



Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Foto Studio dengan Metode *Prototype* menggunakan Platform *Website*

Nia Saka Lena

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Silva Melvina

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Rossi Oktavianti

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Eka Maisito

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Fenny Purwani

Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Alamat: Jl. Pangeran Ratu, 5 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30267

Korespondensi penulis: niasakalena@gmail.com

Abstract. *In an era of ever-evolving technology, a fast and easy ordering process is essential to satisfy customers. Many customers need help with the offline photo studio ordering system because they face long queues and time-consuming ordering processes. To overcome this problem, a web-based information system is required to make photo studio orders online easily and quickly. The system development method used is the SDLC model prototype method, which allows developers to create an initial prototype of the system, which is then periodically improved and adjusted based on user input and feedback. Photographic studios can improve operational efficiency by implementing an online ordering information system. The system also has management features that allow studio owners to easily monitor and manage orders, stock, and customer requests in real time.*

Keywords: *Information Systems, Photography, Prototype Model, SDLC Method,*

Abstrak. Di era teknologi yang terus berkembang saat ini, proses pemesanan yang cepat dan mudah sangat penting untuk memuaskan pelanggan. Banyak pelanggan menghadapi kesulitan dengan sistem pemesanan studio foto yang masih *offline*, karena harus menghadapi antrean panjang dan proses pemesanan yang memakan waktu. Untuk mengatasi permasalahan ini, dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web untuk melakukan pemesanan studio foto secara *online* dengan mudah dan cepat. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode SDLC model *prototype*, sebuah pendekatan yang memungkinkan pengembang untuk membuat prototipe awal dari

sistem yang kemudian secara berkala diperbaiki dan disesuaikan berdasarkan masukan dan umpan balik dari pengguna. Dengan penerapan sistem informasi pemesanan online, studio foto dapat meningkatkan efisiensi operasionalnya secara signifikan. Sistem juga dilengkapi dengan fitur manajemen yang memungkinkan pemilik studio untuk dengan mudah memantau dan mengelola pemesanan, stok, dan permintaan pelanggan secara *real-time*.

Kata kunci: Fotografi, Metode SDLC, Model *Prototype*, Sistem Informasi

PENDAHULUAN

Di era serba digital saat ini, kecepatan dan kemudahan dalam mengakses layanan telah menjadi harapan utama bagi kebanyakan pelanggan. Dalam industri fotografi, di mana kepuasan pelanggan dan efisiensi layanan menjadi kunci utama, keberadaan sistem pemesanan yang kuno dan manual seringkali menjadi penghambat utama. Banyak studio foto yang masih mengandalkan cara-cara tradisional seperti pemesanan melalui telepon atau bahkan memerlukan kunjungan langsung ke studio untuk mengatur sesi foto (Wirapraja et al., 2022). Hal ini tidak hanya memakan waktu yang lama, tetapi juga sering kali menimbulkan frustrasi pelanggan karena harus menghadapi antrean panjang dan proses yang tidak efisien.

Saat ini, dengan berkembangnya teknologi digital, pelanggan mengharapkan dapat mengatur segala sesuatu dengan segera melalui beberapa klik di perangkat mereka. Tren ini terlihat jelas melalui peningkatan penggunaan layanan *online* untuk hampir semua aspek kehidupan sehari-hari, mulai dari pemesanan makanan, perbelanjaan *online*, hingga pengaturan perjalanan dan akomodasi. Keefisienan ini yang mereka cari juga dalam layanan fotografi, yang membawa kita pada pentingnya memodernisasi cara studio foto melakukan pemesanan.

Mengingat pentingnya adaptasi terhadap perubahan kebutuhan pasar, pengembangan sistem informasi berbasis web yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan studio foto secara *online* menjadi langkah strategis yang krusial. Sistem ini dirancang menggunakan metode *prototyping*, yang memfasilitasi iterasi cepat berdasarkan umpan balik langsung dari pengguna, sehingga memastikan bahwa sistem dapat berkembang dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang terus berubah.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dan wawancara terhadap sejumlah pelanggan, ditemukan bahwa banyak dari mereka mengeluhkan tentang waktu tunggu yang lama dan kesulitan dalam mendapatkan konfirmasi pemesanan. Berdasarkan hal ini, dibutuhkan sistem pemesanan *online* yang dapat mempercepat proses pemesanan dan juga meningkatkan kepuasan pelanggan dengan mengurangi waktu tunggu dan kesalahan dalam penjadwalan.

Dengan sistem pemesanan *online*, studio foto dapat mengoptimalkan penggunaan sumber daya mereka dengan lebih efektif. Sistem ini memungkinkan pengelolaan yang lebih baik dari sisi permintaan pelanggan dan ketersediaan jadwal, memastikan bahwa studio dapat mengoperasikan kapasitasnya dengan maksimal tanpa *overbooking*. Selain itu, dengan fitur manajemen yang terintegrasi, pemilik studio dapat dengan mudah memantau dan menyesuaikan operasi mereka, dari pengelolaan stok hingga analisis tren pemesanan, semuanya secara real-time.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana sistem pemesanan online ini dapat secara radikal mengubah operasional studio foto, meningkatkan efisiensi dan mengoptimalkan pengalaman pelanggan. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, sistem ini tidak hanya memenuhi tetapi juga melebihi ekspektasi pelanggan modern yang menginginkan kemudahan dan kecepatan dalam layanan. Melalui penggunaan sistem informasi yang canggih, diharapkan dapat terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas layanan yang ditawarkan, sekaligus meningkatkan kepuasan pelanggan secara keseluruhan. Serta membuka jalan bagi studio foto untuk tidak hanya bertahan dalam persaingan yang ketat tetapi juga untuk berkembang dalam lingkungan bisnis yang dinamis.

TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan prosedur dimana data dikelompokkan kemudian diproses menjadi informasi dan dibagikan kepada pengguna (Kustian & Parulian, 2020). Data merupakan kumpulan karakter, angka, noise yang digabung menjadi sebuah informasi. Proses transformasi dari data menjadi informasi tersebut yang dimaksud dengan sistem informasi.

Foto studio merupakan jenis fotografi yang banyak dilakukan di dalam ruangan untuk menciptakan gambar yang sesuai dengan keinginan fotografer. Ruangan yang dirancang secara khusus dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti pencahayaan, *background*, dan berbagai macam *setting* untuk mendukung dalam proses pemotretan (Haryanti Sri, 2020) (Ilahi et al., 2023).

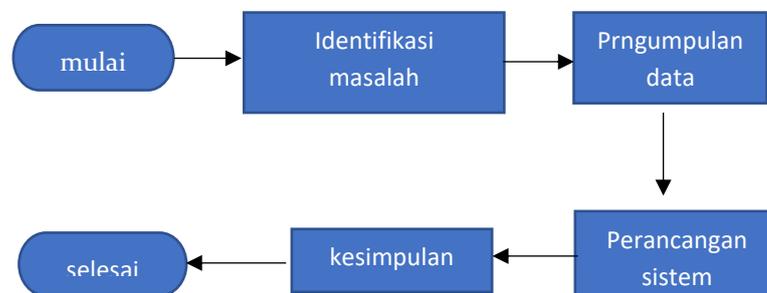
Metode Software Development Life Cycle (SDLC)

Software Development Life Cycle (SDLC) adalah metode pengembangan sistem yang terdiri dari *planning system, system analysis, design system, system implementation, and system maintenance* (Susanto & Wijaya Widiyanto, 2021). Metode ini memiliki banyak jenis seperti *Waterfall, Agile, Prototype, Fountain* (Fitria Anisa et al., 2024) (Nur Adiya et al., 2024) (Hasanah & Indriawan, 2021).

METODE PENELITIAN

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dibuat dalam bentuk flowchart



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Gambar 1 merupakan *flowchart* tahapan penelitian, di mana penelitian dimulai dengan mengidentifikasi masalah dari proses pemesanan jasa foto studio yang masih dilakukan secara tradisional yakni melalui panggilan telepon ataupun datang langsung ke studio foto untuk mengatur sesi foto. Kemudian dilakukan pengumpulan data yang dibutuhkan untuk membuat rancangan sistem. Langkah selanjutnya yakni merancang sistem menggunakan metode *prototyping*. Tahapan penelitian diakhiri dengan memberikan kesimpulan.

Metode Pengumpulan Data

1. Observasi

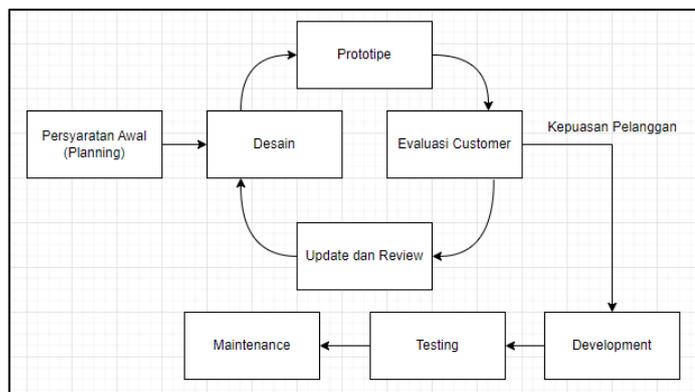
Penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang berhubungan dengan masalah yang diambil. Pengamatan dilakukan di beberapa studio foto yang ada di kota Palembang.

2. Studi Pustaka

Penulis melakukan pengumpulan data dengan mencari informasi menggunakan referensi dari berbagai sumber yang berhubungan dengan judul penelitian.

3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem informasi ini menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) model *prototype* (Arizal et al., 2022) (Purnomo, 2017). *Prototyping* adalah proses yang digunakan untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam membentuk model perangkat lunak (Fridayanthie et al., 2021)(Renaningtias & Apriliani, 2021)(Kurniyanti & Murdiani, 2022). Berikut ini adalah tahapan dari metode *prototype* seperti yang terlihat pada gambar 2 di bawah:



Gambar 2. Tahapan SDLC model prototype

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemodelan Sistem

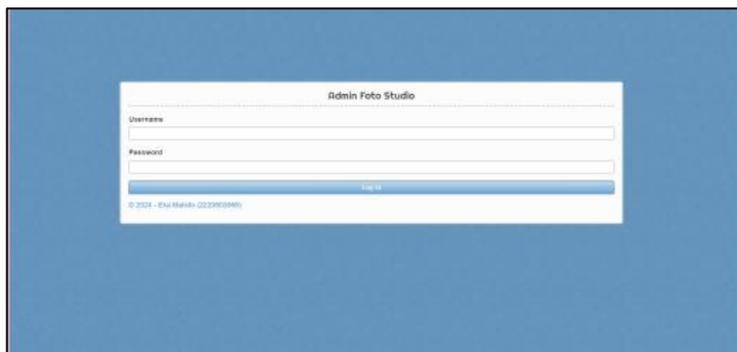
Pemodelan sistem yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pemodelan berorientasi objek dengan pendekatan UML. *Unified Modelling Language* (UML)

Desain Sistem

1. Admin

A. Tampilan Halaman Login Admin

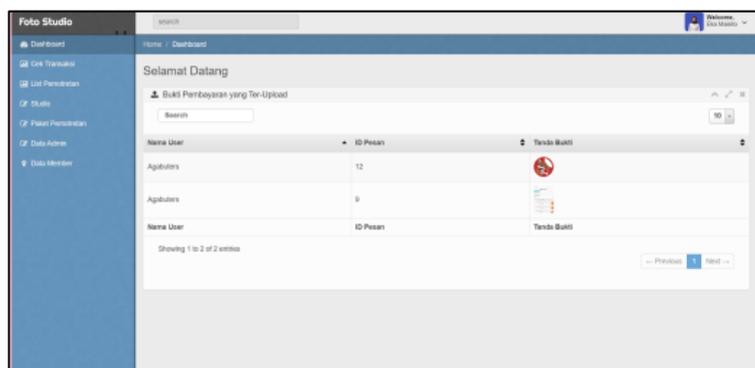
Halaman ini berisi username dan password yang harus diisi oleh admin sebelum masuk ke dashboard.



Gambar 6. Halaman Login Admin

B. Tampilan Halaman *Dashboard*

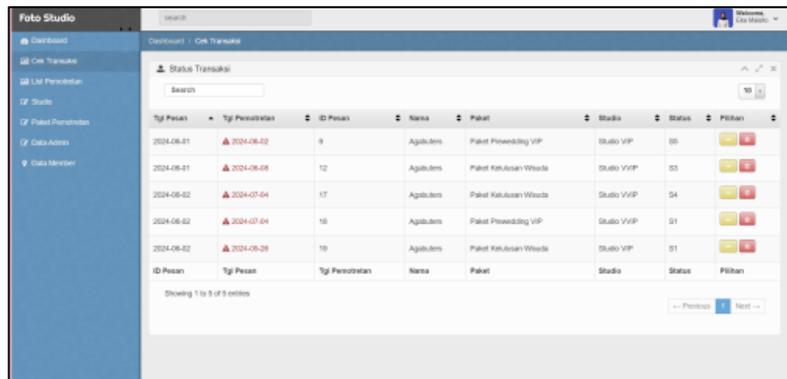
Pada halaman ini, admin dapat mengelola seluruh operasional yang ada di studio foto.



Gambar 7. Halaman Awal Login Admin

C. Tampilan Halaman Cek Transaksi

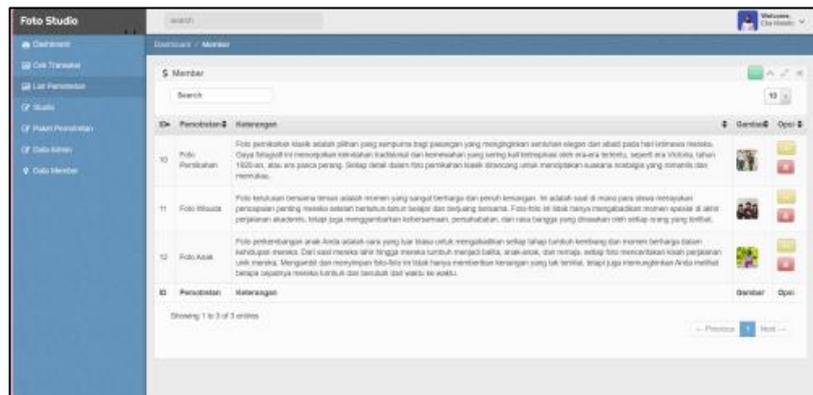
Halaman ini berisi daftar pelanggan yang memesan atau melakukan transaksi pada studio foto.



Gambar 8. Halaman Cek Transaksi

D. Tampilan Halaman List Pemotretan

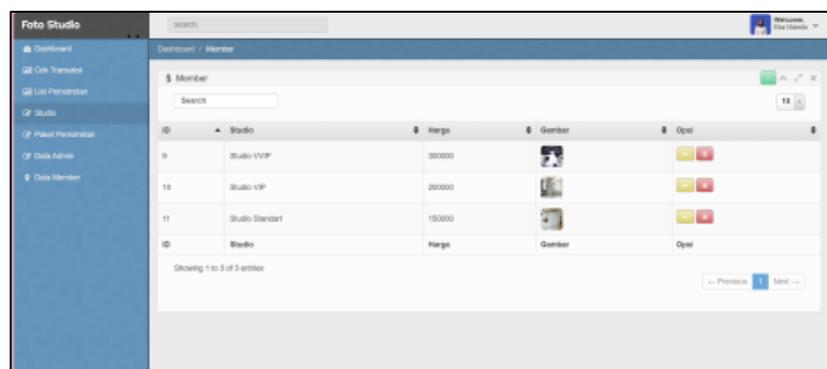
Pada halaman ini terdapat list dari beberapa jenis pemotretan yang ada di foto studio. Admin juga dapat mengedit dan menghapus jenis pemotretan tersebut.



Gambar 9. Halaman List Pemotretan

E. Tampilan Halaman Studio Admin

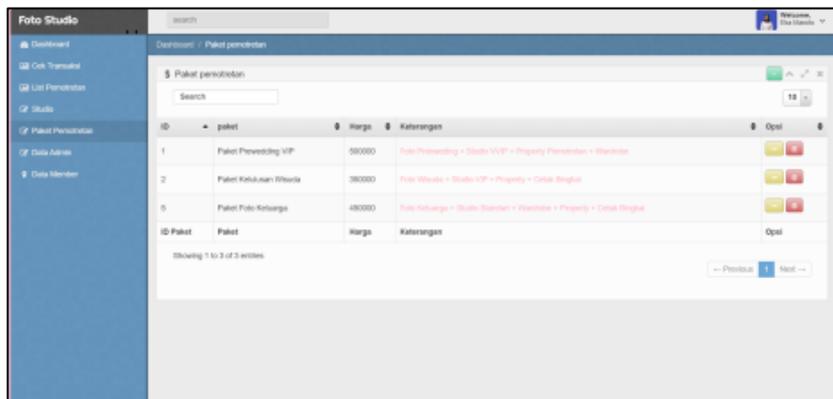
Pada halaman ini admin dapat mengedit dan menghapus daftar jasa studio seperti studio VVIP ataupun studio standart yang ada di foto studio.



Gambar 10. Halaman Studio Admin

F. Tampilan Halaman Paket Pemotretan

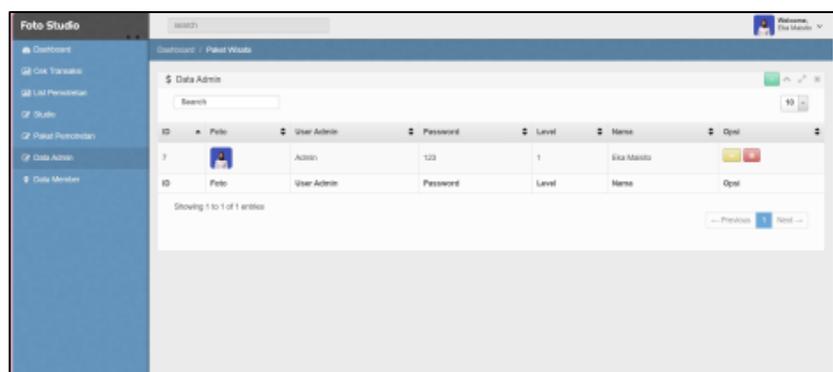
Dalam halaman ini terdapat daftar paket pemotretan, harga, dan keterangan yang ada pada foto studio.



Gambar 11. Halaman Paket Pemotretan

G. Tampilan Halaman Data Admin

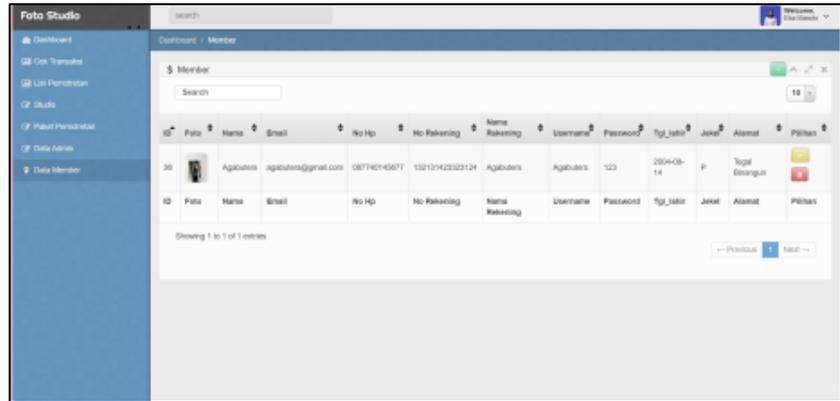
Halaman ini merupakan halaman yang berisi data admin foto studio seperti username dan password admin.



Gambar 12. Halaman Data Admin

H. Tampilan Halaman *Data Member*

Halaman ini berisi data pengguna yang bergabung menjadi member pada foto studio.

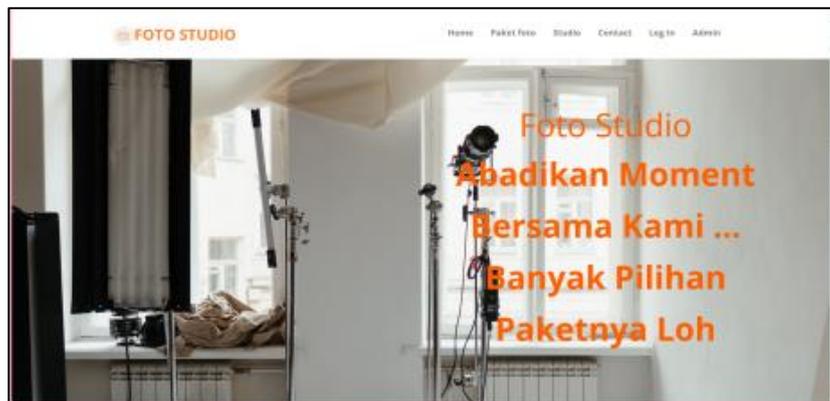


Gambar 13. Halaman Data Member

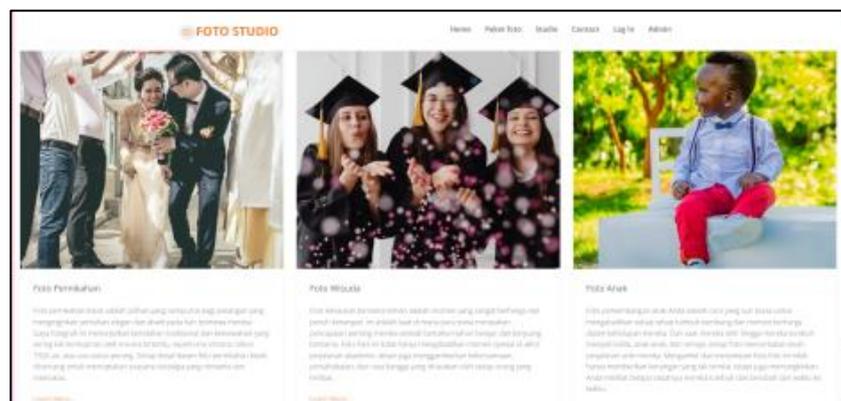
Pelanggan

1. Tampilan Halaman Utama

Halaman ini merupakan halaman utama saat pelanggan mengunjungi website. Di halaman ini juga terdapat informasi mengenai studio foto.



Gambar 14. Halaman Utama Bagian Atas



Gambar 15. Halaman Utama Bagian Bawah

2. Tampilan Halaman Paket Foto

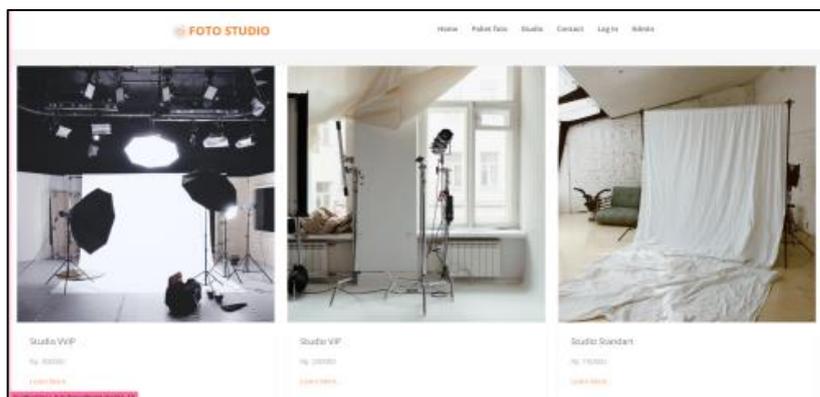
Pada halaman ini pengguna dapat melihat informasi harga dan pilihan paket foto yang ada di foto studio.



Gambar 16. Halaman Paket Foto

3. Tampilan Halaman Studio

Halaman ini berisi informasi lebih lanjut mengenai pilihan paket studio dan harganya.



Gambar 17. Halaman Studio

4. Tampilan Halaman *Login User*

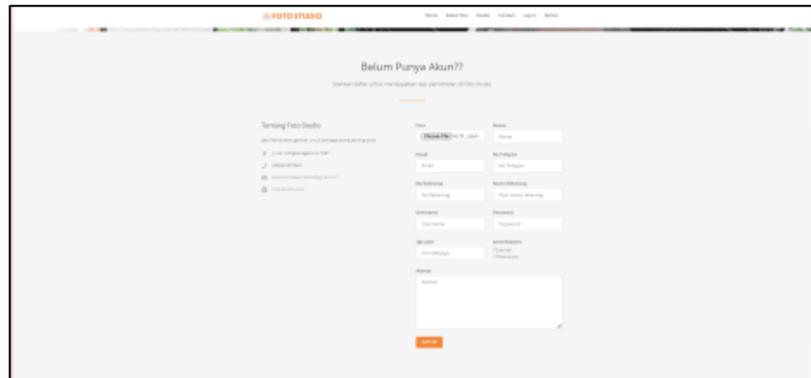
Pada halaman ini user harus memasukkan username dan password agar dapat memesan jasa foto studio.



Gambar 18. Halaman Login User

5. Tampilan Halaman Daftar Akun

Halaman ini digunakan untuk pelanggan yang belum memiliki akun untuk melakukan pemesanan.



Gambar 19. Halaman Daftar Akun Pelanggan

6. Tampilan Halaman Utama Akun Pelanggan

Setelah login pengguna akan masuk ke halaman ini.



Gambar 20. Halaman Utama Akun Pelanggan

7. Tampilan Halaman *Input Order*

Halaman ini digunakan pelanggan untuk melakukan pemesanan.

Gambar 21. Halaman Input Pesanan

8. Tampilan Halaman *List Order User*

Halaman ini berisi data riwayat pesanan jasa foto studio yang pernah digunakan.

ID Pesan	Tanggal Pesan	Tanggal Foto	Paket	Studio	Harga Paket	Harga Studio	Harga Total	Aksi
ST-009	2024-06-01	2024-06-02	Paket Wedding WP	Studio VP	Rp. 50000	Rp. 20000	Rp. 70000	Ordnan Telah Dibatalkan
ST-0012	2024-06-01	2024-06-08	Paket Keluarga Wanda	Studio WSP	Rp. 25000	Rp. 30000	Rp. 55000	Expired
ST-0017	2024-06-02	2024-07-04	Paket Keluarga Wanda	Studio WSP	Rp. 25000	Rp. 30000	Rp. 55000	Telah Melakukan Foto
ST-0018	2024-06-02	2024-07-04	Paket Wedding WP	Studio WSP	Rp. 50000	Rp. 30000	Rp. 80000	Expired
ST-0019	2024-06-02	2024-06-25	Paket Keluarga Wanda	Studio VP	Rp. 35000	Rp. 20000	Rp. 55000	Expired

Gambar 22. Halaman Riwayat pemesanan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pemesanan Tiket Foto Studio (SIPTFS), yang berbasis web dan menggunakan metode *prototyping*, berhasil mengatasi masalah sistem pemesanan konvensional. Sistem baru ini meningkatkan kinerja studio foto dengan mengurangi, waktu pemesanan, kesalahan penjadwalan, dan kepuasan pelanggan. Selain itu, sistem ini memungkinkan akses *real-time* dan transparansi untuk manajemen studio dan pelanggan, yang memungkinkan pengelolaan sumber daya yang lebih baik dan optimalisasi operasi.

DAFTAR PUSTAKA

Ardiansah, D., Pahlevi, O., & Santoso, T. (2021). Implementasi Metode Prototyping

- Pada Sistem Informasi Pengadaan Barang Cetak Berbasis Web. *Hexagon Jurnal Teknik Dan Sains*, 2(2), 17–22.
<https://doi.org/10.36761/hexagon.v2i2.1083>
- Arizal, A., Puteri, A. N., Zakiyabarsi, F., & Priambodo, D. F. (2022). Metode Prototype pada Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir Mahasiswa Berbasis Website. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIKOMSiN)*, 10(1).
<https://doi.org/10.30646/tikomsin.v10i1.606>
- Darmansah, & Raswini. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype pada Pasar Wage. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 6(1), 340–350.
- Fitria Anisa, Fauzi Syahputra Harahap, Harits Al Khosyi, Intan Permata Sari, & Yahfizham. (2024). Pengembangan Software Menggunakan Model SDLC Guna Mencapai Keselarasan dengan Kebutuhan Pengguna. *Journal Of Informatics And Business*, 01(04), 229–232.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2), 151–157.
<https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Haryanti Sri. (2020). Sistem Informasi Pemesanan Studio Foto (Studi Kasus : Reflection Photography Yogyakarta). *Universitas Islam Indonesia*.
- Hasanah, N., & Indriawan, M. N. (2021). Rancangan Aplikasi Batam Travel Menggunakan Metode Software Development Life Cycle (SDLC). *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 925–938.
<https://journal.uib.ac.id/index.php/combin/es/article/view/4524>
- Ilahi, R., Baharsyah, B., Siham, M. I., & Darwin, E. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jadwal Foto pada Like Photography Berbasis Web. *Rahmat Llahi, Bastomi Baharsyah, Muhammad Ikbali Siham, Ery Darwin*, 7, 433–439.
- Kurniyanti, V. ., & Murdiani, D. (2022). PERBANDINGAN MODEL WATERFALL

DENGAN PROTOTYPE PADA PENGEMBANGAN SYSTEM INFORMASI BERBASIS WEBSITE. *JURNAL FUSION*, 9(08), 356–363.

- Kustian, N., & Parulian, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Studio Foto pada Click Five Studio Depok. *Prosiding Seminar Nasional Sains*, 1(1), 546–561.
- Nur Adiya, A. Z. D., Anggraeni, D. L., & Ilham Albana. (2024). Analisa Perbandingan Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, Iterative, Spiral, Rapid Application Development (RAD)). *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(4), 122–134. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i4.148>
- Purnomo, D. (2017). *Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi*. 2(2), 54–61.
- Putra, F. K. (2022). Penerapan Metode Prototyping Dalam Rancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Website. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 431–436. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1835>
- Renaningtias, N., & Apriliani, D. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa. *Rekursif: Jurnal Informatika*, 9(1). <https://doi.org/10.33369/rekursif.v9i1.15772>
- Susanto, E., & Wijaya Widiyanto, W. (2021). New Normal: Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan SDLC (System Development Life Cycle). *Jurnal Sustainable: Jurnal Hasil Penelitian Dan Industri Terapan*, 10(01), 1–9.
- Wirapraja, A., Widiatoro, R., & Jason. (2022). PERANCANGAN DAN SIMULASI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN RESERVASI HOTEL BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPING. *Jurnal EKSEKUTIF*, 19(1), 50–66.