan proses desain dengan memeriksa kesalahan yang ditampilkan oleh sistem dan memungkinkan pengguna untuk memberikan komentar langsung kepada analis. Jika ada perbedaan dalam desain sistem, silakan merujuk ke dokumen persyaratan pengguna yang dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari tahap ini adalah spesifikasi perangkat lunak, termasuk konfigurasi sistem umum dan struktur data lainnya.

Implementasi: Fase ini melibatkan pengembangan desain program oleh analis dan pemrogram yang disetujui oleh pengguna. Sebelum program diimplementasikan untuk pertama kali, program di uji cobakan agar pengguna dapat memberikan umpan balik terhadap sistem yang dibangun. Jika diinginkan, pengguna menyetujui sistem dan siap menggunakannya.



1.7 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memuat pembahasan tentang latar belakang masalah yang mendasari makna karya penelitian, identifikasi masalah penelitian, penetapan batas dan rumusan, tujuan dan maksud penelitian, manfaat yang diharapkan dari penelitian

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini mengulas penelitian sebelumnya, memahami sistem informasi, pengertian sistem informasi, Reservasi, Foto, Vidio, PHP, MySQL, UML, Mobile Framework 7, metode RAD (*Rapid Application Development*), dan *Black Box*.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis permasalahan yang di butuhkan dalam perencanaan sebuah sistem, yang berisikan tentang. Kebutuhan fungsional, non fungsional dan desain sistem.

BAB 4 TESTING DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi tentang hasil yang telah di teliti melalui prosedur analisis dan perencanaan sistem *Framework 7*, Dan juga penjelasannya.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran hasil penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi daftar referensi yang di gunakan dalam penelitian.





BAB 2 LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terdahulu

Pertama yakni penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Akhmad Izzudin Amin, Erlan Darmawan, Heru Budianto (2016) dengan judul “Implementasi CRM (*Customer Relationship Management*) pada system informasi reservasi fotografi berbasis web di toko aini photo kuningan”. Hasil dari penelitian yaitu mempermudah konsumen dalam melihat diskon serta promo terbaru dan dapat melakukan pemesanan jadwal sesi foto studio secara online tanpa harus mengantri cukup lama.

Kedua yakni penelitian yang dilakukan oleh Rony Adi Nugroho (2016) dengan judul “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Karma Kreatif Semarang” hasil dari penelitian yaitu memudahkan pelanggan mendapatkan informasi yang lebih lengkap tanpa harus mendatangi workshop office karma kreatif.

Ketiga yakni penelitian dari Agi Gilang Kusnadi (2016) dengan judul “Sistem Informasi Reservasi Photography Berbasis Web Di Kunang-kunang Creative Studio Bandung”. Hasil Dalam penelitian ini yaitu konsumen tidak harus datang langsung ketempat melainkan melalui situs web yang dapat di akses di mana saja dan meminimalisir terjadinya kesalahan dalam jadwal pemotretan serta dapat memudahkan pemilik jasa membuat laporan bulanan maupun tahunan.

Keempat yakni penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ozy Prayogi (2018) dengan judul “Sistem Informasi pemesanan jasa foto dokumentasi dan video shooting pada ozy photography berbasis web dan sms gateway” Dalam penelitian

ini mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan dengan paket yang di tawarkan dan melakukan transaksi secara online, dapat mengirim promosi kepada pelanggan melalui no handphone sehingga pelanggan mendapatkan informasi terbaru mengenai promo atau harga di ozy photography

Kelima adalah penelitian dari Roni Ameldi, Tengku Khairil Ahsyar (2018) yang berjudul “Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal”. Penelitian ini mempermudah pihak pengelola lapangan dalam melakukan pendataan jadwal dan mengontrol informasi transaksi pemakaian lapangan futsal dengan baik

Dari penelitian terdahulu yang di uraikan di atas sistem yang akan di bangun adalah “Sistem Informasi Reservasi Foto dan Vidio Menggunakan *Framework 7* Berbasis Mobile pada CV Panji Multimedia pucangsimo bandar kedungmulyo”. Sistem ini di harapkan dapat memberikan perubahan penting dalam pelayanan yang ada di CV Panji Multimedia.pembaruan sistem berbasis mobile ini juga di harapkan meningkatkan pelayanan kepada para customer yang tentunya juga akan menarik lebih banyak customer yang akan melakukan pemesanan di CV Panji Multimedia.

Berikut adalah penjabaran penelitian terdahulu yang bisa di lihat padaTabel 2.1.





Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu

No	Judul dan Peneliti	Persamaan	perbedaan	Metode	Output / Hasil
1	Implementasi CRM (Customer Relationship Management) pada sistem informasi reservasi fotografi berbasis web di toko online kuningan (Lestari dkk, 2016)	Dapat melakukan pemesanan jasa	Berbasis Web	Metode pengembangan menggunakan SDLC	Hasil dari penelitian ini membantu dan mempermudah pihak toko dalam proses penjadwalan bisnis supaya menjadi lebih efektif dan cepat.
2	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Karma Kreatif Semarang (Pratiwi & Ady, 2015)	Dapat melakukan pemesanan jasa dan pembayaran melalui online transfer	Berbasis Web	Metode pengembangan menggunakan Prototyping	Hasil dari penelitian ini sebagai media promosi dan informasi untuk memudahkan pelanggan dalam pemesanan sehingga menghemat waktu



LanjutanTabel 2.1

No	Judul dan Peneliti	persamaan	perbedaan	Metode	Output / Hasil
3	Sistem Informasi Reservasi Photography berbasis Web Di Karang-kunang Creative Studio Bandung (Kusnadi, 2013)	Dapat melakukan pemesanan jasa	Berbasis web	Metode pengembangan menggunakan prototype	Meminimalisir kesalahan dalam jadwal pemotretan dan lebih luas dalam mempromosikan jasanya
4	Sistem Informasi pemesanan jasa foto dokumentasi dan video shooting pada ozy photography berbasis web dan sms gateway (Prayogi & Ozy, 2013)	Dapat melakukan pemesanan jasa dan pembayaran dapat dilakukan melalui online transfer	Berbasis Web dan sms gateway yang di gunakan untuk booking	Metode pengembangan menggunakan waterfall	Hasil dari penelitian ini sebagai media promosi dan informasi yang lebih lengkap,cepat dan menghemat waktu



LanjutanTabel 2.1

No	Judul dan Peneliti	Persamaan	perbedaan	Metode	Output / Hasil
5	Sistem Informasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Android Pada Lapangan Futsal (Roni & Karil, 2018)	Sistem informasi reservasi dan berbasis mobile	Tidak adanya sistem live chat	Metode pengembangan menggunakan Object Oriented Analysis and desain (OOAD)	Hasil dari penelitian ini mempermudah pengguna mengakses informasi seperti : jadwal dan harga lapangan, booking lapangan dan melihat fasilitas lapangan



2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat di maknai sebagai suatu sistem yang di buat oleh manusia yang terdiri dari komponen – komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu untuk menyajikan informasi (Suryatara, 2014)

Sistem Informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan Sumber Daya Manusia (SDM) yang terlatih. Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. (Pratama, 2014)

2.2.2 Pengertian Reservasi

Reservasi memiliki makna sebuah proses untuk memesan benda ataupun tempat kepada orang lain Oleh karena itu dibuatlah sebuah sistem informasi reservasi secara *online* yang dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan reservasi tanpa langsung datang ke tempat tersebut (Mochamad & Intan, 2019).

Reservasi adalah penyediaan atau pembukuan tempat dari fasilitas lain yang diminta oleh pemakai jasa (konsumen) sebelum pelaksanaan (Dwipa, Handayani, & Wiwiet, 2019).

2.2.3 Pengertian Foto

Kata foto berasal dari Bahasa Yunani, yaitu *photos* yang berarti cahaya atau sinar. Foto merupakan istilah lain dari *potret* atau kamera. Foto adalah gambar yang terbuat dari kamera yang merekam suatu *objek* atau kejadian atau keadaan pada suatu



Waktu tertentu. Selain definisi foto tersebut, secara kategorisasi foto juga harus di bedakan menjadi beragam. Kategorisasi ini bertujuan untuk memudahkan pembuatan dan pemanfaatannya, sesuai dengan standar kualitas bagi masing-masing keperluan. Ada banyak sekali kategori foto, antara lain: foto keluarga, foto dokumentasi, foto resmi, foto salon, foto seni, foto kedokteran, foto infra merah, foto bawah laut, foto satelit, foto udara, foto mikro, foto jurnalistik, dan lain-lain. (Yuyung, 2012)

2.2.4 Pengertian Video

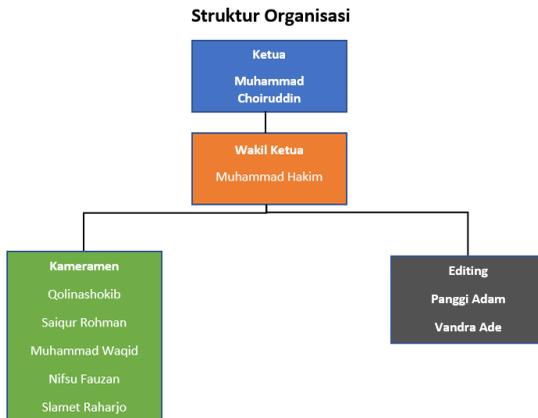
menurut (Daryanto, 2013) Video adalah gabungan dari gambar-gambar mati yang di putar atau di perlihatkan secara berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang di gabung tersebut di namakan *frame* dan kecepatan pembacaan gambar di sebut dengan *frame rate*, dengan satuan *fps*. Video sendiri terbentuk melalui beberapa tahap, antara lain tahap pengambilan video, merekam, memproses, *mentransmisi* dan menata ulang gambar bergerak. Media yang digunakan seperti film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Beberapa perangkat yang biasa digunakan untuk membuat sebuah video adalah kamera, *handycam* dan *camcorder*.

2.2.5 Profil Usaha

Berdasarkan hasil wawancara yang di lakukan penulis pada tanggal 28 Januari 2022 kepada pemilik dari CV Panji Multimedia yang bernama bapak Muhammad Choirudin penulis memperoleh informasi bahwa CV Panji Multimedia merupakan suatu usaha yang bergerak di bidang jasa foto dan video yang berlokasi di dusun simo desa pucangsimo kecamatan bandarkedungmulyo.

Asal mula berdirinya usaha jasa foto dan video awalnya bernama Rudi's Multimedia pada tanggal 3 maret 2003 yang

beralamat di dusun banjarsari kec bandarkedungmulyo kabupaten jombang yang di pimpin oleh Mochammad Hakim. Dan pada tanggal 10 september 2005 pihak Rudi's mendirikan rumah makan di perak. karena tidak ada yang mengelola Rudi's Multimedia akhirnya di serahkan ke Bapak Muhammad Choirudin tanggal 15 november 2005 agar nama usaha tidak sama maka di adakan rundingan bersama antara Bapak Muhammad Choirudin, Bapak Muhammad Hakim dan Bapak Qolinashokib yang menghasilkan nama Panji dengan singkatan pucangsimo njarsari yang beralamat di dusun simo desa pucangsimo kecamatan bandar kedungmulyo Pemilik dari CV Panji Multimedia ini bernama Muhammad Choirudin. Struktur organisasi CV Panji Multimedia dapat di lihat pada gambar *Gambar 2. 1*



CV Panji Multimedia melayani acara wedding, wisuda, pengajian dll. Pelayanan yang ada saat ini cukup memudahkan calon pembeli dan pemesan jasa. Berikut logo CV Panji Multimedia dapat di lihat pada *Gambar 2. 2*





2.2.6 Pengertian *PHP*

PHP singkatan dari (*PHP Hypertext Preprocessor*) adalah Bahasa pemrograman berbasis *web* yang memiliki kemampuan untuk memperoleh data *dinamis*. *PHP* adalah *server side scripting* yang merupakan dokumen-dokumen yang digunakan dalam membangun suatu aplikasi internet yang dijalankan pada sisi *server* dan di kirimkan ke *browser* dalam bentuk *HTML*. Jika yang diinginkan oleh seorang user adalah *file* yang mengandung perintah *server side* maka *server web* akan menjalankan dahulu program tersebut lalu mengirimkannya kembali ke *browser* dalam bentuk *HTML* sehingga dapat di terjemahkan oleh *browser*. (Nugroho, 2008)

2.2.7 Pengertian *MySQL*

MySQL merupakan pemrograman/sistem manajemen data base (kumpulan data yang terstruktur) yang menggunakan bahasa *SQL (Structured Query Language)*, *MySQL* merupakan system manajemen yang dapat di andalkan dan penggunaanya mudah untuk di pahami *MySQL* di *desain* untuk menangani

data base yang besar dengan cepat memiliki tingkat keamanan dan *konektivitas* yang tinggi. (Nugroho, 2008)

2.2.8 Pengertian *UML*

Unified Modelling Language (UML) adalah sebuah “bahasa” yang telah menjadi standar dalam industri untuk menentukan, *visualisasi*, merancang dan mendokumentasikan *artifact* dari sistem *software*, untuk memodelkan bisnis dan *sistem non software* lainnya. *UML* merupakan suatu kumpulan Teknik terbaik yang telah terbukti sukses dalam memodelkan system yang besar dan *kompleks* (Suartana, 2004)

Menurut (Adi, 2010) *UML (Unified Modeling Language)* adalah Bahasa permodelan untuk system atau perangkat lunak yang berparadigma (berorientasi objek). Permodelan (modeling) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan - permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah di pelajari dan di pahami.

2.2.9 Pengertian *Mobile*

Aplikasi *mobile* berasal dari kata “*application*” dan “*mobile*”. *Application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah program siap pakai yang direkam untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju. Sedangkan *mobile* dapat diartikan sebagai perpindahan dari suatu tempat ketempat yang lain. Jadi aplikasi *mobile* adalah sebutan untuk aplikasi yang berjalan di perangkat *mobile*. (Mukherjea, 2017)



2.2.10 Pengertian *Framework 7*

Framework 7 merupakan sebuah *Framework open source* dan terbuka untuk mengembangkan aplikasi *mobile hybrid*, *desktop* atau *web* dengan tampilan dan nuansa *native*. *Framework 7* juga bias di gunakan sebagai alat *prototyping* yang menunjukkan *prototipe* aplikasi yang berfungsi secepat mungkin jika perlu dan bias di gunakan dengan alat (*tools*) atau *text editor* apa pun saat bekerja dengan *Framework 7*. *Framework 7* tidak memaksa untuk menggunakan apa pun kecuali *HTML*, *CSS*, dan *Java Script* biasa. Membuat aplikasi dengan *Framework7* semudah membuat situs *web*. Dan Selain pustaka *Vanilla JavaScript*, *Framework 7* dilengkapi dengan komponen *Vue.js & React* untuk menghadirkan komponen-*sintaks*, data terstruktur dan pengikatan data (*data binding*) dengan kekuatan dan kesederhanaan (Kharla, 2019)

2.2.11 Pengertian *BlackBox*

Pengujian Kotak Hitam (*Blackbox Testing*) Berdasarkan pemaparan oleh Jaya (2018), *black box testing* berkonsentrasi dari sisi keesuaian perangkat lunak yang dikembangkan dengan kebutuhan pengguna yang telah di definisikan pada saat awal perancangan. Pengujian di maksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan *spesifikasi* yang di butuhkan. *Blackbox testing* dilakukan sesuai dengan item uji yang telah di rancang. Adapun hasil *blackbox testing* adalah seluruh proses pada sistem telah berjalan dengan baik. (Jaya, 2018)

1) *Use Case Diagram*

Use case diagram merupakan pemodelan untuk melakukan (*behavior*) *system informasi* yang akan di buat. *Use case* di gunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di



dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. (Hendini, 2016)

Tabel2.2 Use Case Diagram

Simbol	Keterangan
	<i>Aktor</i> : Seseorang atau sesuatu yang berinteraksi dengan sistem yang di kembangkan.
	<i>Use case</i> : peringkat tertinggi dari fungsionalitas yang di miliki sistem.
	<i>Association</i> : adalah relasi antara aktor dan <i>use case</i> .
	<i>Generalisasi</i> : untuk memperhatikan struktur pewaris yang terjadi.

2) Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. (Hendini, 2016)

Tabel2.3 Activity Diagram

Simbol	Nama
	Titik Awal
	Titik Akhir
	<i>Activity</i>



	Pilihan untuk pengambilan keputusan
---	-------------------------------------

3) Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan di terima antar objek. (Hendini, 2016)

Tabel 2.4 Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor, menggambarkan pengguna sistem
	Lifeline, objek antar muka yang saling berinteraksi.
	Message, spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	Message, spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi tentang aktifitas yang terjadi.
	Self Message, menggambarkan aktifitas pesan pada aktor itu sendiri.

4) Class Diagram

Class Diagram Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Class Diagram juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang di koneksikan. (Hendini, 2016)

Tabel 2.5 Class Diagram

Simbol	Nama
	<i>Generalization</i> : untuk relasi antarkelas dengan makna generalisasi- spesialisasi.
	<i>Nary association</i> : untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i> : kelas pada struktur sistem
	<i>Realization</i> : adalah operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i> : adalah relasi antarkelas dengan makna kebergantungan antarkelas.
	<i>Association</i> : adalah relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>





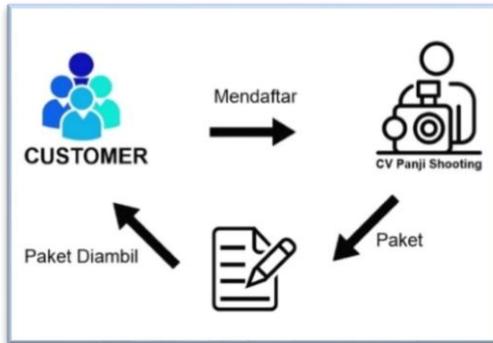
BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Gambaran umum dari sistem yang sekarang sedang berjalan adalah sebagai berikut:

- 1) Customer datang ke CV Panji Multimedia untuk mendaftar diri.
- 2) Customer merundingkan harga paket dan tanggal di CV Panji Multimedia.
- 3) CV Panji Multimedia menawarkan paket dan tanggal yang kosong.
- 4) CV Panji Multimedia menyimpan data customer pada *notepad* computer
- 5) CV Panji Multimedia memberikan nota sebagai bukti bayar dari Customer.

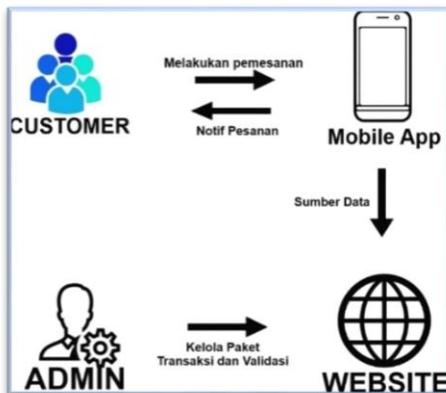
Sistim kerja yang berjalan di CV Panji Multimedia masih belum tersedia sistem yang dapat mengatur paket jasa yang di sediakan, jadwal beserta antrian yang dapat di akses customer dengan mudah melalui ponsel ataupun media elektronik lainnya yang dapat mengakses internet. Adapun gambaran analisis sistem yang berjalan dapat di lihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3. 2 Sistem yang berjalan

3.2 Analisis Sistem yang Diusulkan

Pada bagian ini di kemukakan sistem baru yang di usulkan. Sistem informasi reservasi foto dan video menggunakan *Framework 7* untuk memberikan pelayanan pendaftaran, penjadwalan dan penginformasian paket jasa dengan menyediakan *mobile app* untuk melakukan pendaftaran dan mendapatkan informasi sesuai yang diberikan. Adapun gambaran analisis sistem yang di usulkan dapat di lihat pada Gambar 3.2.



Gambar 3. 3 Sistem yang di usulkan



Gambaran umum dari sistem yang di usulkan adalah sebagai berikut:

- 1) Customer melakukan daftar/*login*
- 2) Setelah itu customer melakukan pemesanan paket
- 3) Admin akan memvalidasi pesanan customer
- 4) Customer akan mendapatkan notifikasi pesanan untuk pembayaran Dp
- 5) Setelah melakukan pembayaran maka customer dapat mencetak bukti pembayaran
- 6) Semua data yang ada di *mobile apps* bersumber dari *website* yang di kelola oleh admin

3.3 Perancangan Sistem

Di sini di jelaskan mengenai perancangan sistem berdasarkan metode yang di gunakan yaitu metode *RAD*.

3.3.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisi tentang proses yang di lakukan oleh suatu sistem. Ada pun kebutuhan fungsionalnya adalah seperti tabel 3.1.

Tabel 3. 1 Kebutuhan Fungsional

No	Sistem informasi reservasi foto dan video
1	Sistem dapat menampilkan informasi paket jasa foto & video
2	Sistem akan mengelolah pemesanan customer
3	Sistem mencatat data dan memberikan hasil bukti pembayaran customer

3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional

Selain kebutuhan fungsional tentu sebuah sistem juga memiliki kebutuhan non fungsional seperti kecepatan, keamanan, reliabilitas dan sebagainya. Berikut ini adalah pemaparan dari kebutuhan non fungsional :

- 1) Aktor / *User*
Aktor / *User* adalah pengguna sistem yang berfungsi sebagai actor dari sistem itu sendiri.
- 2) Perangkat Keras
Perangkat keras yang di butuhkan dalam penggunaan system ini adalah perangkat *smartphone Android* dengan konektivitas internet serta minimal *Android 5.0 / Lolipop* adalah versi utama kelima dari sistem operasi *Android*, dan versi ke12 dari sistem operasi *Android* yang di kembangkan oleh *Google*.
- 3) Keamanan
Untuk keamanan dalam system digunakan *user name* dan *password* yang dimasukkan pada halaman *login* untuk menjaga keamanan data sistem.

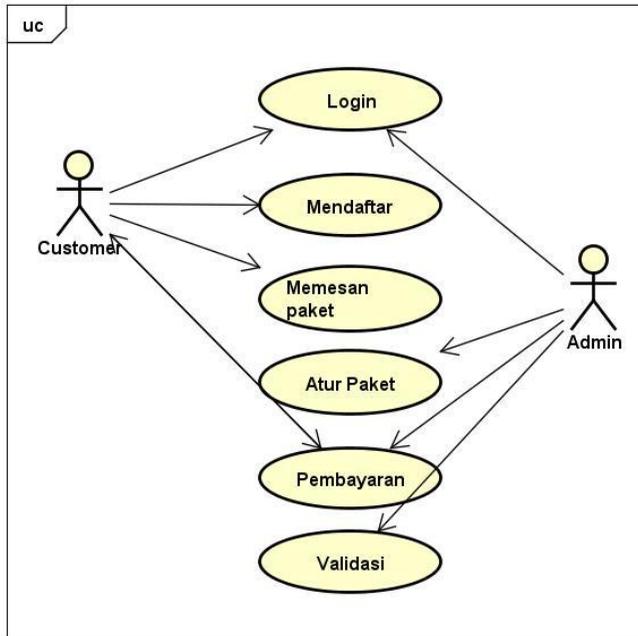
3.3.3 Desain Sistem

Template ini di buat dengan asumsi pemodelan berorientas obyek maka dari itu komponen yang ada adalah *Use Case*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

A. *Use Case*

Pada bagian ini di munculkan *Use Case Diagram* serta deskripsi tiap aktor di dalam sistem. Untuk masing-masing *use case* dalam *use case diagram* akan di jabarkan dengan detail pada Gambar 3.3 dan Tabel 3.2.





Gambar 3. 4 Use Case Diagram

Tabel 3. 2 Use Case Diagram

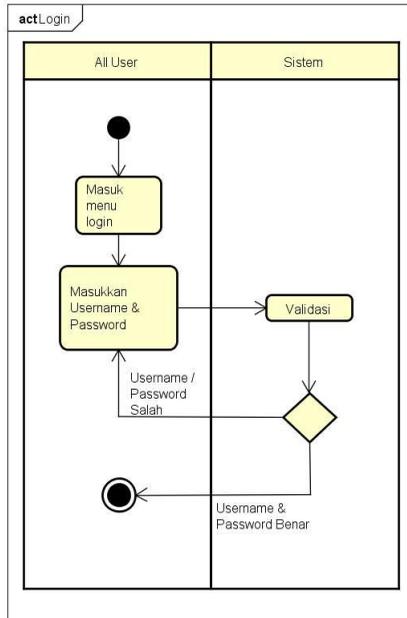
UseCase	Deskripsi
Customer	Masuk aplikasi melakukan pemesanan dan pembayaran paket yang dipilih
Admin	Mengelola data paket, Validasi pemesanan dan kirim notifikasi

B. Activity/Robustness Diagram

Diagram kedua adalah *Activity* diagram, berfungsi memodelkan alur kerja sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas pada suatu proses. Dalam perancangan Sistem informasi reservasi foto dan vidio, peneliti memberikan 5 activity dari semua aktor yang terdiri dari *activity* diagram *login*, *activity*

diagram pemesanan, *activity* diagram validasi, *activity* diagram pembayaran, dan *activity* diagram *logout*.

1. Activity Diagram Login



Gambar 3. 5 Activity Diagram Login

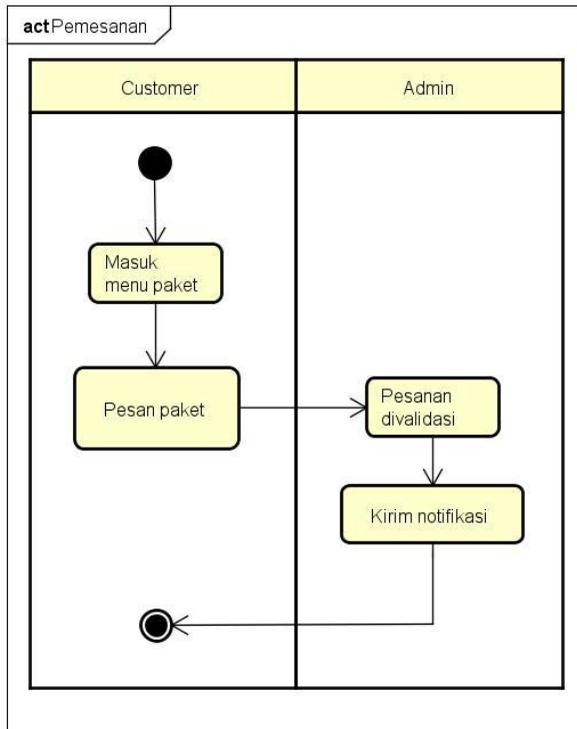
Berikut penjelasan *Activity* diagram *Login*:

- 1) Sistem menampilkan halaman utama,
- 2) lalu user masuk ke menu *login* memasukkan *username* dan *password*.
- 3) Sistem akan proses validasi proses *login*,
- 4) jika *username* dan *password* salah sistem akan mengembalikan ke menu *login*
- 5) dan jika *username* dan *password* benar sistem akan menampilkan halaman utama.





2. Activity Diagram Pemesanan

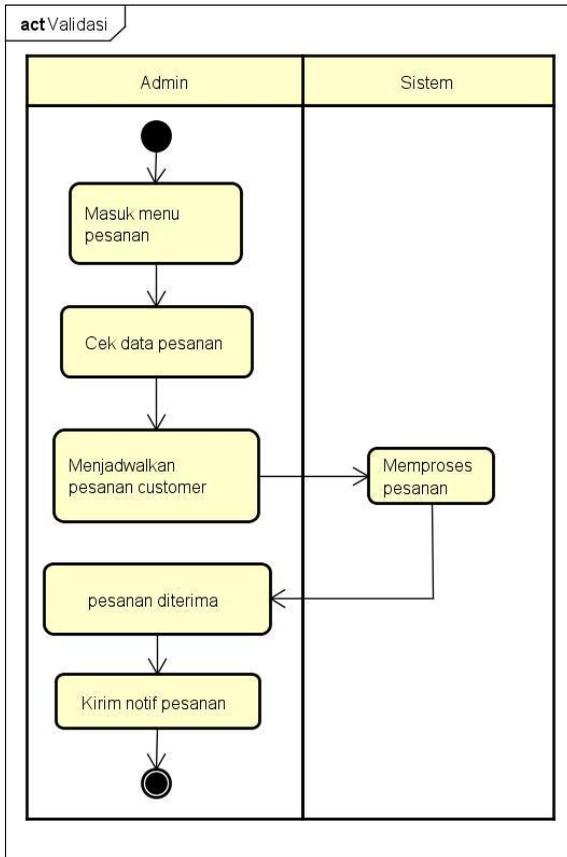


Gambar 3. 6 Activity Diagram Pemesanan

Berikut penjelasan Activity diagram Pemesanan:

- 1) Customer masuk *mobile app* dan masuk menu paket dan
- 2) memilih paket yang di sediakan aplikasi,
- 3) apabila sudah admin akan memvalidasi pesanan dan mengirim notifikasi pesanan.

3. Activity Diagram Validasi



Gambar 3. 7 Activity Diagram Validasi

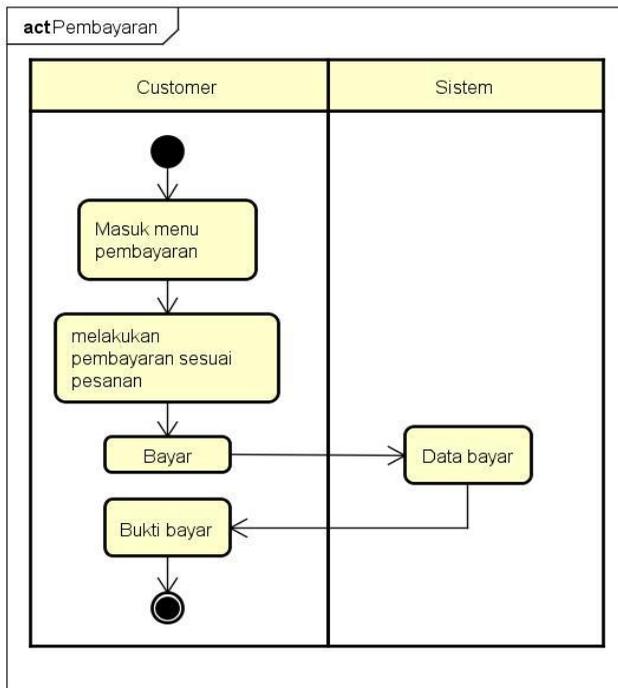
Berikut penjelasan Activity diagram Validasi:

- 1) Admin masuk menu pemesanan melakukan pengecekan data pemesanan sesuai atau tidak
- 2) dan admin menerima pemesanan bila sudah sesuai admin mengirim notifikasi pemesanan.





4. Activity Diagram Pembayaran

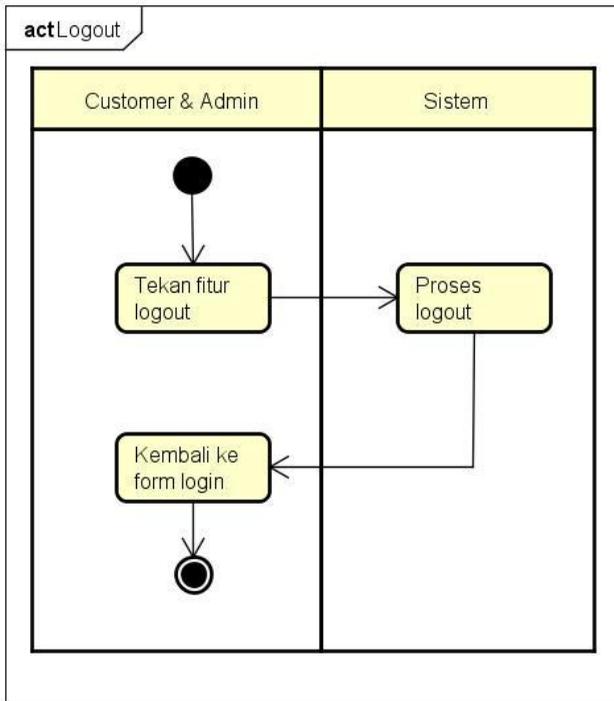


Gambar 3. 8 Activity Diagram Pembayaran

Berikut penjelasan Activity diagram Pembayaran :

- 1) Customer masuk menu pembayaran dan melakukan pembayaran sesuai pesanan.
- 2) Apabila pembayaran sudah dilakukan sistem akan mengirim bukti hasil pembayaran.

5. Activity Diagram Logout



Gambar 3. 9 Activity Diagram Logout

Berikut penjelasan Activity diagram Logout :

- 1) Customer dan Admin tekan fitur *logout*
- 2) lalu sistem memproses *logout* dan customer / admin
- 3) Kembali ke *form login*.

C. Sequence Diagram

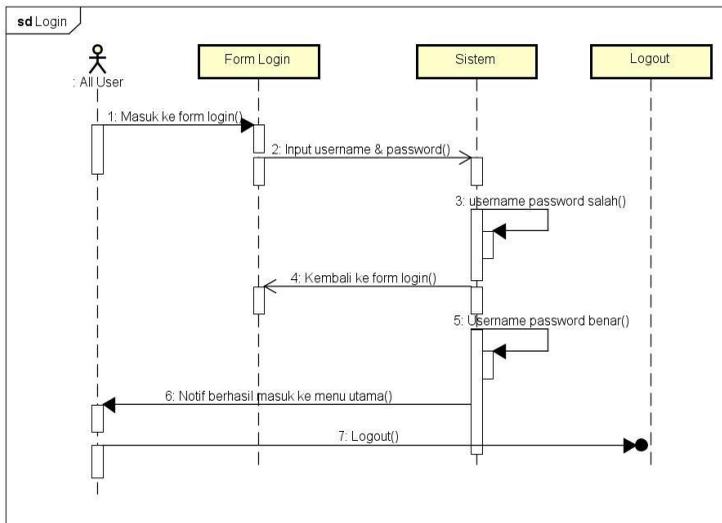
Diagram ketiga adalah *sequence* diagram. Untuk masing-masing *use case* akan di buat satu *sequence* diagram. Sehingga apabila dalam perangkat lunak terdapat 5 *use case* harus dapat pula di temukan 5 *sequence* diagram. *Sequence*



Diagram menunjukkan interaksi dengan menampilkan setiap partisipan sistem melalui garis *vertikal* dan pengurutan pesan dari atas ke bawah.

1. *Sequence Diagram Login*

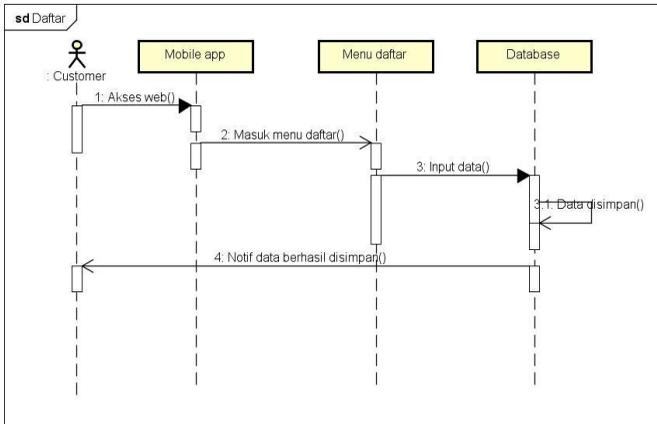
Sequence Diagram Login menggambarkan alur dan proses yang berjalan saat Admin dan Customer melakukan *login* pada sistem informasi Sistem informasi reservasi foto dan video. Untuk lebih jelasnya akan di ditampilkan dilihat pada Gambar 3.9.



Gambar 3. 10 *Sequence Diagram Login*

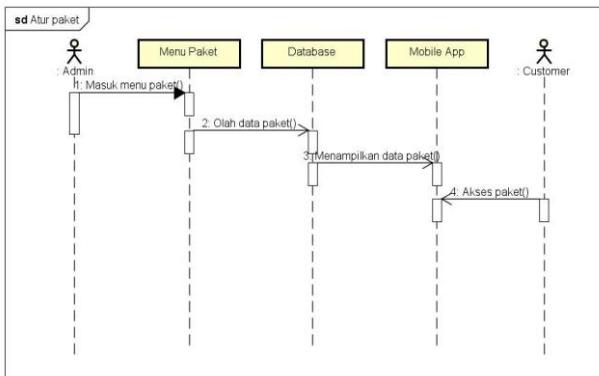
2. *Sequence Diagram Daftar*

Sequence Diagram Daftar menggambarkan alur dan proses yang berjalan saat Customer melakukan pendaftaran untuk melakukan transaksi / proses bisnis dalam aplikasi. Untuk lebih jelasnya akan di ditampilkan pada Gambar 3.10.

Gambar 3. 11 *Sequence Diagram* Daftar

3. *Sequence Diagram* Atur Paket

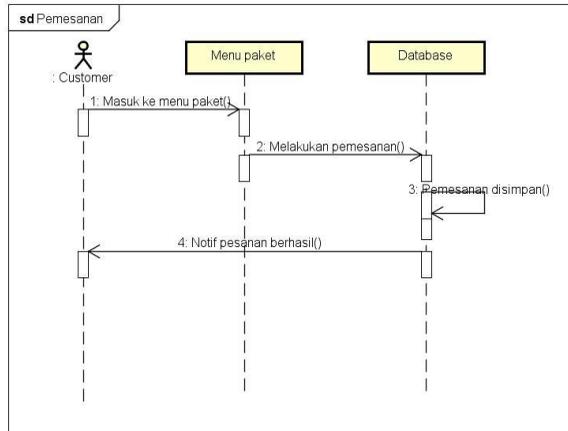
Sequence Diagram Atur Paket menggambarkan alur dan proses yang berjalan saat admin mengelola paket yang tersedia pada aplikasi. Proses yang pertama admin masuk ke menu paket, kedua admin melakukan pengelolaan data paket untuk edit, tambah dan hapus, proses selanjutnya adalah sistem menampilkan data paket di mobile aplikasi sehingga customer dapat melihat paket-paket yang tersedia. Untuk lebih jelasnya akan di tampilkan pada Gambar 3.11.

Gambar 3. 12 *Sequence Diagram* Atur Paket



4. *Sequence* Diagram Pemesanan

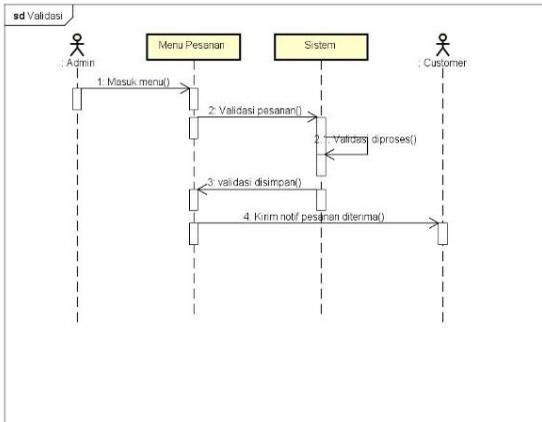
Sequence Diagram Pemesanan menggambarkan alur dan proses yang berjalan saat Customer memesan paket yang telah tersedia pada aplikasi. Untuk lebih jelasnya akan di tampilkan pada Gambar 3.12.



Gambar 3. 13 *Sequence* Diagram Pemesanan

5. *Sequence* Diagram Validasi

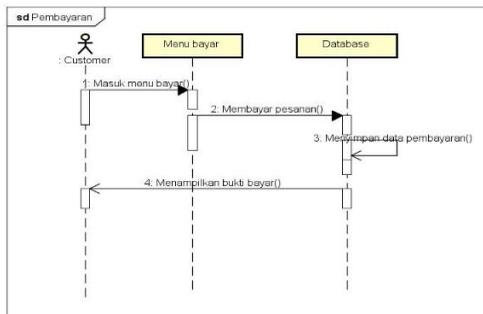
Sequence Diagram Validasi menggambarkan alur dan proses berjalan saat Admin melakukan validasi pesan dari customer. Lebih jelasnya di tampilkan pada Gambar 3.13.



Gambar 3. 14 *Sequence Diagram* Validasi

6. *Sequence Diagram* Pembayaran

Sequence Diagram Pembayaran menggambarkan alur dan proses yang berjalan saat Customer melakukan pembayaran sesuai dengan apa yang di pesan. Proses yang pertama adalah customer masuk ke menu bayar, yang kedua customer membayar pesanan melalui midtrans yang ketiga database menyimpan data pembayaran dan terakhir sistem akan menampilkan data pembayaran/ bukti pembayaran. Untuk lebih jelasnya akan di ditampilkan pada Gambar 3.14.

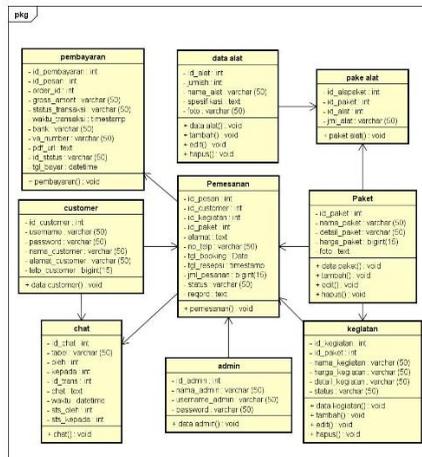


Gambar 3. 15 *Sequence Diagram* Pembayaran



D. Class Diagram

Class diagram mendeskripsikan jenis-jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang terdapat di antara objek-objek tersebut. Class diagram juga menunjukkan properti dari operasi sebuah class dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek tersebut. Ada beberapa rancangan class diagram yaitu pembayaran, data alat, paket alat, paket, pemesanan, customer, chat, admin, kegiatan. Untuk class diagram sistem informasi reservasi foto dan video dapat dilihat pada Gambar 3.15.



Gambar 3. 16 Class Diagram

E. Desain Tabel Basis Data

Desain table basis data berisi rancangan basis data yang dibuat pada perangkat lunak desain basis data. Desain basis data untuk perancangan sistem informasi ini menggunakan rancangan rancangan tabel basis data seperti berikut.



1. Tabel *Customer*Tabel 3. 3 *Customer*

Atribut	Tipe Data	Keterangan
Id_customer	<i>Interger</i> (11)	<i>Primary Key</i>
Username	<i>Varchar</i> (100)	
Password	<i>Text</i>	
Nama_customer	<i>Varchar</i> (100)	
Alamat_customer	<i>Varchar</i> ()	
Tlp_customer	<i>bigint</i> (25)	

Tabel 3.3 adalah rancangan desain *database* customer yang berisi dengan atribut id_customer sebagai *primary key* dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

2. Tabel Admin

Tabel 3. 4 Admin

Atribut	Tipe Data	Keterangan
Id_admin	<i>Interger</i> (11)	<i>Primary Key</i>
nama_admin	<i>Varchar</i> (25)	
Username_admin	<i>Varchar</i> (100)	
password	<i>Varchar</i> (100)	

Tabel 3.4 merupakan kebutuhan data admin dengan atribut id_admin sebagai *primary key* dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

3. Tabel Paket

Tabel 3. 5 Paket

Atribut	Tipe Data	Keterangan
Id_paket	<i>Interger</i> (11)	<i>Primary Key</i>
nama_paket	<i>Varchar</i> (100)	
Detail_paket	<i>Varchar</i> (200)	
Harga_paket	<i>Varchar</i> (250)	
Harga_paket	<i>Varchar</i> (50)	
Foto	<i>Text</i>	





Tabel 3.5 merupakan kebutuhan data paket dengan atribut *id_paket* sebagai *primary key* dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

4. Tabel Pembayaran

Tabel 3. 6 Pembayaran

Atribut	Tipe Data	Keterangan
<i>Id_pembayaran</i>	<i>Interger (11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>Id_pesan</i>	<i>Interger (11)</i>	<i>foreign key</i>
<i>Order_id</i>	<i>Interger (11)</i>	<i>foreign key</i>
<i>Gross_amont</i>	<i>Varchar (30)</i>	
<i>Status_transaksi</i>	<i>Varchar (50)</i>	
<i>Waktu_transaksi</i>	<i>Timestamp</i>	
<i>Bank</i>	<i>Varchar (150)</i>	
<i>Va_number</i>	<i>Varchar (30)</i>	
<i>Pdf_url</i>	<i>Text</i>	
<i>Id_status</i>	<i>Varchar (100)</i>	
<i>Tgl_bayar</i>	<i>Datetime</i>	

Tabel 3.6 merupakan kebutuhan data pembayaran dengan atribut *id_pembayaran* sebagai *primary key*, *id_pesan* serta *order_id* sebagai *foreign key*, dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

5. Tabel Chat

Tabel 3. 7 Chat

Atribut	Tipe Data	Keterangan
<i>Id_chat</i>	<i>Interger (11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>Tabel</i>	<i>Varchar (100)</i>	
<i>Oleh</i>	<i>Varchar (200)</i>	
<i>Kepada</i>	<i>Varchar (250)</i>	
<i>Id_trans</i>	<i>Interger (11)</i>	<i>foreign key</i>
<i>Chat</i>	<i>Text</i>	

Waktu	Datetime	
Sts_oleh	Interger (11)	foreign key
Sts_kepada	Interger (11)	foreign key

Tabel 3.7 merupakan kebutuhan data chat dengan atribut *id_chat* sebagai *primary key*, *id_trans*, *sts_oleh*, *sts_kepada* sebagai *foreign key* dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

6. Kegiatan

Tabel 3. 8 Kegiatan

Atribut	Tipe Data	Keterangan
Id_kegiatan	Interger (11)	Primary Key
Id_paket	interger(11)	foreign key
Nama_kegiatan	Varchar(100)	
Harga_kegiatan	Varchar(20)	
Detail_kegiatan	Varchar(50)	
status	Varchar(11)	

Pada Tabel 3.8 adalah kebutuhan data kegiatan dengan atribut *id_kegiatan* sebagai *primary key*, *id_paket* sebagai *foreign key* dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

7. Data Alat

Tabel 3. 9 Data Alat

Atribut	Tipe Data	Keterangan
Id_alat	Interger (11)	Primary Key
Jumlah	interger(11)	foreign key
Nama_alat	Varchar(250)	
Spesifikasi	Text	
foto	Varchar(100)	



Tabel 3.9 adalah kebutuhan data alat dengan atribut *id_alat* sebagai *primary key*, jumlah sebagai *foreign key* dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

8. Paket Alat

Tabel 3. 10 Paket Alat

Atribut	Tipe Data	Keterangan
<i>id_alatpaket</i>	Interger (11)	<i>Primary Key</i>
<i>id_paket</i>	interger(11)	<i>foreign key</i>

Lanjutan Tabel 3.10

<i>id_alat</i>	<i>Interger(11)</i>	<i>foreign key</i>
<i>Jml_alat</i>	<i>Varchar(11)</i>	

Pada Tabel 3.10 adalah kebutuhan data Paket Alat dengan atribut *id_alatpaket* sebagai *primary key*, *id_paket*, *sts_alat*, sebagai *foreign key* dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

9. Pemesanan

Tabel 3. 11 Pemesanan

Atribut	Tipe Data	Keterangan
<i>Id_pesan</i>	<i>Interger (11)</i>	<i>Primary Key</i>
<i>Id_customer</i>	<i>interger(11)</i>	<i>foreign key</i>
<i>id_kegiatan</i>	<i>Interger(11)</i>	<i>foreign key</i>
<i>Id_paket</i>	<i>Interger(11)</i>	<i>foreign key</i>
Alamat	<i>Text</i>	
No_telp	<i>Varchar(25)</i>	
Tgl_booking	<i>Date</i>	
Tgl_resepsi	<i>Timestamp</i>	
<i>Jml_pesan</i>	<i>Bigint(20)</i>	<i>foreign key</i>
Status	<i>Varchar(150)</i>	
Reqord	<i>Text</i>	

Pada Tabel 3.11 adalah kebutuhan data pemesanan dengan atribut *id_pesan* sebagai *primary key*, *id_customer*, *id_kegiatan*, *id_paket*, *jml_pesan* sebagai *foreign key* dan isian yang mencocokkan dengan kebutuhan sistem.

F. Desain User Interface

Pada sub bab ini akan di berikan gambaran mengenai desain antar muka aplikasi. Dimana antar muka aplikasi ini di gunakan oleh actor untuk berinteraksi dengan sistem yang akan di bangun. Berikut adalah desain *user inter face* aplikasi:

1. Dashboard

Gambar 3.16 dapat di jelaskan bahwa customer dapat mengakses aplikasi berikut tampilan berandanya.



Gambar 3. 17 User Interface Dashboard

2. Form Login

Gambar 3.17 dapat di jelaskan bahwa customer dan admin dapat login pada aplikasi, berikut tampilanya.



Gambar 3. 18 User Interface Login

3. Menu Paket

Gambar 3.18 dapat di jelaskan bahwa customer dapat melihat paket yang disediakan aplikasi, berikut tampilanya.



Gambar 3. 19 User Interface Paket

4. Menu Pemesanan



Gambar 3.19 dapat di jelaskan bahwa admin dapat memvalidasi pesanan customer, berikut tampilanya.



Gambar 3. 20 *User Interface Pemesanan*

5. Menu Pembayaran

Gambar 3.20 dapat di jelaskan bahwa customer dapat melakukan pembayaran dari apa yang telah di pesan, berikut tampilanya.



Gambar 3. 21 *User Interface Pembayaran*

6. Menu *Dashboard Web*



Gambar 3.21 dapat di jelaskan bahwa terdapat tampilan depan *website* reservasi foto dan vidio, berikut tampilanya.



Gambar 3. 22 *Dashboard Web*

7. Menu Paket *Web*

Gambar 3.22 dapat di jelaskan bahwa admin dapat mengelola data paket, berikut tampilanya.

MENU PAKET 

DASHBOARD

CARI

DASHBOARD
 PAKET
 TRANSAKSI

TAMBAH

NO	Jenis Paket	Harga	Kontak	Servis	Jadwal
1	Keluarga	Rp.150.000	0857890xxx	Studio	Senin
2	Wedding	Rp.350.000	08157890xxx	Outdoor	Kamis

Gambar 3. 23 *Paket Web*

8. Menu Transaksi *Web*

Gambar 3.22 dapat di jelaskan bahwa admin dapat mengelola data transaksi, berikut tampilanya.

MENU TRANSAKSI 



NO	Nama Customer	Jadwal	Paket	Servis	Price
1	Tono	Kamis	Keluarga	Studio	Rp. 150.000
2	Rini	Senin	Wedding	Outdoor	Rp. 350.000

Gambar 3. 24 Traksaksi Web