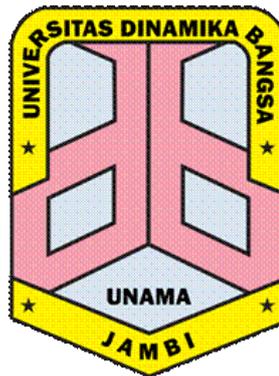


**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN  
JASA PHOTOGRAPHY PADA DAVINCI BERBASIS  
WEB**

PROPOSAL TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

Davis Andrio

8040180431

Untuk Persyaratan Penelitian dan Penulisan Tugas Akhir

Sebagai akhir proses studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA JAMBI**

**2022**

## PERNYATAAN HASIL EVALUASI

NIM : 8040180431  
NAMA : Davis Andrio  
PRODI : SI / ~~TI~~ / ~~SK~~ \*)  
JUDUL : Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Jasa Photography  
Pada Davinci Berbasis Web

Hasil Evaluasi : Disetujui / Disetujui dengan perbaikan / Ditolak \*)

1. Catatan :

Alasan Penolakan Proposal Skripsi :

- Proyek skripsi tidak relevan dengan program studi
- Pernah ada topik sejenis
- Metode utama telah banyak dipakai
- Metode yang dipakai tidak jelas
- Masalah terlalu sempit
- .....

2. Proposal Skripsi ini harus dilampirkan pada Laporan Skripsi

Mengetahui,  
Ketua TIM Skripsi  
Program Studi Sistem Informasi

---

\*) Coret yang tidak perlu

## **IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN**

Judul Proposal : Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Jasa  
Photography Pada Davinci Berbasis Web

Program Studi : Sistem Informasi

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

a. Nama Lengkap : Davis Andrio

b. NIM : 8040180431

c. Jenis Kelamin : Laki-Laki

d. Tempat / Tgl. Lahir : Jambi, 12 Juli 2000

e. Alamat : Jl.Raden Wijaya RT 26,  
Jambi Selatan, Kota Jambi

f. No. Telepon : 0895-6375-24373

g. Email : davisandrio12@gmail.com

## 1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi yang semakin maju telah mempengaruhi industri dunia global untuk melakukan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi informasi di berbagai bidang merupakan contoh bahwa kebutuhan saat ini cenderung konsumtif sehingga memerlukan teknologi informasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

Salah satu bentuk aplikasi yang menggunakan jaringan internet adalah *website*, dengan mediasi *website* komunikasi dan informasi dapat disajikan dengan cepat dan tepat karena dalam dunia bisnis kecepatan memperbarui atau update informasi sangat diperlukan. Dengan desain dan informasi *website* yang menarik akan mempengaruhi minat masyarakat terhadap produk yang ditawarkan, sehingga perusahaan dapat meningkatkan jumlah pelanggan yang ada, karena media pemasaran yang dibuat dengan *website* lebih menarik dengan tampilan yang lebih hidup.

Dengan tersedianya internet yang bisa diakses semua orang, maka badan usaha atau perusahaan yang ingin dikenal secara luas maupun perusahaan yang ingin menjaga hubungan dengan masyarakat perlu membuat *website*. Banyak manfaat yang dapat diambil oleh perusahaan dari peran *website*. Masyarakat akan mencari tahu tentang *profile* atau gambaran umum sebuah perusahaan dari *website* perusahaan.

Davinci Photography adalah sebuah badan usaha yang bergerak dalam penyediaan jasa foto pre-wedding, wedding, videografi dan cetak foto. Produk yang ditawarkan di studio foto ini diantaranya adalah jasa foto studio, wedding, prewedding, videoshooting, cetak foto, cetak undangan dan penjualan aksesoris foto. Dalam proses promosi yang dilakukan oleh Davinci Photograpy sekarang ini masih dengan cara penyebaran brosur, pemasangan baliho, serta media social seperti instagram dan facebook sehingga promosi yang dilakukan kurang efektif untuk memberikan informasi dan menarik minat konsumen, karena konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan terbaru mengenai produk dan jasa yang ditawarkan oleh Davinci Photography.

Adapun masalah yang terjadi pada Davinci Photography yaitu kurangnya informasi bagi konsumen yang akan memesan paket jasa, seringkali mengalami kesulitan dalam proses penentuan harga. Terkadang dalam penentuan harga hubungan kekerabatan masih menjadi bahan pertimbangan yang mengakibatkan kurang konsistennya pembayaran penuh. Sementara Davinci Photography harus membayar penuh biaya kepada tim yang terlibat, pencatatan atau administrasi yang masih menggunakan buku tulis dan lambatnya proses pembuatan laporan.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka Davinci Photography memerlukan suatu sistem informasi jasa fotografi yang dapat memperluas penyebaran informasi promosi jasa fotografi, menyimpan serta mengelola data customer, mengelola pemesanan jasa fotografi. Dengan dibangunnya sistem informasi ini, diharapkan dapat membantu proses pengolahan data customer, data fotografi, data pemesanan jasa fotografi, pelaporan data customer, dan pelayanan terhadap konsumen yang lebih baik.

Dari permasalahan ini saya mencoba untuk membuat program aplikasi perpustakaan sehingga di harapkan dapat memudahkan petugas perpustakaan. Maka dari itu penulis mencoba merancang dan membuat perangkat lunak yang berjudul **“Perancangan Sistem Informasi Penyewaan Jasa Photography Pada Davinci Berbasis Web”**.

## **2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi jasa fotografi untuk mempermudah proses informasi dan pemesanan jasa fotografi pada Davinci Photography Jambi?”.

## **3. BATASAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dibuat suatu batasan masalah agar ruang lingkup penelitian ini dapat lebih terarah, adapun batasan masalahnya dalam membangun web ini yaitu :

1. Sistem informasi ini hanya membahas mengenai sistem promosi dan pemesanan jasa fotografi, jasa videografi pada Davinci Photography.
2. *Website* yang dirancang merupakan media yang menyediakan informasi profil Davinci Photography, jadwal, Galeri foto, dan kontak untuk menyampaikan kritik dan saran bagi Davinci Photography.
3. Rancangan sistem dibantu dengan menggunakan metode berorientasi objek dengan menggunakan tools *UML( Unified Modelling Language)* yang terdiri dari *Usecase Diagram, Activity Diagram, Class Diagram* dan *Flowchart*.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, Teks Editor Sublime Text 4 dan Database MySQL.

#### **4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

##### **4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada permasalahan yang telah disampaikan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian sebagai berikut :

1. Menganalisa kebutuhan sistem yang baru sebagai solusi atas permasalahan dari jasa Davinci Photography Jambi.
2. Merancang sistem informasi pada Davinci Photography yang dapat mempermudah proses pengolahan berbagai data jasa yang ada.

##### **4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan bagi Davinci Photography, membantu mempercepat proses transaksi pemesanan jasa, mempermudah pengelolaan data customer dan pemesanan, membantu mendapat pelaporan data customer yang melakukan pembayaran dan pemesanan, mengurangi resiko kehilangan data-data transaksi yang telah dilakukan.
2. Diharapkan bagi masyarakat, membantu dan mempermudah untuk melihat jenis dan harga paket fotografi secara langsung tanpa harus datang langsung ke lokasi.

3. Diharapkan bagi penulis, untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan penulis dan mengimplementasi hasil belajar yang telah menempuh pendidikan di Universitas Dinamika Bangsa.

## **5. LANDASAN TEORI**

### **5.1 Konsep Perancangan Sistem**

#### **5.1.1 Pengertian Perancangan Sistem**

Perancangan sistem adalah kegiatan merancang dan menentukan cara mengolah sistem informasi dari hasil analisa sistem sehingga sistem tersebut sesuai dengan requirement. Perancangan sistem merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa kedalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang ada [1]. Perancangan sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan user.

#### **5.1.2 Tahapan Perancangan Sistem**

Tahapan perancangan sistem adalah merancang sistem dengan terperinci berdasarkan hasil analisis sistem, sehingga menghasilkan model sistem baru [2]. Berikut tahapan-tahapan perancangan sistem menurut pendapat Mahdiana :

1. Perancangan *Output*

Perancangan *output* tidak dapat diabaikan, karena laporan yang dihasilkan harus memudahkan bagi setiap unsur manusia yang membutuhkan.

2. Perancangan *Input*

Tujuan dari perancangan *input* yaitu dapat mengefektifkan biaya pemasukan data, mencapai keakuratan yang tinggi, dan dapat menjamin pemasukan data yang akan diterima dan dimengerti oleh pemakai.

3. Perancangan Proses Sistem

Tujuan dari perancangan proses sistem adalah menjaga agar proses data lancar sehingga dapat menghasilkan informasi yang benar dan mengawasi proses dari sistem.

#### 4. Perancangan Database

Database sistem adalah mengintegrasikan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya.

#### 5. Tahapan Perancangan Kontrol

Tujuan perancangan ini agar keberadaan sistem setelah diimplementasikan dapat memiliki kehandalan dalam mencegah kesalahan, kerusakan, serta kegagalan proses sistem.

### 5.1.3 Tujuan Perancangan

Tahap perancangan/ desain sistem mempunyai 2 tujuan utama yaitu [2]:

1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem
2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dari rancangan bangun yang lengkap pada pemrograman komputer dan ahli-ahli teknik yang terlihat (lebih condong pada disain sistem terperinci)

## 5.2 Penyewaan

Sewa-menyewa merupakan salah satu perjanjian yang terdiri pihak penyewa dan pihak yang menyewakan. Di mana sewa– menyewa gaun adalah hubungan hukum antara dua belah pihak terhadap suatu gaun dimana di dalam hubungan perjanjian ini masing – masing mempunyai hak dan kewajiban baik 10 peraturan hukum tertulis maupun dalam bentuk kesepakatan. Berikut definisi-definisi penyewaan menurut para ahli :

Sewa menyewa adalah suatu persetujuan, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kenikmatan suatu barang kepada pihak lain selama waktu tertentu, dengan pembayaran suatu harga yang disanggupi oleh pihak terakhir [3].

Sewa-menyewa, seperti halnya dengan jual beli dan perjanjian perjanjian lain pada umumnya, adalah suatu perjanjian konsensual. Artinya sudah sah dan mengikat pada detik tercapainya sepakat mengenai unsur-unsur pokoknya, yaitu barang dan harga. Perjanjian sewa menyewa harus disesuaikan dengan syarat sahnya perjanjian dalam pasal 1320 KUHPdata yaitu

1. Sepakat mereka yang mengikatkan dirinya
2. Kecakapan untuk membuat suatu perjanjian
3. Suatu hal tertentu
4. Suatu sebab yang halal

Serta tiga unsur pokok yang harus ada dalam perjanjian sewa menyewa tersebut, yaitu : 5 unsur essentialia, unsur naturalia, dan unsur aksidentalia. Setelah syarat-syarat telah dipenuhi oleh kedua belah pihak maka perjanjian sewa menyewa dapat dilaksanakan. Perjanjian sewa menyewa seperti halnya dengan perjanjian-perjanjian pada umumnya yaitu perjanjian yang bersifat konsensual. Artinya, perjanjian itu lahir pada saat tercapainya kesepakatan antara para pihak yang bersangkutan.

## **6. METODOLOGI PENELITIAN**

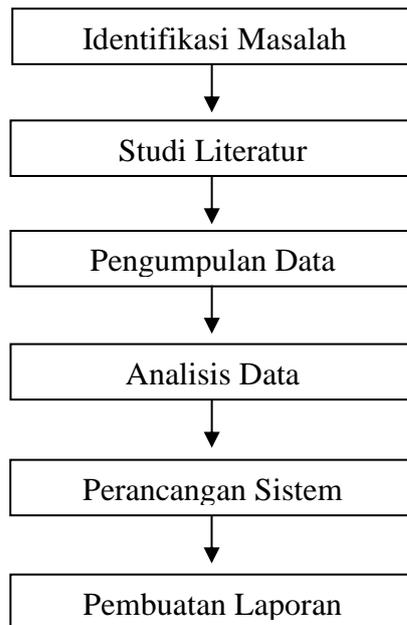
### **6.1 Alat dan Bahan Penelitian**

Dalam Penelitian ini alat bantu yang digunakan oleh penulis terdiri dari:

1. Perangkat Keras, dengan spesifikasi sebagai berikut :
  - a. Laptop Dell Inspiron 14 3000.
  - b. Intel® Core™ i7-8550U CPU @ 1.80GHz 1.99GHz.
  - c. RAM 8 GB DDR4.
  - d. Kapasitas Memory Hardisk 1 TB.
  - e. Flashdisk Transcend 8 GB.
  - f. Dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya.
2. Perangkat Lunak, dengan spesifikasi sebagai berikut :
  - a. Windows 10.
  - b. XAMPP v3.2.2.
  - c. Android Studio, Sublime Text 3.
  - d. Microsoft Office 2019.
  - e. Dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya.

## 6.2 Kerangka Kerja Penelitian

Untuk membantu penelitian ini, diperlukan susunan kerangka kerja (*framework*) yang jelas tahapan-tahapannya. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah yang dibahas. Adapun kerangka kerja yang digunakan dapat dilihat pada gambar 1:



**Gambar 1 Kerangka Kerja Penelitian**

Berdasarkan kerangka kerja penelitian yang telah digambarkan pada gambar 1, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam penelitian adalah sebagai berikut :

### 1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan tahapan yang sangat penting dalam penelitian, Pada tahap ini penulis melakukan identifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan guna mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi. Dengan cara melihat/mengamati, meneliti, dan mengkaji lebih dalam lagi masalah apa yang dihadapi oleh Davinci Photography

## 2. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur ini, penulis melakukan studi pustaka yaitu mencari informasi dengan cara membaca dan mengambil data melalui berbagai sumber buku, jurnal dan situs-situs di internet yang berhubungan dengan masalah yang akan dijadikan penelitian sebagai dasar dalam melakukan penelitian.

## 3. Pengumpulan Data

Pada tahap ini melakukan pengumpulan data, pengumpulan data merupakan tahapan dalam proses penelitian yang penting, karena hanya dengan mendapatkan data yang tepat, maka proses penelitian akan berlangsung sampai penulis mendapatkan jawaban dari perumusan masalah yang telah ditetapkan. Adapun metode pengumpulan data sebagai berikut:

### 3.1 Pengamatan Langsung (*Observation*)

Penelitian dengan metode observasi ini dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti yang bertujuan untuk memperkuat data, mengetahui serta mendapatkan informasi secara langsung.

### 3.2 Wawancara (*Interview*)

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan.

## 4. Analisis Data

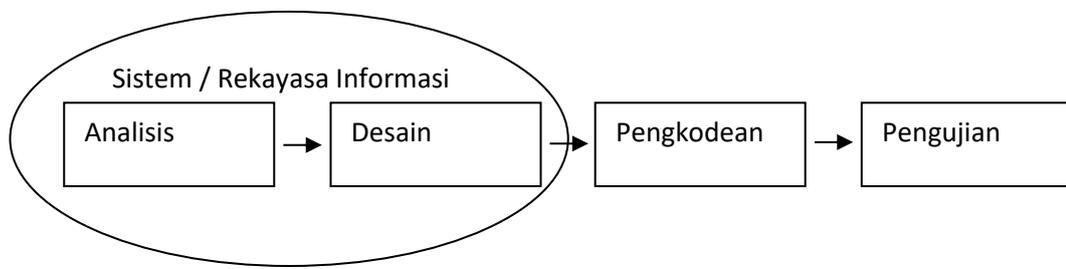
Setelah pengumpulan data diatas selesai dilanjutkan analisis terhadap data-data yang telah dikumpulkan dari berbagai literatur yang telah dilakukan sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk melakukan pengelompokan terhadap data-data apa saja yang dibutuhkan dalam perancangan sistem berbasis web.

## 5. Pengembangan Sistem

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan menggunakan model air terjun (*Waterfall*). Waterfall adalah

metode yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis dan sekuensial melalui tahapan-tahapan yang ada pada *System Development Life Cycle* (SDLC) untuk membangun sebuah perangkat lunak.

Penulis menggunakan metode *Waterfall*, dikarenakan metode ini menekankan pada sebuah keterurutan dalam proses pengembangan perangkat lunak. Metode *Waterfall* adalah sebuah metode yang tepat untuk membangun sebuah perangkat lunak yang tidak terlalu besar dan sumber daya manusia yang terlibat dalam jumlah yang terbatas. Adapun model *Waterfall* yang digunakan seperti gambar berikut:



**Gambar 2 Model *Waterfall* [4]**

Berdasarkan model *waterfall* pada Gambar 2, maka dapat diuraikan pembahasan masing-masing tahap dalam model tersebut adalah sebagai berikut :

#### 1. Analisis

Dalam tahap ini penulis menganalisa kebutuhan sistem. Pada tahap ini juga penulis mengumpulkan data yang di perlukan dalam membangun sistem berupa penelitian dan *study literature* sehingga pada tahapan ini penulis dapat menghasilkan dokumen kebutuhan *user* (*user requirement*). Dengan kata lain data yang dikumpulkan adalah data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem dan kemusian dokumen ini akan menjadi acuan sistem analisis untuk menerjemahkan kedalam pemrograman.

#### 2. Desain

Pada proses *design* penulis akan menterjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum

dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut software requirement. Dokumen inilah yang akan digunakan programmer untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

### 3. Pengkodean

Dalam tahap ini dilakukan proses *coding* atau pembuatan perangkat lunak. Pembuatan perangkat lunak dipecah menjadi beberapa modul untuk memenuhi fungsi yang diinginkan.

### 4. Pengujian Sistem

Dalam tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan dilakukan pengujian (*testing*). Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem digitalisasi penyewaan pada Davinci Photography yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan apakah masih terdapat kesalahan atau tidak.

### 6. Pembuatan Laporan

Penyusunan laporan merupakan metode penelitian yang relevan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil penelitian dalam format laporan yang dapat dipergunakan oleh penulis untuk mendapatkan kritik dan saran perbaikan dari orang lain. Laporan penelitian juga dapat dijadikan referensi untuk penelitian selanjutnya. Kerangka laporan hasil dari penelitian yang akan dibuat yaitu : Pendahuluan, Landasan Teori, Metodologi Penelitian, Analisa dan Perancangan Sistem, Implementasi dan Pengujian Sistem, dan Penutup.

## 7. JADWAL PENELITIAN

Berikut Estimasi jadwal penyelesaian penelitian dan perancangan yang penulis rencanakan :

No	Kegiatan	September 2022				Oktober 2022				November 2022				Desember 2022				Januari 2023			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur			■	■																
2	Pengumpulan Data				■	■	■														
3	Analisis data						■	■	■												
4	Perancangan sistem									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
5	Pembuatan laporan			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] E. Novianti and F. A. Putra, “Rancang Bangun Sistem Informasi,” *Indones. J. Heal. Inf. Manag.*, vol. 1, no. 2, pp. 96–102, 2021, doi: 10.54877/ijhim.v1i2.9.
- [2] M. Alda, *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. CV. MEDIA SAINS INDONESIA, 2021.
- [3] A. M. Lay, Y. D. Y. Rindengan, and X. B. Najon, “Rancang Bangun Aplikasi Penyewaan Fasilitas di Kota Manado Berbasis Web,” *Tek. Inform.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–8, 2014.
- [4] R. A. Sukamto and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung, 2018.