

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI JASA FOTO PERNIKAHAN BERBASIS WEB PADA EUPHORIA PHOTO STUDIO

Afriyonga¹, Hendrawan², Agus Nugroho³

¹²³Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Dinamika Bangsa, Jambi

Jl. Jendral Sudirman Thehok – Jambi

E-mail: ¹afriyonga@gmail.com ²hendrawan@gmail.com, ³agusnugroho@gmail.com

ABSTRAK

Pengaruh teknologi dapat merubah cara transaksi dalam dunia bisnis. Masyarakat tidak ingin membuang waktu dan tenaga dalam melakukan transaksi. Hal ini membuat banyak bisnis menyediakan barang dan jasa mereka melalui internet. Euphoria Studio yang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam penyediaan jasa dokumentasi pernikahan juga ingin memanfaatkan teknologi internet untuk mempromosikan bisnisnya. Karena selama ini konsumen tidak mendapatkan informasi yang lengkap mengenai paket foto yang ada di Euphoria Studio. Selain itu permasalahan lainnya adalah dalam penentuan harga terkadang hubungan kekerabatan masih menjadi bahan pertimbangan yang mengakibatkan kurang konsistennya pembayaran penuh. Dari permasalahan tersebut peneliti memberi solusi berupa sistem informasi administrasi jasa foto pernikahan berbasis web agar konsumen bisa langsung melihat informasi lengkap mengenai paket foto dan sekaligus bisa memesan secara online.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Administrasi, Jasa, Photo Studio.

ABSTRACT

The influence of technology may change the way transactions in the business. Consumers do not want to waste time and effort in doing the transaction. This makes a lot of businesses providing goods and services over the internet. Euphoria Studio which is a company engaged in the provision of documentation services weddings also want to take advantage of Internet technology to promote his business. Because as long as consumers do not obtain complete information about the photo package in Euphoria Studio. Besides other problems is in the price determination sometimes kinship still be taken into consideration to a lack of consistency of full payment. From the problems researcher provide a solution in the form of administrative information systems wedding photo web-based services so that customers can immediately see detailed information on photo packages and also can be booked online.

Keywords: Information system, Administration, Service, Photo Studio

1. PENDAHULUAN

Fotografi adalah suatu kombinasi yang mengagumkan antara seni dan ilmu pengetahuan. Tergantung pada teknologi kamera, lensa, cahaya dan film tapi juga membutuhkan potensi kreatif dari penggunaannya untuk menciptakan suatu gambar yang biasa menjadi menarik dan informatif, seiring perkembangan jaman dan kebutuhan manusia, maka perkembangan kamera di Indonesia bermula dari keperluan praktis berkembang menjadi keperluan teknis dan seni. Banyaknya permintaan masyarakat untuk mendokumentasikan momen penting dalam bentuk foto, membuat bisnis photo studio berkembang. Apalagi, sekarang, teknologi kamera digital semakin maju dan harga kamera semakin murah.

EUPHORIA Photo Studio adalah sebuah badan usaha yang bergerak dalam penyediaan jasa untuk melakukan dokumentasi pernikahan dalam bentuk album foto dan video. EUPHORIA Photo Studio beralamat di jalan Soemantri Brodjonegoro lorong pal 3 kebun jeruk, jambi. Adapun masalah yang terjadi pada EUPHORIA Photo Studio yaitu kurangnya informasi bagi konsumen yang akan memesan jasa dan seringnya mengalami kesulitan dalam proses penentuan harga. Terkadang dalam penentuan harga

hubungan kekerabatan masih menjadi bahan pertimbangan yang mengakibatkan kurang konsistennya pembayaran penuh. Sementara EUPHORIA Photo Studio harus membayar penuh biaya kepada tiap tim yang terlibat, pencatatan atau administrasi yang masih menggunakan buku tulis dan lambatnya proses pembuatan laporan.

Berdasarkan dari tinjauan latar belakang permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada Euphoria photo studio dalam hal membangun suatu aplikasi perancangan sistem informasi administrasi yang dituangkan dalam bentuk tugas akhir skripsi dengan judul “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PADA EUPHORIA PHOTO STUDIO”.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat mempercepat dan memudahkan proses pencarian, penginputan, dan pengelolaan data sehingga data yang ada akan lebih terstruktur dan lebih mudah dalam proses pengaksesannya sehingga aplikasi ini dapat membantu Euphoria photo studio untuk memanfaatkan data yang telah diolah tersebut menjadi informasi yang berguna bagi kemajuan bidang usaha tersebut.

2. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang *website* pada Euphoria Photo Studio.
2. Merancang sebuah *website* yang dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperkirakan harga paket foto pernikahan dan dapat memberikan kemudahan bagi admin dalam mengolah data.

Adapun manfaat penelitian yang diperoleh dari penelitian ini, antara lain:

1. Diharapkan perancangan website ini dapat membantu dan mempermudah pelanggan untuk melihat jenis dan harga paket foto pernikahan secara langsung tanpa harus datang ke lokasi.
2. Diharapkan Perancangan website ini dapat membantu Euphoria Photo Studio dalam memperluas pemasaran.
3. Mempermudah admin dalam mengolah data dan Merancang sebuah *website* yang dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dalam memperkirakan harga paket foto pernikahan.
4. Menambah referensi untuk penulis lain.

3. METODE PENELITIAN

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Penyusunan kerangka penelitian yang jelas mengenai tahapan kegiatan penelitian dalam bentuk struktur kerja berdasarkan langkah - langkah yang menjadi pedoman dalam penelitian. Disamping merupakan kerangka penelitian yang akan dilakukan.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

3.2 Metode Pengumpulan Data

Agar tercapainya target yang lebih baik dalam penulisan ilmiah ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu:

a. Metode wawancara

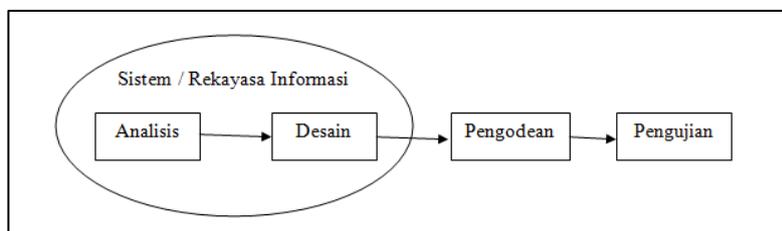
Metode ini merupakan cara untuk pengambilan data yang berkaitan dengan penelitian melalui wawancara langsung kepada pihak Euphoria photo studio. Kemudian jawaban dari hasil wawancara dirangkum oleh peneliti. Sehingga dengan metode ini informasi untuk memperoleh data dapat diperoleh dengan lengkap dan jelas.

b. Observasi

Pada tahapan observasi dilakukan penelitian dengan cara datang langsung ke lokasi penelitian untuk melakukan pengamatan dengan melihat kegiatan - kegiatan yang sedang dikerjakan oleh pihak euphoria photo studio. Setelah itu mengamati dan mencatat secara sistematis hal - hal penting melalui tempat penelitian.

3.3 Metode Pengembangan Sistem

Pada penelitian ini, penulis menggunakan pemodelan *waterfall*. Model *Waterfall* adalah metode *System Development Life Cycle* yang paling sederhana. Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak berubah - ubah.



Gambar 2. Model *Waterfall*

Sumber: Rosa A.S dan M. Shalahuddin (2013)

Berdasarkan model *waterfall* pada Gambar 2, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing Adapun aktivitas - aktivitas yang melingkupi model *waterfall* sebagai berikut :

1. Analisa kebutuhan

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisa terhadap spesifikasi kebutuhan sistem yaitu mengenai bagaimana nantinya informasi akan ditampilkan di dalam aplikasi dan item - item yang ada, agar dapat diimplementasikan ke dalam aplikasi yang akan dibangun.

2. Desain

Pada tahapan ini, penulis merancang sistem yang akan dibangun berdasarkan hasil analisis yang dilakukan di tahap sebelumnya mulai dari model aplikasi dengan menentukan rancangan secara luas dan menarik.

3. Implementasi dan Pengujian Unit

Pada tahap ini sistem yang telah dirancang, diimplementasikan dengan menggunakan program bantu yaitu PHP dan MySQL, kemudian dilakukan pengujian terhadap tiap-tiap unit atau modul yang telah dibuat.

4. Pengujian Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat, untuk mengetahui apakah sistem yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan.

3.4 Metode Analisis dan Desain Sistem

Metode analisis dan desain sistem yang digunakan adalah pendekatan berorientasi objek dan alat bantu yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*. *UML* merupakan notasi grafis yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek. Beberapa metode yang digunakan dalam analisis dan desain sistem ini adalah sebagai berikut :

1. *Use case diagram*, merupakan diagram yang digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

2. *Activity diagram*, diagram yang menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, alur kerja atau aktivitas, dan skenario dalam sebuah proses.
3. *Class diagram*, merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan pola kelas-kelas dan hubungan antar kelas dari suatu sistem.

3.5 Metode Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem berguna untuk mengurangi atau bahkan menghilangkan kesalahan pada sistem tersebut dan untuk mengetahui apakah sistem tersebut telah mencapai tujuan yang diharapkan sehingga dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang ada. Metode pengujian sistem, yaitu:

1. Pengujian kotak hitam (*black-box-testing*)
 Pengujian kotak hitam (*black-box-testing*) berkaitan dengan pengujian-pengujian yang dilakukan pada antarmuka perangkat lunak. Pengujian kotak hitam mengkaji beberapa aspek fundamental dari suatu sistem/perangkat lunak. Pengujian ini berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak, yang artinya teknik pengujian kotak hitam memungkinkan untuk membuat beberapa kumpulan kondisi masukan yang sepenuhnya akan melakukan semua kebutuhan fungsional untuk program.
2. Pengujian kotak putih (*white-box-testing*)
 Pengujian kotak putih (*white-box-testing*) didasarkan pada pemeriksaan yang teliti terhadap detail prosedural. Jalur logis di seluruh perangkat lunak dan kolaborasi antar-komponen diuji dengan menguji serangkaian kondisi atau *loop* spesifik.

4 PEMBAHASAN

4.1 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan dalam penelitian terhadap Euphoria photo studio yaitu:

1. Kurangnya informasi bagi konsumen yang akan memesan jasa.
2. seringnya mengalami kesulitan dalam proses penentuan harga.
3. Proses administrasi yang masih manual dengan menggunakan buku.

4.2 Perancangan

Perancangan merupakan langkah awal yang dilakukan dalam membangun sebuah aplikasi. Azzat Mohd. Nasurdin, dkk (2006 :326) mendefinisikan : “Perancangan adalah suatu proses formal dalam membuat keputusan mengenai objektif, strategi dan taktik”.

Adi Nugroho (2010 : 80) mendefinisikan : “perancangan mendefinisikan struktur statis sistem seperti sub sistem, kelas-kelas, dan antar muka dan hubungannya masing-masing dalam kerangka sistem/perangkat lunak yang sedang dikembangkan”.

Kusrini dan Andri Koniyo(2007: 196) mendefinisikan :“Perancangan sistem adalah proses pengembangan spesifikasi system baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem”.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan sistem adalah suatu tahap yang dilakukan untuk menentukan bagaimana suatu sistem menyelesaikan permasalahan yang ada, dengan mengatur komponen-komponen dalam sistem tersebut sehingga sistem dapat bekerja sebagaimana yang diharapkan.

4.3 SISTEM INFORMASI

Informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan. Tapi tidak semua data yang mengalir digunakan sebagai bahan pertimbangan pengambilan keputusan. Oleh karena itu dibutuhkan, suatu sistem informasi yang dapat mengelola data. Sistem itu harus dirancang sedemikian rupa agar dapat menentukan validitas data yang berasal dari berbagai sumber.

Muhammad Sadeli (2011 : 13) mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut :

“ Sistem informasi merupakan merupakan suatu kumpulan dari komponen-komponen dalam suatu perusahaan atau organisasi yang berhubungan dengan proses penciptaan dan pengaliran informasi”.

Budi Sutedjo Dharma Oetomo (2006 : 11) mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut : “ Sistem informasi merupakan kumpulan elemen yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan untuk mengintegrasikan data, memproses dan menyimpan serta mendistribusikan informasi. Hanif Al Fatta (2007 : 9) mendefinisikan sistem informasi sebagai berikut : “ Sistem informasi di definisikan sebagai suatu alat untuk menyajikan informasi dengan cara sedemikian rupa sehingga bermanfaat bagi penerimanya”.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa sistem informasi merupakan sejumlah komponen yang terdiri dari manusia, komputer, *hardware*, *software*, jaringan komunikasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai tujuan tertentu.

4.4 Administrasi

Pengertian administrasi sederhananya adalah kegiatan penyusunan dan pencatatan data serta informasi (*drafting and recording data + information*) secara sistematis dengan tujuan untuk menyediakan keterangan serta memudahkan memperolehnya kembali secara keseluruhan dan dalam satu hubungan satu sama lain.

Menurut Feri Sulianta (2008 : 44) : adalah “suatu kegiatan yang melibatkan aturan mencakup pekerjaan yang sistematis dan terarah”.

Menurut Handbook (2007 : 148) : “Administrasi adalah penyusunan keterangan-keterangan secara sistematis dan pencatatannya secara tertulis dengan maksud untuk memperoleh ikhtisar mengenai keterangan-keterangan itu secara keseluruhan dan dalam hubungannya satu sama lain”.

Menurut Hendi Haryadi (2009 : 1) : “Kegiatan kerja sama yang dilakukan sekelompok orang berdasarkan pembagian kerja sebagaimana ditentukan dalam struktur dengan mendayagunakan sumber daya untuk mencapai tujuan secara efektif dan efisien”.

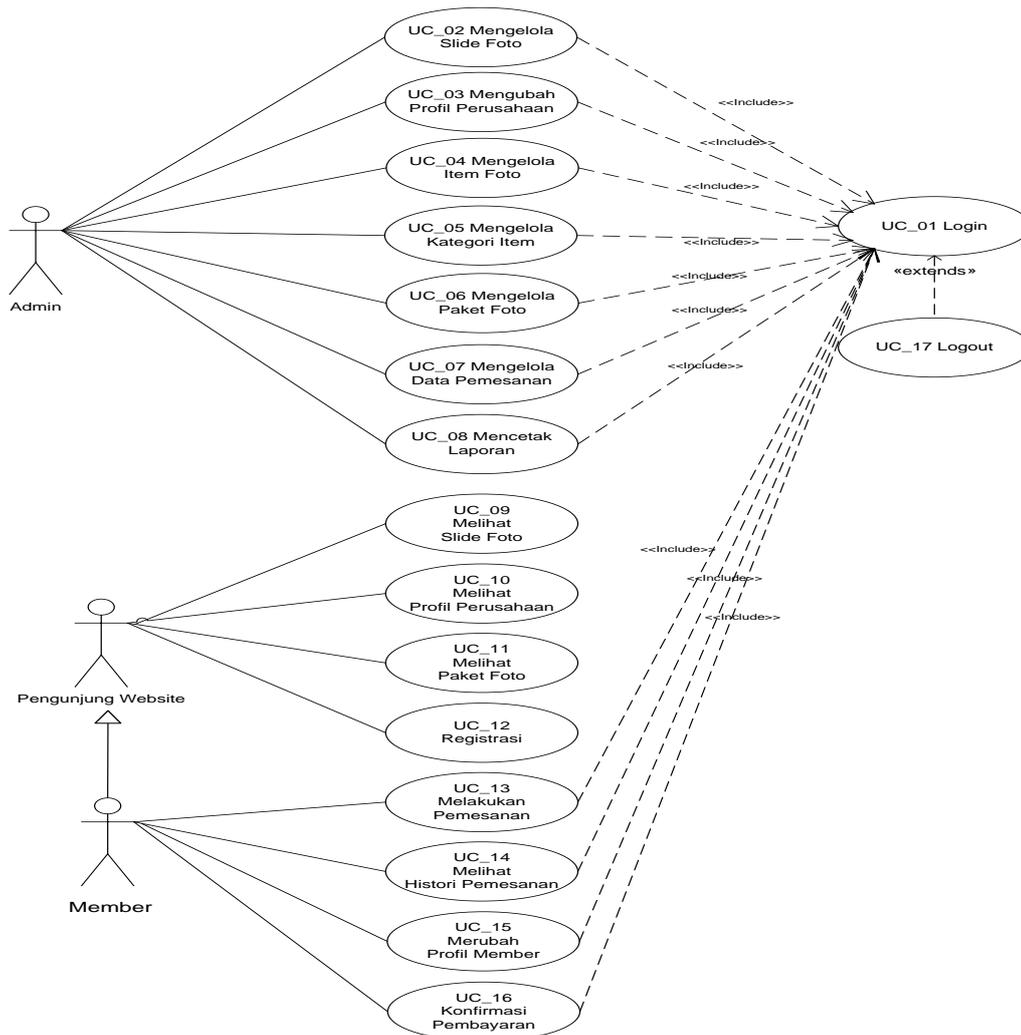
Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa administrasi adalah perencanaan, pengendalian, dan pengorganisasian pekerjaan perkantoran, serta penggerakan mereka yang melaksanakannya agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4.5 Use Case Diagram

Menurut Rosa A.S dan M.Shalahuddin (2015 : 155) mendefinisikan bahwa, “*Use case Diagram* merupakan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat”.

Menurut Satzinger et al (2010 : 242) menyatakan bahwa, “*Use Case Diagram* adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh sistem, biasanya merupakan sebuah respon untuk permintaan dari pengguna sistem”.

Gambar berikut merupakan bentuk perancangan *Use Case Diagram* pada aplikasi yang akan dirancang.



Gambar 3. Use Case Diagram

4.6 Activity Diagram

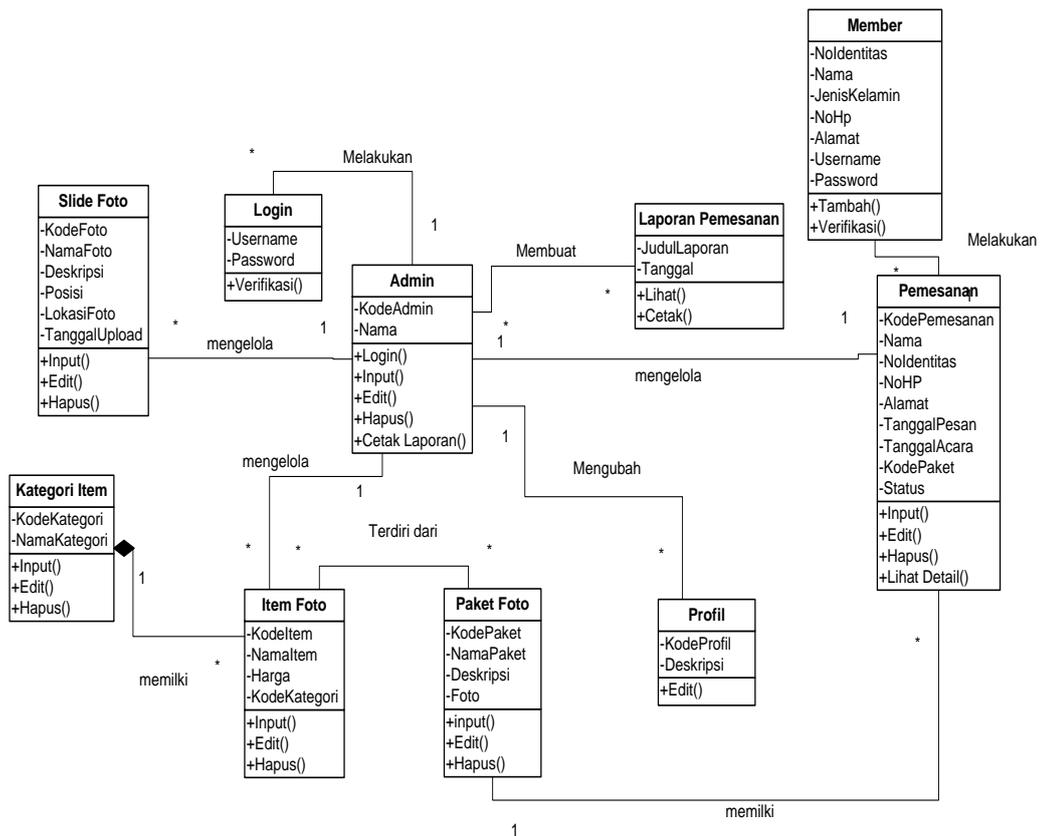
Menurut Rosa A.S dan M.Shalahuddin (2015 : 161) mengemukakan bahwa, “Activity Diagram merupakan gambaran *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak”.

Menurut Martin Fowler (2005 : 163) mendefinisikan bahwa, “Activity Diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja”. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa, *activity diagram* adalah diagram yang menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, alur kerja atau aktivitas, dan skenario dalam sebuah proses.

4.7 Class Diagram

Menurut M.Shalahuddin dan Rosa A.S (2013:141) menyatakan bahwa, “Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem”.

Menurut Ramos Somya dkk dalam jurnalnya (2013 : 25), “Class Diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek”.



Gambar 4. Class Diagram

5. Implementasi Sistem

Pada tahap ini penulis melakukan implementasi program yang artinya adalah mengubah sebuah rancangan sistem kedalam bentuk koding program. Selanjutnya dilakukan tahap pengujian dimana pada tahap pengujian penulis menggunakan metode *Black Box* yang difokuskan pada output program.

1. Tampilan Halaman Utama

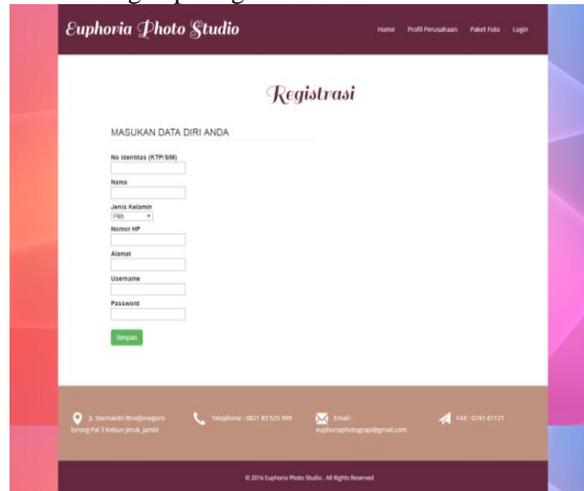
Tampilan Halaman Utama dari website EUPHORIA Photo Studio dapat dilihat pada gambar 5.1. Halaman Utama akan tampil ketika pengunjung mengakses alamat web. Pada halaman utama website terdapat beberapa menu diantaranya adalah Home, Profil Perusahaan, Paket Foto dan Login.



Gambar 5.1 Halaman Menu Utama

2. Tampilan Halaman Registrasi

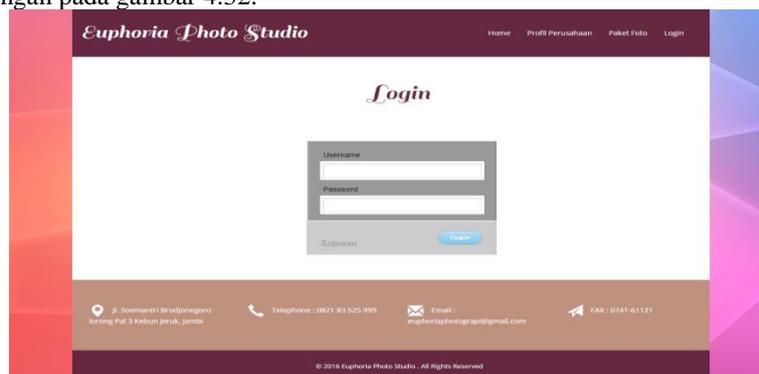
Tampilan halaman registrasi dapat dilihat pada gambar 5.2 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.31.



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Registrasi

3. Tampilan Login User

Tampilan login user dapat dilihat pada gambar 5.3 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.32.



Gambar 5.3 Tampilan Login User

4. Tampilan Halaman Profil Perusahaan

Tampilan halaman profil perusahaan menampilkan tentang euphoria photo studio yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.34.



Gambar 5.4 Tampilan Halaman Profil Perusahaan

5. Tampilan Halaman Paket Foto

Tampilan halaman paket foto dapat dilihat pada gambar 5.5 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.35. Pada halaman ini pengunjung dapat melihat secara detail tentang paket foto.



Gambar 5.5 Tampilan Halaman Paket Foto

6. Tampilan Halaman Pemesanan

Tampilan halaman pemesanan dapat dilihat pada gambar 5.6 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.36. pada halaman ini pengunjung dapat melakukan pemilihan paket pemesanan foto yang diinginkan serta mengetahui jumlah yang harus dibayarkan.



Gambar 5.6 Tampilan Halaman Pemesanan

7. Tampilan Login Admin

Tampilan login admin dapat dilihat pada gambar 5.7 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.37.



Gambar 5.7 Tampilan Halaman Login Admin

8. Tampilan Halaman Utama Admin

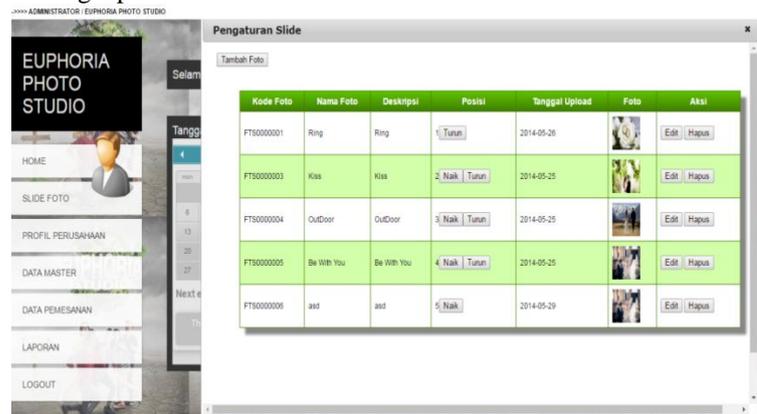
Tampilan halaman utama admin dapat dilihat pada gambar 5.8 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.38. Halaman ini diperuntukan oleh admin agar memudahkan dalam pengolahan data pada sistem.



Gambar 5.8 Tampilan Halaman Utama Admin

9. Tampilan Halaman Foto Slide

Tampilan halaman foto slide dapat dilihat pada gambar 5.9 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.39. Halaman ini digunakan sebagai *interface* dalam menambah, mengubah dan menghapus data foto slide.



Gambar 5.9 Tampilan Halaman Foto Slide

10. Tampilan Halaman Mengubah Profil Perusahaan

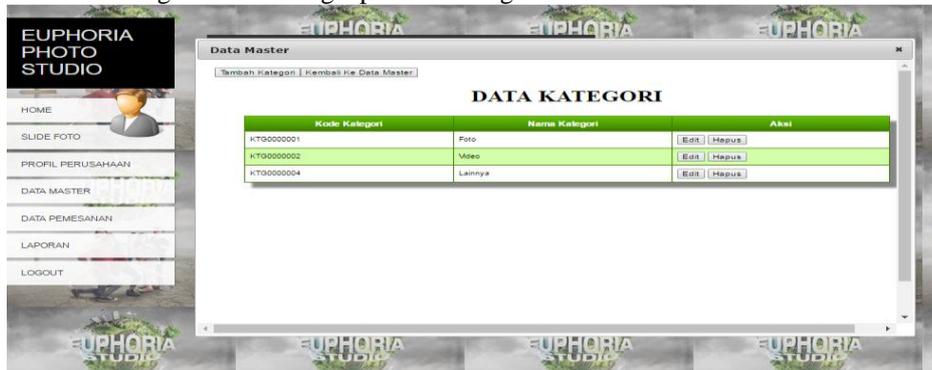
Tampilan halaman mengubah profil perusahaan dapat dilihat pada gambar 5.10 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.40. halaman ini digunakan sebagai *interface* dalam mengubah data profil perusahaan.



Gambar 5.10 Tampilan Halaman Mengubah Profil Perusahaan

11. Tampilan Halaman Mengelola Data Kategori

Tampilan halaman mengelola data kategori dapat dilihat pada gambar 5.11 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.41. halaman ini digunakan sebagai *interface* dalam menambah mengubah dan menghapus data kategori.



Gambar 5.11 Tampilan Halaman Mengelola Data Kategori

12. Tampilan Halaman Mengelola Data Item Foto

Tampilan halaman mengelola data item foto dapat dilihat pada gambar 5.12 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.42. halaman ini digunakan sebagai *interface* dalam menambah, mengubah dan menghapus data item foto.



Gambar 5.12 Tampilan Halaman Mengelola Data Item Foto

13. Tampilan Halaman Mengelola Data Paket Foto

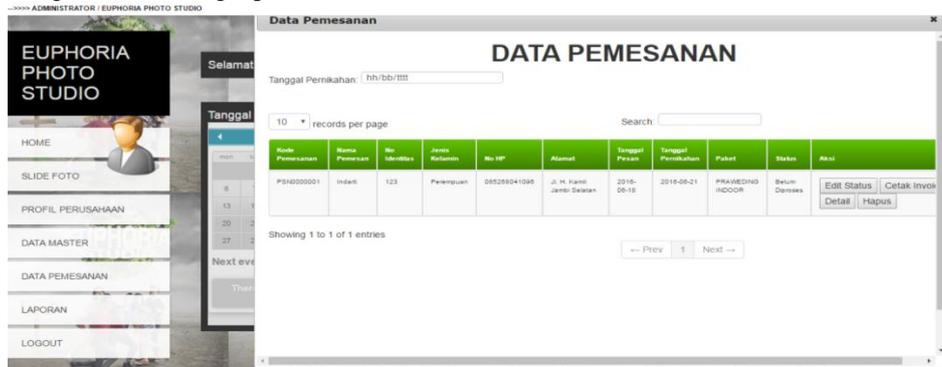
Tampilan halaman mengelola data paket foto dapat dilihat pada gambar 5.13 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.43. halaman ini digunakan sebagai *interface* dalam menambah, mengubah dan menghapus data paket foto.



Gambar 5.13 Tampilan Halaman Mengelola Data Paket Foto

14. Tampilan Halaman Mengelola Data Pemesanan

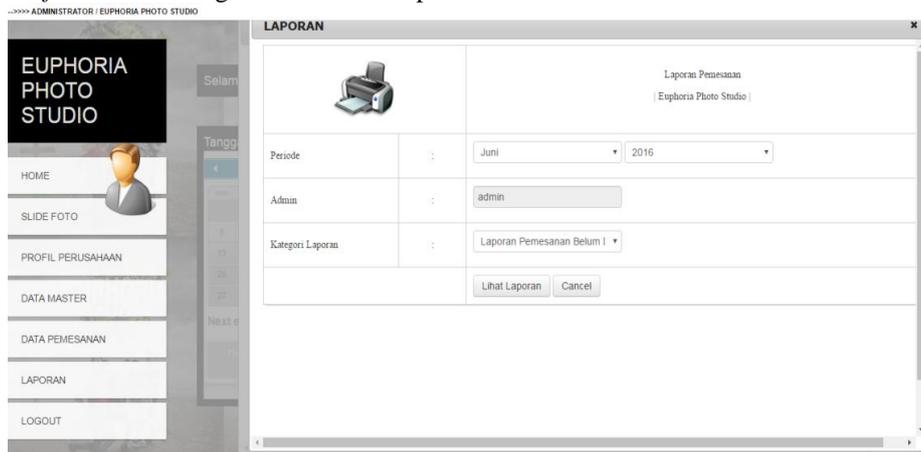
Tampilan halaman mengelola data Promo dapat dilihat pada gambar 5.14 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.44. halaman ini digunakan sebagai *interface* dalam mengubah dan menghapus data Pemesanan.



Gambar 5.14 Tampilan Halaman Mengelola Data Pemesanan

15. Tampilan Halaman Input Opsional Laporan Pemesanan

Tampilan halaman input opsional laporan pemesanan dapat dilihat pada gambar 5.15 yang merupakan hasil implementasi dari rancangan pada gambar 4.45. halaman ini digunakan sebagai *interface* dalam mengelola mencetak laporan.



Gambar 5.15 Tampilan Halaman Input Opsional Laporan Pemesanan

16. Tampilan Laporan Pemesanan Foto

Euphoria Photo Studio								
Laporan Pemesanan								
Status : Belum Diproses								
Periode Bulan : 06 Tahun : 2016								
18 June 2016								
Kode Pemesanan	Nama Pemesan	No HP	Jenis Kelamin	Alamat	Paket	Tanggal Pesan	Tanggal Acara	Total Biaya (Rupiah)
PSN0000001	Indarti	085268041096	Perempuan	Jl. H. Kamil Jambi Selatan	PRAWEDING INDOOR	2016-06-18	2016-06-21	2.000.000
GRAND TOTAL Rp.2,000,000.00								
BENDAHARA								

Gambar 5.16 Tampilan Laporan Pemesanan Foto

Tampilan ini pada Gambar 5.16 merupakan laporan pemesanan foto yang dapat dilihat berdasarkan periode tertentu.

17. Tampilan Invoice

18 Juni 2016

**EUPHORIA
Photography**

INVOICE

Nama Indarti
 Alamat Jl. H. Kamil Jambi Selatan
 Proyek Dokumentasi Event
 Tanggal Pesan 21 Juni 2016
 Tanggal Acara 21 Juni 2016

Alamat :Jl. A. Muis No 26 Kel Linkar Selatan Kec.Jambi
 Selatan Kota Jambi
 Kode Pos : 36139
 Phone : 0821 83 525 999
 Email : euphoriaphotografi@gmail.com
 IG : @euphoria_studio
 Pin : 76C27D5D

Kode Item	Nama Item	Harga
ITM0000011	i 10 Editing Foto	Rp. 800.000,00
ITM0000012	i/O 2 Cetak 22R/24R + Frame	Rp. 600.000,00
ITM0000013	i 8 Cetak 4 R + Frame	Rp. 600.000,00
Total Harga		Rp. 2.000.000,00
Keterangan		Belum Dibayar

"Thank you for your bussines"

EUPHORIA Service
Chenumatic Video - documentation event - wedding - praweding - graphic design - etc

Gambar 5.17 Tampilan Invoice

6. PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis, implementasi, dan pengujian yang telah dilakukan peneliti, maka peneliti dapat mengambil beberapa kesimpulan, adapun kesimpulan tersebut adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan sistem informasi administrasi jasa foto berbasis web pada Euphoria Photo Studio yang dapat memudahkan dalam pengelolaan transaksi pemesanan jasa foto.
2. Dengan adanya sistem informasi ini pemesanan paket foto dapat dilakukan secara online. Pelanggan dapat memilih paket foto yang sesuai dengan yang diinginkan dan melakukan kostumisasi terhadap paket foto yang di pesan.
3. Dengan adanya sistem informasi ini proses transaksi menjadi lebih mudah, karena sistem dapat melakukan kalkulasi harga secara otomatis sehingga pelanggan bisa menyesuaikan dengan budget yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul kadir, 2007, *Pengenalan Sistem Informasi*. Yogyakarta : ANDI
- Adi Nugroho, 2006, *Rekayasa Perangkat Lunak Berbasis Objek dengan Metode. USDP*, Yogyakarta : ANDI
- Alexander F. K. Sibero, 2011, *Kitab Suci Web Programing*, Yogyakarta : MediaKom.
- Ali Zaki., dan SmitDev Community., 2008, *36 Menit Belajar Komputer PHP dan MySQL*. Jakarta: Elek Media Komputindo.
- Antonius Nugraha Widhi Pratama., 2010, *CodeIgniter: Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP*. Jakarta: MediaKita.
- Arief M Rudianto, 2011, *Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan. MySQL*, Yogyakarta : ANDI
- A.Taufiq Hidayatullah, 2007, *Merancang Sendiri Halaman Website Menggunakan Macromedia Dreamweaver 8*. Surabaya : INDAH
- Budi Suttedjo Dharma, 2006, *Perencanaan & Pembangunan Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta : Andi

- Bonnie Soeherman., dan Marion Pinontoan., 2008, *Designing Information System*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Diar Puji Oktavian., 2010, *Menjadi Programmer Jempolan Menggunakan PHP*. Yogyakarta: MediaKom.
- Herlawati, Prabowo Pudjo Widodo. 2011. *Menggunakan UML (Unified Modelling Language)*. Bandung : Informatika
- Kusrini., dan Andri Koniyo., 2007, *Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*. Yogyakarta: Andi.
- McLeod, Raymond; George P Schell, 2008, *Management Information System-Sistem Informasi Manajemen*. Edisi 10. Jakarta : Salemba Empat.
- Rosa A.S dan M.Shalahuddin, 2011, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung : Modula
- Sholih., 2006, *Pemodelan Sistem Informasi Berorientasi Objek dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Simarmata, Janner., 2006, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset
- Wicaksono, Yogi, 2008, *Membangun Bisnis Online dg Mambo++ CD.*, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo