

Sistem Informasi Pelayanan Jasa pada Lucky Photo

T Pradita¹, A Mubarok²

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Adhirajasa Reswara¹²

Jl.Sekolah Internasional No.1-2 Antapani, Bandung¹²

tristiantopradita28@gmail.com*¹, adem@ars.ac.id*²

diterima: 6 Desember 2020

direvisi: 21 Februari 2021

dipublikasi: 1 Maret 2021

Abstrak

Perkembangan pelayanan jasa sudah berkembang ke media internet, untuk dapat memudahkan pelanggan dan karyawan dalam pengurusan suatu pekerjaan. Dalam permasalahan pada lucky photo yang mencakup pelayanan jasa meliputi percetakan, penjualan, stock barang, pembelian, dan laporan tidak efektif dengan baik. Peneliti bertujuan untuk pembangunan sistem pelayanan jasa yang berjudul Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Lucky Photo. Dengan membangun aplikasi berbasis web dibutuhkan metode waterfall untuk menjadi tolak ukur pembuatan sistem informasi pelayanan jasa, maka dari hasil yang akan di peroleh pada sebuah sistem aplikasi yang berbasis web untuk menuntut kemajuan pada suatu perusahaan di antaranya pelayanan jasa menjadi lebih mudah, memudahkan pelayanan pelanggan dalam melakukan transaksi, pembuatan laporan, dan mengolah data pelanggan. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan pembangunan Sistem Informasi Pelayanan Jasa yang baru akan menjadi lebih mudah untuk melakukan transaksi, dapat memudahkan pelanggan, pembuatan laporan, dan mengolah data pelanggan yang terekap pada database Mysql yang akan menjadi sebuah laporan yang sudah tersistem dengan baik.

Kata kunci: Sistem Informasi; Pelayanan Jasa; Framework Laravel

Abstract

The development of services has developed into the internet media, to make it easier for customers and employees in managing a job. In the problem of lucky photo, which covers services including printing, sales, stock of goods, purchases, and reports are not effective properly. The researcher aims to develop a service system entitled Service Information Systems at Lucky Photo. By building a web-based application, a waterfall method is needed to become a benchmark for the creation of a service information system, so the results will be obtained on a web-based application system to demand progress in a company, including services that become easier, easier customer service in conduct transactions, generate reports, and process customer data. So it can be concluded that with the construction of a new Service Information System it will be easier to make transactions, make it easier for customers, create reports, and process customer data that is embedded in the Mysql database which will become a well-systemized report.

Keywords: Information Systems; Services; Laravel Framework

1. Pendahuluan

Dengan perkembangan teknologi penjualan tidak lagi bersifat konvensional saja, tapi sudah berkembang ke media online dan suatu aplikasi pelayanan jasa yang berbasis web dapat menyajikan suatu sistem informasi pada sebuah perusahaan atau para pelanggan [1]. Keunggulan media internet yang dapat melakukan pelayanan, untuk dapat memudahkan pelanggan dan karyawan agar dapat mengakses dimanapun, serta melakukan transaksi pemesanan dan dapat langsung memilih barang yang diinginkan untuk untuk pemesanannya

[2] sedangkan bahwa kesimpulan aplikasi pemesanan dan pembayaran berbasis desktop pada percetakan aplikasi pemesanan dan pembayaran ini berfungsi sebagai penyimpanan data-data pemesanan dan pembayaran [3].

Dengan adanya internet yang menjadi sebuah informasi dalam suatu strategi perusahaan, sehingga dapat meningkatkan penjualan dari sistem informasi pelayanan jasa. Lucky Photo dengan memanfaatkan internet yang berbasis web maka sangat dibutuhkan oleh pengguna. Para pembisnis dapat memanfaatkan e-commerce sebagai media mempromosikan produk-produknya agar dapat menyebar luas, sekaligus memudahkan para pelanggan untuk membeli suatu produk dengan mudah dan baik[4]. dalam kehidupan keseharian bahkan dalam dunia bisnis yang dianggap memberikan kemudahan bertransaksi baik itu barang maupun jasa diharapkan memudahkan pekerjaan karyawan dengan memanfaatkan sistem informasi yang berbasis web [5]. Maka produk dan jasa percetakan photo dapat dioptimalkan dan dapat mempromosikan sebuah produk yang dimilikinya [6].

Yang diharapkan agar dapat mempermudah pelanggan membeli produk yang ditawarkan oleh perusahaan Lucky Photo dengan adanya sebuah aplikasi web pelanggan tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung tapi dapat melalui dengan secara online dan untuk transaksi pembayaran melalui media internet. Lucky Photo merupakan perusahaan dibidang suplayer peralatan kamera, aksesoris dan percetakan yang didirikan pada tahun 2006. Dalam era ini teknologi sistem informasi menuntut kemajuan pada sesuatu pekerjaan manusia yang menjadi utama pada informasi pelayanan jasa pada instansi atau perusahaan. Pada saat ini Lucky Photo yang belum memiliki suatu sistem informasi pelayanan jasa yang terkomputerisasi untuk memudahkan suatu pekerjaan dan meningkatkan pelayanan pelanggan yang dapat meningkatkan pemasarannya pada sebuah perusahaan tersebut.

Penulis melihat permasalahan dari segi pelayanan di Lucky Photo ini belum efektif dikarenakan, belum adanya sistem informasi yang dapat memudahkan pelanggan, pembuatan laporan penjualan, pendatan pelanggan yang selalu mengalami kendala pada saat mengatur dan mengolah data yang semakin lama semakin bertambah dan banyak kesalahan dalam memasukan data-data peralatan kamera dan percetakan yang masuk dan keluar serta proses cetak. Adapun maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi berbasis web yang menjadi sistem informasi pelayanan jasa, khususnya para photography dan masyarakat yang membutuhkannya di antaranya penjualan peralatan kamera, aksesoris kamera dan jasa percetakan photo, dengan adanya sistem informasi pelayanan jasa ini diharapkan memudahkan pekerjaan karyawan serta dapat membantu memasarkan peralatan-peralatan kamera dan menawarkan jasa percetakan photo, sehingga pemesanan dapat memberikan pelayanan dengan memanfaatkan sebuah sistem informasi yang berbasis web. Penelitian ini juga dapat memudahkan pelanggan lebih optimal dan dapat mempromosikan sebuah produk yang dimiliki dan memberikan pelayanan jasa seperti percetakan photo. Dengan menggunakan sistem informasi yang akan dibuat maka peneliti membutuhkan sistem pengembangan dengan menggunakan metode waterfall, untuk mengukur. Dalam perancangan sistem informasi berbasis objek, sebagai peneliti membutuhkan alat bantu perancangan yang akan digunakan dengan UML, dan pembangunan sistem informasi pelayanan jasa yang berbasis web pada lucky photo.

2. Kajian Pustaka

2.1. Sistem informasi

sistem adalah sebagai suatu jaringan kerja yang terdiri dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, kemudian berkumpul bersama-sama untuk melakukan atau menyelesaikan kegiatan dan mencapai suatu sasaran tertentu [7]. Jadi sistem dapat didefinisikan bahwa

suatu jaringan yang terdiri dari berbagai prosedur-prosedur yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan yang berinteraksi antara manusia dengan komputer.

Informasi adalah Kumpulan Data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk bagi penerima dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan yang terjadi pada saat yang tertentu. seperti tempat, benda, dan orang yang betul-betul ada dan terjadi. Menurut [8] Menyimpulkan bahwa "informasi memberikan laporan keuangan secara rinci dan tepat pada setiap periode pemberiannya". Sistem informasi merupakan suatu kumpulan komponen-komponen yang terdiri dari beberapa sub-sub sistem yang saling berhubungan untuk mengolah komponen atau data tersebut untuk menjadi sebuah informasi yang berguna demi mencapai suatu tujuan [9]. Sistem informasi adalah suatu jaringan system variabel atau data yang telah diproses yang terorganisir didalam organisasi yang mempertemukan kebutuhan untuk pengolahan transaksi, mendukung operasi bersifat manajerial dan kegiatan dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan sebuah laporan yang diperlukan [10].

Sistem informasi juga dapat di artikan kerangka kerja atau kegiatan prosedur-prosedur yang diorganisasikan dari sumber daya manusia dan komputer, untuk mendukung informasi atau pengambilan keputusan dan pengendalian organisasi untuk mengubah masukan data atau (input) dan menjadi keluaran (output) yang sudah di perintahkan oleh users, untuk mencapai sasaran.

2.2. *Bootstrap*

Menurut [11] Bootstrap ialah sebuah framework css yang menyediakan kumpulan komponen-komponen yang dapat dirancang sedemikian rupa untuk membuat front-end sebuah website agar dapat mempermudah dan membangun tampilan desain web.

2.3. *Adobe Photosop*

Adobe Photosop adalah perangkat lunak editor yang di khususkan untuk pengeditan foto, gambar, dan pembuatan efek. Adobe photoshop ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan untuk pengolah gambar sebagai pola berpikir atau ide yang secara seponatan dan imajinatif, yang menghasilkan artistic, penemuan ilmiah [12]. Sedangkan menurut [13] bahwa " Adobe Photoshop CS (Creative Suit) adalah versi terbaru dari program pengolah gambar Adobe Photoshop. Adobe Photoshop telah lama kita kenal sebagai program pengolah gambar paling terkemuka di pasaran. Yang digunakan mulai dari desainer grafis, kalangan periklanan, fotografer dan sebagainya". Yang Dapat untuk membuat tampilan desain web dengan mudah.

2.4. *Sublime Text*

Menurut Bos dalam [14] menjelaskan bahwa Sublime Text merupakan "salah satu text editor yang sangat powerfull yang dapat meningkatkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi". Sublime Text merupakan salah satu alat text editor yang bertujuan untuk menyunting source code pembuatan atau mengembangkan aplikasi dengan bahasa programan.

2.5. *Web*

Web dalam artian World wide web "suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink (tautan), yang memudahkan surfer (sebutan para pemakai komputer yang melakukan browsing atau penelusuran informasi melalui internet)" [15]. Agar dapat memudahkan pencarian atau penelusuran informasi pada internet. Dalam sebuah konten yang berisi informasi yang dapat menghubungkan dari berbagai tempat dengan sebuah alat bantu seperti browser atau aplikasi lainnya.

2.6. PHP

Menurut setiawan dalam [16] PHP merupakan "kependekan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan sebuah bahasa script tingkat tinggi yang dipasangkan pada dokumen HTML". jadi PHP merupakan situs web yang memiliki tampilan konten-konten yang tergantung pada kebutuhan atau situasi. Web dinamis juga dapat menyimpan data ke dalam database, membuat halaman yang berubah ubah sesuai dengan permintaan yang di inginkan.

2.7. XAMPP

XAMP adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri dari Apache HTTP Server, MySQL database dan merupakan sebuah perangkat lunak gratis sehingga bebas digunakan [16].

2.8. Unified Modeling Language

Menurut [17] pengembangan sistem UML (Unified Modeling Language) yang terdiri dari usecase diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram serta menggunakan entity relationship diagram dan relasi antar tabel. bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berorientasi objek. Sesungguhnya UML digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa dan pemahaman pengguna terhadap sistem yang dibuat lebih mudah untuk dipelajari, dipahami, dan diharapkan dapat mempermudah penyajian. Sedangkan menurut [3] UML adalah sebuah bahasa yang dapat dibuat model untuk merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak.

2.9. SDLC

Systems Development Life Cycle (SDLC) dapat disebut siklus hidup pengembangan sistem dengan adanya pengembang dapat menunjukkan tahapan-tahapan dalam SDLC atau model waterfall meliputi tahapan analisa, perancangan, ujicoba, dan implementasi. Menurut [17] Dalam pengembangan sistem menggunakan waterfall untuk melakukan perbandingan antara sistem yang lama dengan sistem baru yang akan dibuat serta menentukan analisis kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional dan analisis kelayakan untuk mengidentifikasi analisis-analisis sistem.

2.10. Framework laravel

Framework merupakan Sebuah konsep yang diperkenalkan oleh penemu Smalltalk [18] "untuk meng-enkapsulasi data bersama dengan pemrosesan (model), mengisolasi dari proses manipulasi (controller) dan tampilan (view) untuk direpresentasikan pada sebuah user interface Definisi teknis dari arsitektur MVC dibagi menjadi tiga lapisan" yaitu :

- 1) Model merupakan bagian mengelola bagian yang menangani menangani dari Validasi bagian Controller.
- 2) View merupakan bagian permukaan layar atau tampilan yang berhubungan dengan pengguna.
- 3) Controller merupakan bagian menerimanya inputan dari pengguna dan mengintrusikan atau mengatur bagian Model dan View dapat berkomunikasi.

Salah satu open source yang terkenal framework Laravel diantaranya bundle, migrasi dan artisan CLI (Command Line Interface) atau kumpulan intruksi-intruksi yang dikumpulkan dalam class dan function-function menjadi salah satu kerangka kerja yang digunakan dalam membangun sistem berbasis web untuk bertujuan untuk meningkatkan kecepatan atau

mempermudah pekerjaan dalam proses pengembangan berbasis web [11]. Framework laravel adalah sebuah kerangka kerja yang berbentuk open source yang diciptakan oleh Taylor Otwell. Laravel merupakan framework yang berbasis open source secara gratis agar dapat mempermudah pekerjaan dan mengembangkan sebuah aplikasi berbasis web. seperti fitur bundle, migrasi, artisan dan banyak lagi fitur yang lainnya [19].

Menurut [11] Framework laravel memiliki keunggulan tersendiri yang menjadikannya lebih baik dari pada framework lainnya, berikut ini merupakan kelebihan dari laravel yaitu, performance lebih cepat, reload data lebih stabil, memiliki keamanan data, menggunakan fitur anggh seperti blade menggunakan konsep HMVC (Hierar hi al Model View Controller), tersedianya library-library yang sudah siap untuk digunakan dan adanya fitur pengelolaan migrations untuk pembuatan skema table pada database.

2.11. Tinjauan Studi

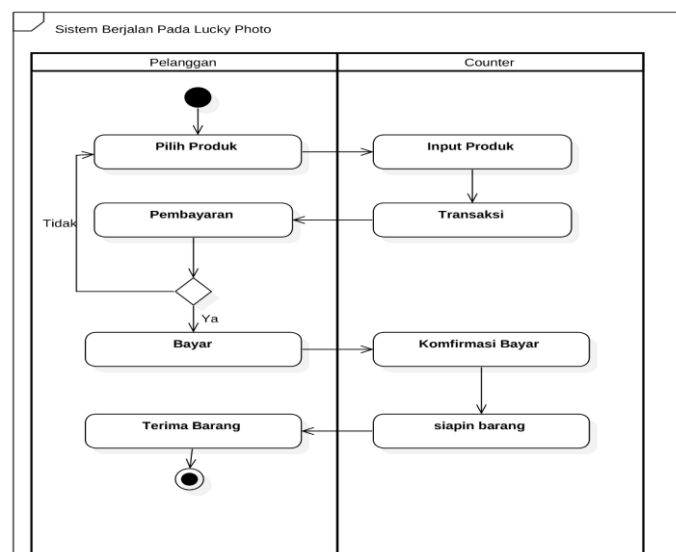
Berdasarkan dalam Objek penelitian dalam tinjauan studi yang nantinya untuk mendukung penelitian yang akan digunakan dalam penulisan penelitian.

Menurut hasil penelitian [3] untuk penyusunan laporan dengan menggunakan teknik pengumpulan data primer dan sekunder sehingga menjadi laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang perancangan aplikasi pemesanan dan pembayaran berbasis desktop pada percetakan UD. Azka Gemilang. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah. Berikut adalah kerangka kerja penelitian yang dilaksanakan [3]. Sedangkan pada penelitian [9] e-commerce merupakan segala bentuk kegiatan proses jual beli barang, pemasaran pruduk, jasa dan proses transaksi barang melalui sistem informasi yang memanfaatkan teknologi informasi pada jaringan internet.

Objek penelitian yang diteliti oleh penulis adalah Lucky Photo yang beralamat di Jl. Jamika 41 Bandung Jawa Barat. Adapun penjelasan mengenai objek penelitian adalah sebagai berikut :

1) Sistem berjalan

Peneliti menganalisa sistem pelayanan pada Lucky Photo yang berjalan untuk bertujuan mengetahui bagaimana terjadinya proses kegiatan dalam operasional pada sistem yang sedang berjalan saat ini, dapat dilihat gambar 1 alur proses kegiatan sistem berjalan pada Lucky Photo sebagai berikut:

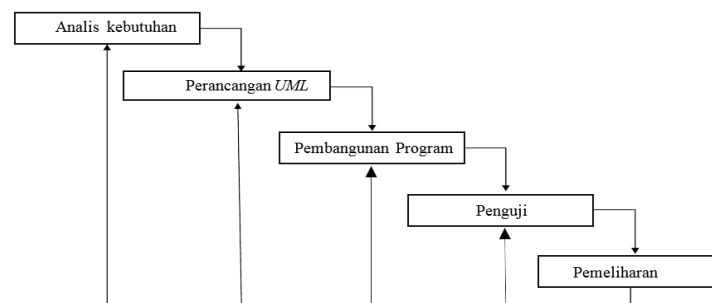


Gambar 1. Sistem berjalan

Proses kegiatan pada lucky photo pelanggan memilih sebuah produk ketika produk yang diinginkan counter menginput data pada nota untuk pembuatan nota transaksi, pelanggan melakukan pembayaran, ketika pelanggan menukar produk yang tidak sesuai akan dikembalikan dan memilih produk yang baru, ketika produk sesuai pelanggan bayar dan akan dikonfirmasi dan mempersiapkan barang untuk pelanggan dengan sesuai yang diinginkan. Dengan penelitian pada sistem yang sedang berjalan terdapat kekurangan sehingga dapat disempurnakan dengan menggunakan sistem yang baru.

3. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis membutuhkan Metode Waterfall untuk membangun sebuah Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Lucky Photo yang akan menjadi tolok ukur untuk penyelesaian sebuah sistem informasi. Dengan penelitian ini untuk sebuah pendekatan kepada perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada pelayanan jasa yang dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang ada pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Metode Waterfall

Dengan adanya sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bias dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan.

2) Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan pada tahap ini untuk membangun sistem informasi pelayanan jasa pada lucky photo yang baru. Untuk bertujuan mempermudah sistem pemasaran dan mempermudah laporan penjualan, stock barang, dan pengolahan data.

3) Perancangan uml

Perancangan Uml ini merupakan proses desain sistem mengalokasikan membutuhkan perangkat keras atau perangkat lunak sistem dengan membentuk sistem secara keseluruhan arsitektur

4) Pembangunan program

Pembangunan program pada tahap ini membangun sistem perangkat lunak sebagai unit program yang dibuat untuk kebutuhan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman.

5) Tes pengujian

Tes pengujian pada tahap ini untuk mengintegrasikan sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat dengan persyaratan telah terpenuhi.

6) Pemeliharaan

Pemeliharaan pada tahap ini untuk merawat suatu sistem dan untuk mengamankan suatu data seperti berkas laporan penjualan dan mencegah suatu sistem bug atau error..

3.1. Metode Pengumpulan Data

Dengan menggunakan metode pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini yang meliputi sebagai berikut:

1) Observasi

Melakukan observasi dan penelitian pada sistem lucky photo yang sedang berjalan, untuk pengolahan data produk masih dengan pencatat manual. Untuk menguraikan pencatatan data secara manual dan belum secara sistematis yang terjadi dalam proses pendataan persediaan stok barang pada Lucky Photo. Penulis bertujuan untuk tahapan proses pembangunan sistem dapat berjalan baik dan lancar.

2) Wawancara

Untuk mendapatkan gambaran penulis melakukan komunikasi langsung dengan karyawan Lucky Photo yang meliputi pelayanan percetakan dan pelayanan barang.

3) Studi pustaka

Dalam menunjang kebutuhan sistem informasi peneliti perlu pengambilan informasi sebagai bahan kajian yang di peroleh pada jurnal dan media internet.

3.2. Identifikasi Permasalahan

Ada beberapa permasalahan yang telah dilakukan penelitian ini yang terdapat pada sistem Lucky Photo yang sedang berjalan, untuk dapat diuraikan permasalahan dan untuk memberi titik keputusan meningkatkan kinerja pada perusahaan Lucky Photo. penelitian bertujuan membangun sebuah sistem agar dapat meningkatkan kinerja dan pendatan secara otomatis seperti yang akan ditampilkan pada table 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Identifikasi Permasalahan

Masalah	Titik keputusan
Pengolahan data produk pada lucky photo melakukan secara manual sehingga terjadi selisih perhitungan stok produk dan informasi stok produk yang diberikan terkadang tidak sesuai dengan persediaan.	Proses stok produk
Pengolahan persediaan produk pada lucky photo melakukan secara manual, sehingga terjadinya penumpukan berkas dan pencarian data membutuhkan waktu yang lama.	Proses persediaan produk yang keluar masuknya barang
Kesulitan pendatan atau pencatatan laporan terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan karena banyaknya produk yang masuk dan keluar	Proses data laporan

3.3. Identifikasi Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan peneliti dapat menguraikan pemecahan masalah yang didapatkan dari titik keputusan sehingga dapat diterapkan pada table 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Pemecah Masalah

Titik keputusan	Yang di usulkan pemecahan masalah
Proses stok produk	Proses pengolahan data produk dapat secara sistematis, sehingga mempermudah pekerjaan untuk mengetahui informasi stok barang yang tersedia.

Proses persediaan produk yang keluar masuknya barang	Proses persediaan produk yang sudah tersistematis dapat mengurangi penumpukan berkas dan mempercepat dalam pencarian informasi yang diperlukan.
Proses data laporan	Proses pembuatan laporan yang sudah tersistematis dapat mengurangi kesalahan-kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan.

3.4. *Kebutuhan Fungsional*

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan untuk kebutuhan pendukung pengembangan sistem informasi seperti layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan oleh sistem informasi untuk pengguna, pada table 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional	Responsibilities
Admin	Mengelola data pelanggan Mengelola data pengguna Mengelola pembayaran Mengelola data produk Melihat data stok barang Melihat dan mengontrol pesanan barang Mengelola pengiriman
Pelanggan	Registrasi Melihat katalog Produk Pemesanan Produk Melihat Riwayat pesanan Konfirmasi pembayaran Informasi

3.5. *Kebutuhan Non Fungsional*

Kebutuhan non-fungsional adalah jenis kebutuhan perangkat keras yang dimiliki oleh sistem yaitu kebutuhan perangkat hardware dan kebutuhan perangkat lunak software. Selain itu, dilakukan hasil dari merancang sistem informasi, diperlukan alat pendukung pengembangan sistem informasi, seperti:

Tabel 4. Kebutuhan Non Fungsional

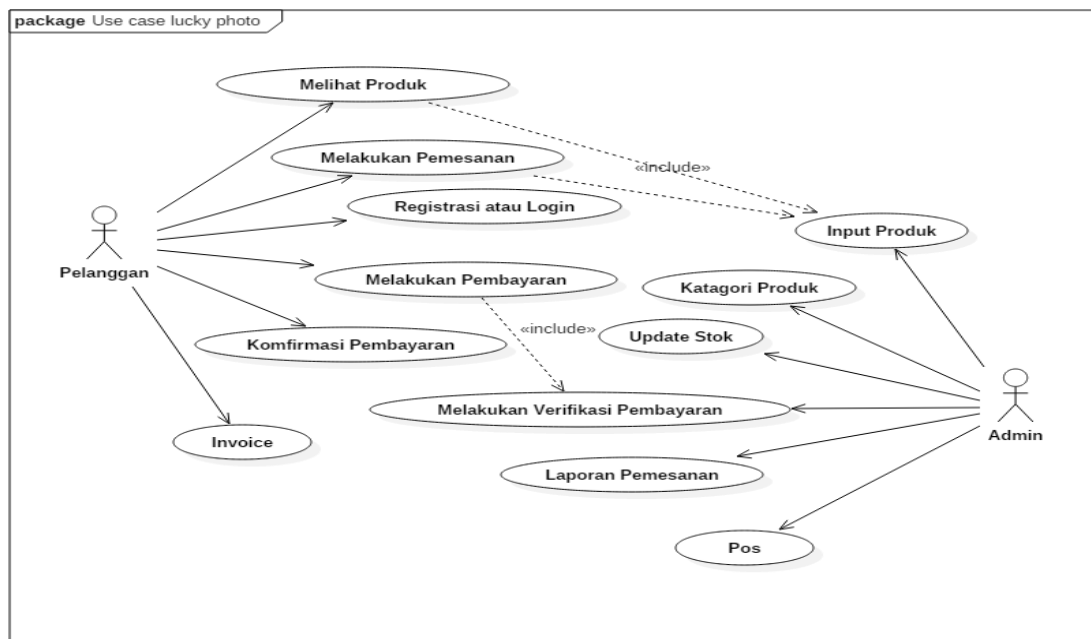
Kebutuhan Perangkat keras		Kebutuhan perangkat lunak atau software	
1.	Komputer atau Laptop	1.	Windows 7/10
2.	Monitor	2.	Browser
3.	Motherboard GIGABYTE H110 LGA 1151	3.	Visual Studio Code
4.	Memory yang diperlukan 4 GB DDR4	4.	Xampp
5.	Hard disk minimum 1 Tb	5.	Framework Laravel 5.x
6.	Prosesor Intel® Celeron® Seri N		
7.	Keyboard dan mouse		
8.	Printer		

3.6. *Perancangan*

Pada tahap ini penelitian merancang suatu sistem informasi pelayanan jasa pada Lucky Photo yang baru, dapat menghasilkan sebuah sistem informasi pelayanan jasa pada Lucky maka peneliti merancang sistem yang telah dibuat sebagai berikut:

1) Use case diagram

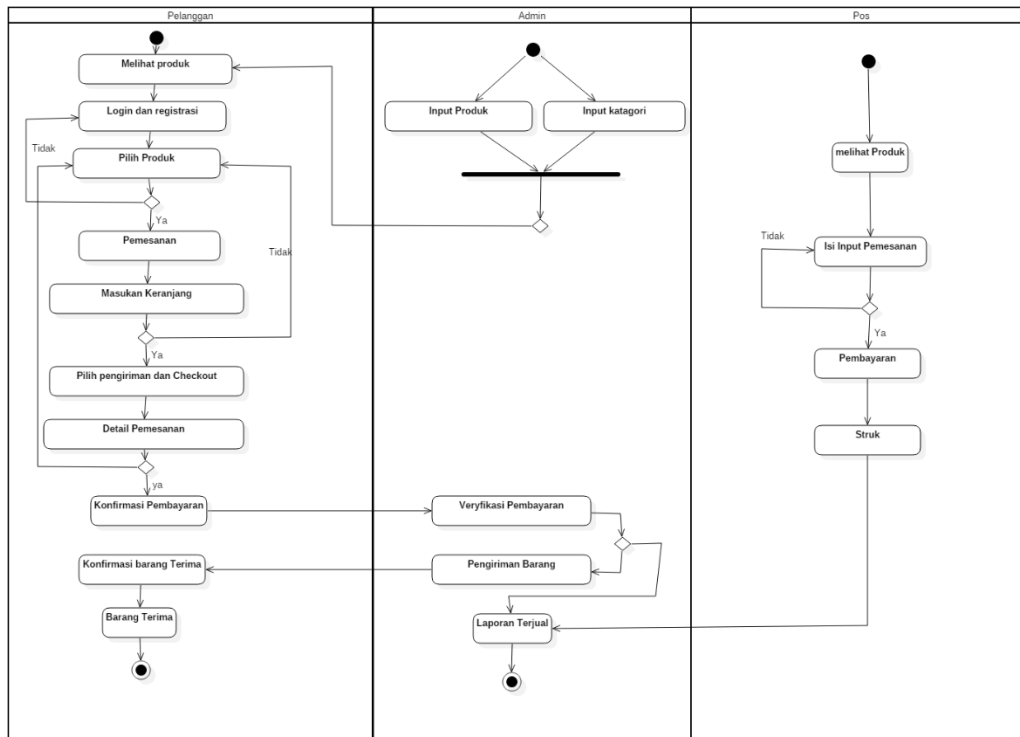
Use case diagram yang dapat menjelaskan pemodelan fungsi-fungsi sistem dan aktor yang saling interaksi satu sama lain dan dapat menghasilkan sistem informasi diinginkan dalam melihat produk, melakukan pembayaran registrasi atau login, melakukan pembayaran, konfirmasi pembayaran dan invoice sedangkan admin dapat melakukan input produk, memiliki katagori, update stok, melakukan verifikasi pembayaran, laporan pemesanan, Point of Sale. pada gambar 3 menggambarkan use case diagram sebagai berikut ini:



Gambar 3. Use Case diagram

2) Activity diagram

Pada tahap ini perancangan activity diagram Sistem Informasi Pelayanan Jasa pada Lucky Photo yang baru dapat dilihat pada gambar yang dijelas dalam pembuatan desain perancangan sistem informasi yang baru. Dengan activity diagram yang dapat menjelaskan proses aliran data sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang diinginkan dapat dilihat pada gambar 4 sebagai berikut ini:

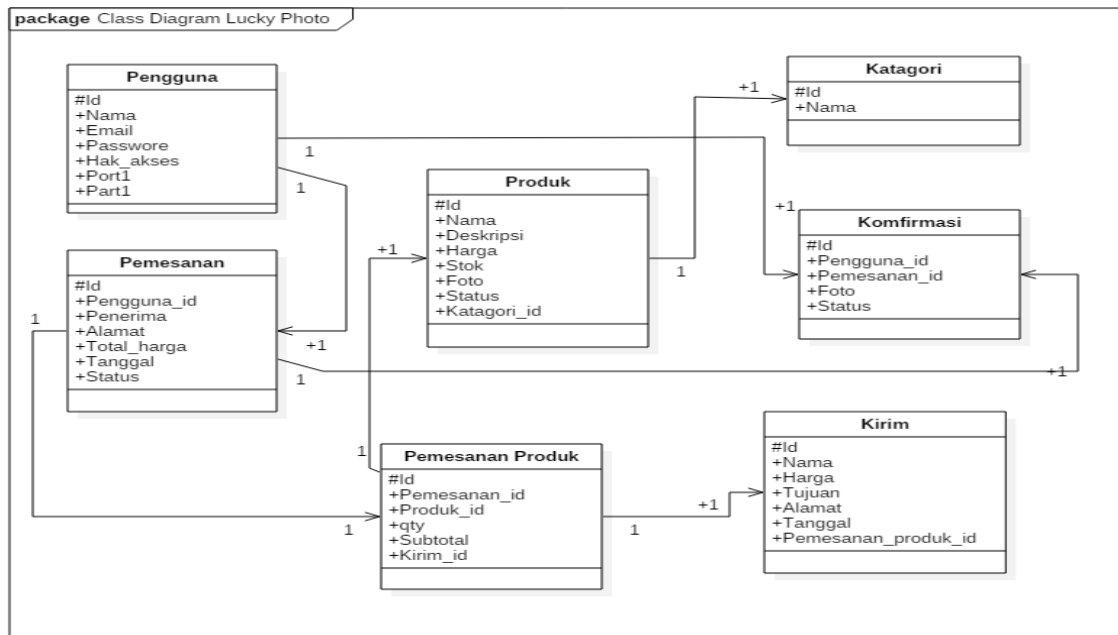


Gambar 4. Activity Diagram

Pada gambar 4 activity diagram pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan cara melihat produk, login atau registrasi, pilih produk yang di inginkan ketika produk yang di inginkan pelanggan akan di bawa lagi ke halaman utama pelanggan, ketika pelanggan produk yang sudah diinginkan akan dibawa pemesanan lalu masuk kekeranjang pemesanan, akan dibawa kepilih pengiriman dan checkout lalu akan dibawa ke halaman detail pemesanan, setelah itu pilih konfirmasi pembayaran dan seterusnya menunggu verifykasi pembayaran dari admin. Sedangkan untuk admin dapat menginput produk, verifykasi pembayaran, mengirim suatu barang dan melihat laporan barang yang terjual sedangkan untuk sistem offline pelanggan dapat secara langsung datang ke toko maka admin akan menginput suatu produk yang di inginkan menggunakan sistem Point of Sale yang terdiri dari menginput pemesanan, pembayaran dan print struk.

3) Class diagram

Perancangan Class diagram pada Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Lucky Photo yang meliputi dari Class Pelanggan, Produk, Katagori, Konfirmasi, Pemesanan Produk, Pemesanan, Kirim. maka dapat dilihat pada gambar 5 sebagai berikut ini:



Gambar 5. Class diagram

4. Hasil dan Pembahasan

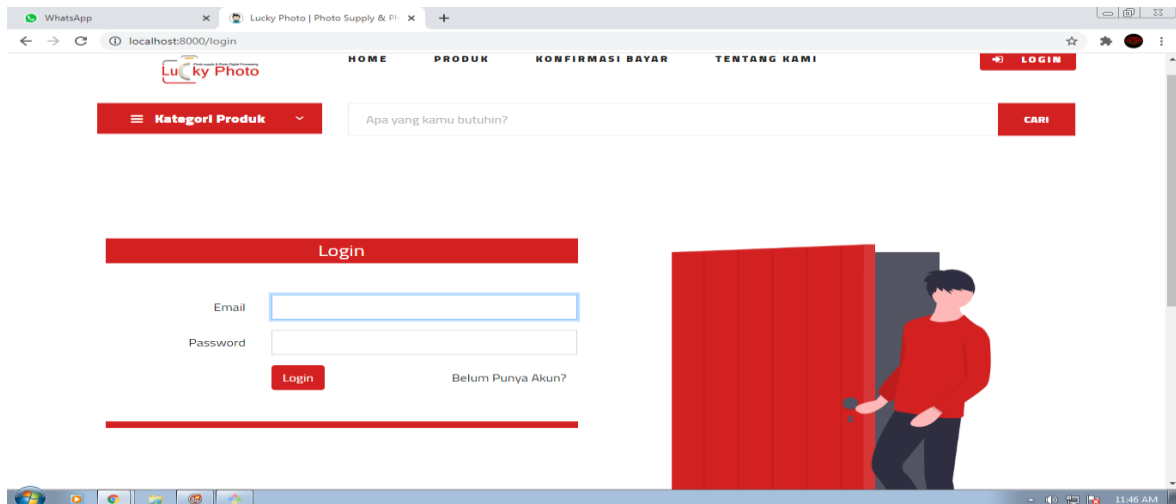
Pada tahap ini penelitian yang sudah perancangan suatu sistem informasi, dapat menghasilkan interface sebuah Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Lucky Photo yang sudah dibangun dan digunakan untuk mendukung kebutuhan yang baru. sebagai berikut sistem informasi yang dibangun:

4.1. Halaman pengguna

Pada tahap halaman sistem informasi pelayanan jasa Lucky Photo merupakan proses yang dilakukan setelah tahap perancangan sistem informasi untuk tercapainya hasil pembangunan dapat bekerja sebuah aplikasi berbasis web pada Lucky Photo yang dibuat dengan baik. Dengan adanya tahapan perancangan dijelaskan mengenai sistem yang sudah dirancang sedemikian rupa dan bagaimana cara penggunaannya.

1) Halaman Login

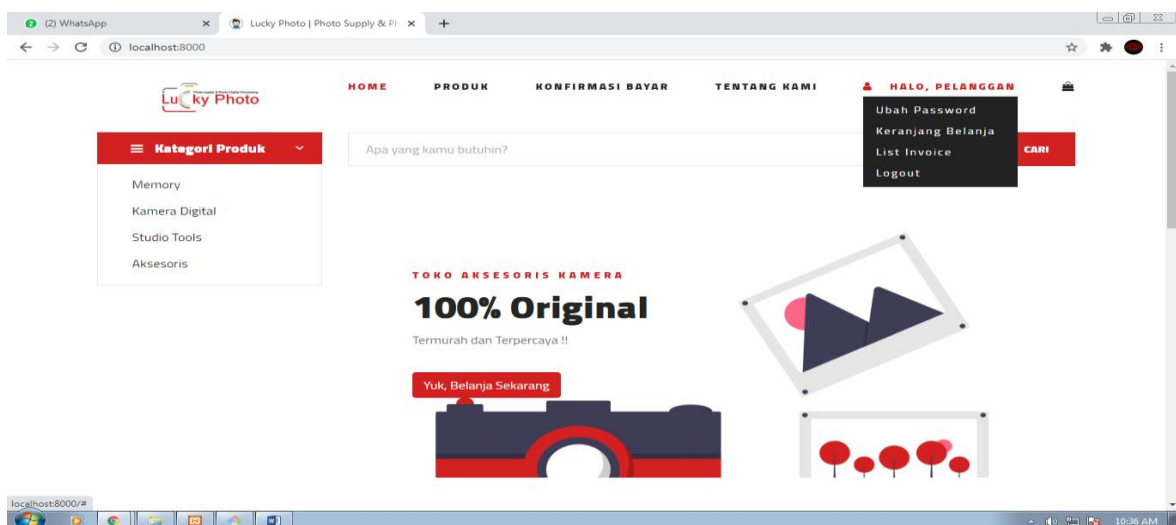
Halaman ini berfungsi sebagai halaman login admin atau pelanggan memiliki hak akses. Dimana admin atau pelanggan memiliki batas hak akses untuk mengisi username dan password terlebih dahulu sehingga admin atau pelanggan dapat masuk ke halaman utama bagian admin sedangkan pelanggan akan di bawa kepada halaman utama produk jika login berhasil apabila login gagal akan muncul keterangan These credentials do not match our records. Halaman login admin atau pelanggan dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut ini:



Gambar 6. Halaman Login

2) Halaman Utama Pengguna

Halaman ini merupakan tampilan utama pengguna. Pelanggan dapat pemesanan suatu produk dengan sebuah sistem pelayanan jasa pada lucky photo yang meliputi dari produk, katagori produk, profil pelanggan dan konfirmasi pesanan yang telah direkap oleh sistem secara otomatis untuk melakukan verifikasi pembayaran, seperti melihat detail pemesanan dan upload bukti pembayaran yang sudah konfirmasi pemesanan. Maka dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut ini :

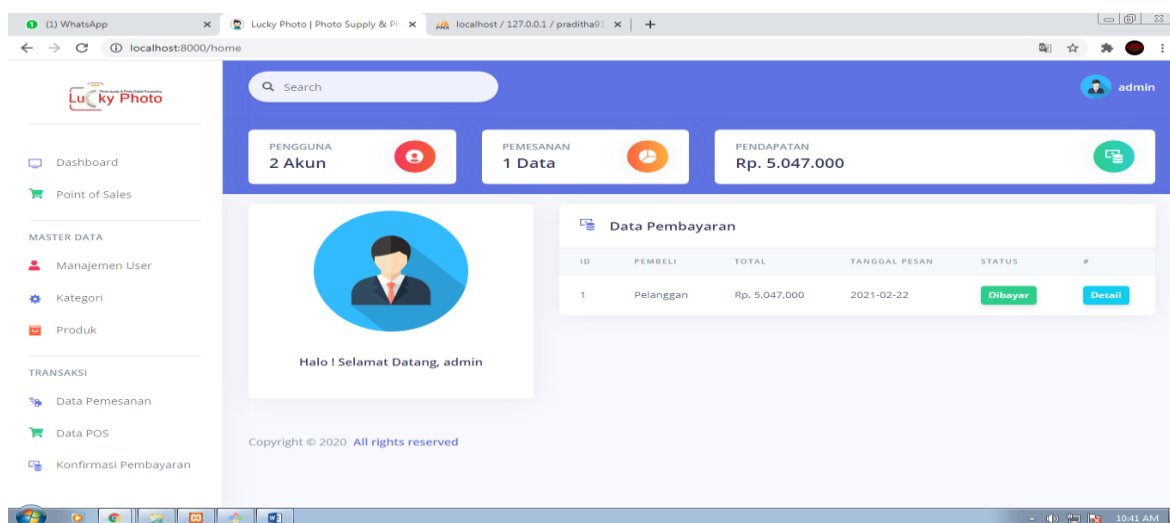


Gambar 7. Halaman utama pelanggan

4.2. Halaman Admin

Pada halaman admin sistem informasi pelayanan jasa pada Lucky Photo yang berisi mengenai file-file yang dapat diakses oleh admin dalam mengenai pengolahan data master seperti data kategori produk, data produk, data pelanggan, pengolahan data transaksi data pemesanan masuk, Point of Sale, dan laporan penjualan. Halaman utama admin merupakan tampilan utama, ketika sudah login dinyatakan telah sukses yang dapat melihat pemesanan, melihat pembayaran, menginput produk dan laporan-laporan yang sudah terekap oleh sistem sedangkan pada data pembayaran tampilan untuk mengverifikaasi data yang dapat dilihat

oleh admin seperti masuknya pemesanan, lihat bukti bayar, detail, terima, dan ditolak pemesanan. Maka pada halaman admin dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut ini:



Gambar 8. Halaman utama admin

4.3. Pengujian

Untuk tahap pengujian pada sebuah program yang sudah dibangun untuk kebutuhan fungsi dari suatu program. bertujuan untuk menemukan kesalahan fungsi pada program. Dan pengujian hanya mengamati hasil fungsional yang terjadi dalam proses detail, seperti dari hasil yang dilakukan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Pengujian

Penguji	Cara Penguji	Hasil Penguji
Halaman Login	Registrasi dan masuk akun pelanggan atau admin maka yang di peroleh sebuah sistem	Berhasil
Halaman Admin	Admin melakukan penginputan produk, konfirmasi pemesanan, melihat laporan yang diperoleh sebuah sistem	Berhasil
Halaman Pelanggan	Pelanggan melakukan pemesanan produk, checkout, melihat detail pemesanan, konfirmasi pembayaran yang diperoleh sebuah sistem	Berhasil

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil permasalahan yang diperoleh dari pembahasan pada Sistem Informasi Pelayanan Jasa pada Lucky Photo, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan membangun Sistem Informasi Pelayanan Jasa yang baru akan menjadi lebih mudah untuk melakukan transaksi, dapat memudahkan pelanggan, pembuatan laporan, dan mengolah data pelanggan yang terekap pada database Mysql yang akan menjadi sebuah laporan-laporan yang sudah tersistem dengan baik

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terima kasih kepada Lucky Photo atas izin dan mendukung dalam proses penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] M. Y. Simargolang and N. Nasution, "Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus : Pelangi Laundry Kisaran)," *J. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, p. 9, 2018, doi: 10.36294/jurti.v2i1.402.
- [2] F. Rohman and N. Savero, "Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web Pada Noni Foto Studio Jakarta," *Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 7, no. 4, pp. 13–19, 2018.
- [3] E. Kurniawan and A. K. Syahputra, "Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan UD. AZKA GEMILANG Menggunakan Metode Prototype," *Semin. Nas. Raya*, vol. 9986, no. September, pp. 105–110, 2018.
- [4] H. Himawan, A. Saefullah, and S. Santoso, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif," *Sci. J. Informatics*, vol. 1, no. 1, pp. 53–63, 2015, doi: 10.15294/sji.v1i1.3641.
- [5] A. D. A. N. Perancangan *et al.*, "Sistem Informasi Pemesanan Jasa Cetak Berbasis Web Pada Cv. Vida Plus Jakarta," *Fountain Informatics J.*, 2018, doi: 10.21111/fij.v3i1.1824.
- [6] Y. Heriyanto, "Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car," *J. Intra-Tech*, vol. 2, no. 2, pp. 64–77, 2018.
- [7] N. A. Rahmawati and A. C. Bachtiar, "Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem," *Berk. Ilmu Perpust. dan Inf.*, vol. 14, no. 1, p. 76, 2018, doi: 10.22146/bip.28943.
- [8] E. Iswandy, D. Sekolah, T. Manajemen, I. Komputer, and B. Balantai, "Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724 SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN PENERIMAAN MAHASISWA DAN PELAJAR KURANG MAMPU Vol . 3 No . 2 Oktober 2015 Jurnal TEKNOIF ISSN : 2338-2724," vol. 3, no. 2, 2015.
- [9] S. Sutrisno *et al.*, "Perancangan Sistem Pemasangan Iklan Online Pada Aplikasi E-Commerce (E-Gemanusa) Menggunakan Metode Restful Api Dan Framework Laravel," *J. Sains, Teknol. dan Ind.*, vol. 2, no. 2, pp. 32–38, 2019, doi: 10.35957/jatisi.v5i2.142.
- [10] H. H. Solihin and A. A. F. Nusa, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan, Pembelian dan Persediaan Suku Cadang Pada Bengkel Tiga Putra Motor Garut," *J. Infotronik*, vol. Volume 2, no. 2, pp. 107–115, 2017.
- [11] I. G. Handika and A. Purbasari, "Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website," *Konf. Nas. Sist. Inf. STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, pp. 1329–1334, 2018.
- [12] H. gunawan Sakti, "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Kelas X pada Mata Pelajaran Desain Grafis," *Realita J. Bimbing. dan Konseling*, vol. 2, no. 2, pp. 325–344, 2017.
- [13] D. Umagapi, "Pembelajaran Photoshop Menggunakan Metode Web Product Based Learning Pada Global Science Institute (Gsi) Ternate," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 2, no. 2, pp. 69–76, 2017, doi: 10.36549/ijis.v2i2.32.
- [14] O. Pahlevi, A. Mulyani, and M. Khoir, "Sistem Informasi Inventori Barang Menggunakan Metode Object Oriented Di Pt. Livaza Teknologi Indonesia Jakarta," *J. PROSISKO*, vol. 5, no. 1, 2018.
- [15] R. V Palit, Y. D. Y. Rindengan, and A. S. M. Lumenta, "Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang," *E-*

- Journal Tek. Elektro Dan Komput.*, vol. 4, no. 7, pp. 1–7, 2015.
- [16] D. Mediana and A. Nurhidayat, “Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (a-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus Di Pdam Surya Sembada Kota Surabaya),” *J. Manaj. Inform.*, vol. 8, no. 02, pp. 75–81, 2018.
- [17] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, “Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre),” *J. Teknoinfo*, vol. 11, no. 2, p. 30, 2017, doi: 10.33365/jti.v11i2.24.
- [18] S. Pastima and A. Kasnady, “Analisis Model View Controller (MVC) Pada Bahasa Php,” *J. ISD*, vol. 2, no. 2, pp. 56–66, 2016.
- [19] Aminudin, “Cara Efektif Belajar Framework Laravel,” *Ilmu Teknol. Inf.*, pp. 1–28, 2015.