

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin pesat, maka masyarakat diwajibkan untuk menyesuaikan perkembangan teknologi informasi yang berkembang pesat saat ini, agar tidak mengalami kendala atau masalah dimasa depan. Dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi saat ini aktifitas maupun kegiatan masyarakat dapat teratasi dengan cepat dan efisien, misalnya dengan menggunakan website sebagai media promosi, pemesanan, informasi, sekaligus sistem pembayaran yang terkomputerisasi.

Jasa fotografi dan videografi merupakan media untuk merekam, memotret suatu kejadian, momen penting serta aktifitas tertentu, yang dirangkum dalam sajian gambar, suara, dan video yang dapat dilihat dikemudian hari. Tujuan utama jasa fotografi dan videografi adalah mengabadikan suatu momentum penting, yang outputnya bisa berupa sebuah album foto kenangan maupun video.

Dominan, jasa fotografi dan videografi masih memberlakukan sistem penyewaan, pemesanan, dan pembayaran yang manual. Hal ini, membuat *user* kurang begitu mengerti informasi yang berkaitan dengan jasa fotografi dan videografi baik informasi data penyewaan, data pembayaran, dan data administrasi. Dengan memanfaatkan teknologi informasi, diharapkan diterapkannya website pada *Kira Kira Studio*, dapat mempermudah *user* dalam menggunakan jasa ini, serta mampu bersaing secara kompetitif dengan perusahaan lain. Untuk mempermudah *user*, juga perlu ditambahkan media promosi dan informasi yang menarik serta up to date melalui website. Web ini diharapkan membantu

masyarakat dalam melakukan aktivitas pemesanan, penyewaan dan pembayaran dalam menggunakan jasa fotografi dan videografi tersebut.

Dengan adanya web ini *user* dapat menghemat waktu dan tidak perlu mendatangi lokasi studio untuk mendapatkan lebih banyak informasi dan promosi tentang *Kira Kira Studio*, sehingga promosi dan informasi yang telah dipublikasikan tidak terkendala jarak dan akan menghemat waktu. Web ini akan memberikan beberapa menu yang dapat diakses oleh pengguna, sehingga memberikan kemudahan untuk mengetahui informasi pemesanan, penyewaan dan harga jasa fotografi dan videografi pada *Kira Kira Studio*. Berdasarkan alasan dan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat Sistem Informasi Promosi Dan Pemesanan Jasa Fotografi Dan Videografi. Oleh karena itu penulis memandang penting untuk menggunakan judul “SISTEM INFORMASI PROMOSI DAN PEMESANAN JASA FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI BERBASIS WEB PADA KIRA KIRA STUDIO” guna mempermudah masyarakat dalam melakukan pemesanan, penyewaan dan pembayaran jasa fotografi dan videografi.

Sistem ini menggunakan menggunakan metode Waterfall atau disebut air terjun metode ini sering dinamakan dengan siklus hidup klasik dimana menggambarkan pendekatan perangkat lunak, yang dimulai dari dengan spesifikasi kebutuhan pengguna berlanjut dengan tahapan-tahapan perancangan, analisa kebutuhan software, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan sistem. Dengan menggunakan metode Waterfall, pada website *Kira Kira Studio*. Diharapkan dapat memudahkan *user* dalam melakukan proses pemesanan, penyewaan dan pembayaran jasa fotografi dan videografi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang diangkat dalam web ini adalah :

Bagaimana cara membangun atau merancang Sistem Informasi Promosi dan Pemesanan Jasa Fotografi dan Videografi Berbasis Web Pada *Kira Kira Studio* dengan menggunakan metode *waterfall*, PHP sebagai bahasa pemrograman web dan MySQL sebagai databasenya.

1.3 Batasan Masalah

Adapun masalah – masalah yang akan dibahas pada penelitian ini sebagai berikut :

1. *User* bisa melakukan pemesanan dengan mudah melalui website dengan cara menginput data pemesanan.
2. *User* bisa melakukan cek jadwal dari data pemesanan tersebut, sehingga bisa mengetahui tanggal yang belum dipesan atau diboeking.
3. *User* dapat mengetahui informasi daftar harga paket fotografi dan videografi.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dari penelitian ini yaitu dapat merancang dan membangun suatu sistem informasi promosi dan pemesanan jasa fotografi dan videografi berbasis web.

1.4.2 Manfaat Penelitian

1. Bagi Pengguna

Dapat memudahkan untuk melakukan pemesanan jasa fotografi atau videografi secara online melalui web tersebut, dan juga mudah untuk mengetahui informasi dan promosi pada studio tersebut.

2. Bagi Universitas Stikubank Semarang

Sebagai tambahan referensi di perpustakaan Kampus Unisbank yang bisa dijadikan pedoman untuk penelitian berikutnya.

3. Bagi Penulis

Sebagai nilai tambahan portofolio kerja untuk kedepannya, dan sebagai implementasi dari materi yang sudah dipelajari selama proses perkuliahan.

1.5 Metologi Penelitian

1.5.1 Objek Penelitian

Dalam langkah pembuatan skripsi ini penulis melakukan penelitian tentang Promosi dan Pemesanan Jasa Fotografi dan Videografi Pada *Kira Kira Studio* yang ada di Tlogosari Kulon, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan (*Observasi*)

Pengamatan atau observasi adalah metode pengumpulan data yang dilakukan untuk memperoleh gambaran asli dari peristiwa yang terjadi dengan cara melakukan pengamatan langsung ke lokasi. Dengan tujuan untuk memperoleh informasi dan data yang akurat.

2. Wawancara (*Interview*)

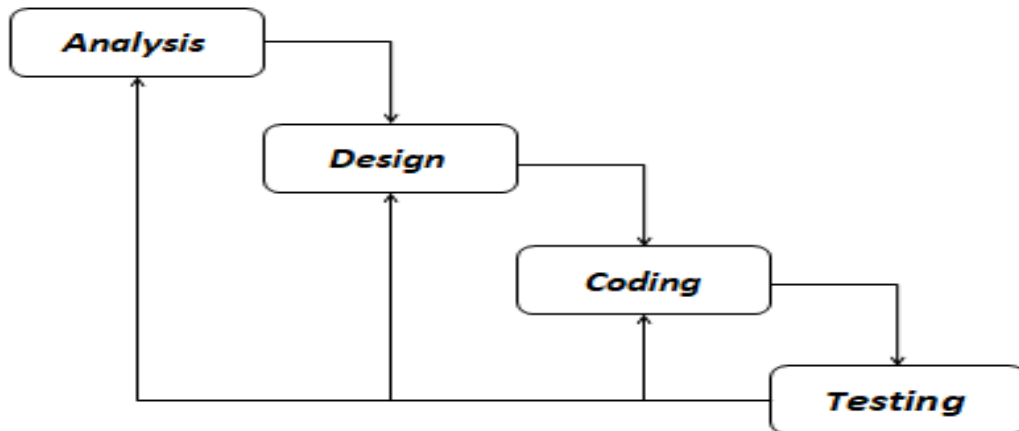
Wawancara adalah teknik mengumpulkan data atau informasi yang dilakukan dengan cara bertatap muka dan bertanya jawab langsung antara peneliti dengan narasumber.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah langkah untuk menambah informasi pengetahuan serta dapat membantu dalam melengkapi data. Sebagai sumber referensi bagi peneliti dalam melakukan pengamatan yang bersifat umum.

1.6 Metodologi Pengembangan Sistem

Metode penelitian yang digunakan adalah model *waterfall*, yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu:



Sumber: (Pressman, 2012)

Gambar 1. 1 Model Waterfall

Model SDLC air terjun (*waterfall*) model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, dan pengujian. Berikut ini adalah tahapannya :

1. Analisis (*Analysis*).

Melakukan analisis kebutuhan software, fungsi dan proses dari web yang dibuat, pengidentifikasian kendala dalam pembuatan web, kelemahan web, dan teknologi yang dipakai.

2. Desain (*Design*).

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, desain *mock up* tampilan antar muka, dan prosuder pengodean. Tahap ini

mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahapan analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan untuk mempermudah dalam menentukan software dan hardware terhadap perancangan sistem untuk memenuhi kebutuhan.

3. Pengkodean (*Coding*).

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai desain tampilan. Atau tahapan penulis membuat *script* atau *coding* dengan bahasa pemrograman *website*.

4. Pengujian (*Testing*).

Tahapan ini penulis melakukan pengujian terhadap program yang telah dibuat untuk mengetahui *bug* dari sistem, agar semua fungsi yang terdapat pada setiap menu berjalan dengan lancar.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, menjelaskan tentang latar belakang masalah. Perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan memuat tentang teori-teori yang relevan dan lengkap yang berhubungan dengan fakta atau kasus yang sedang dibahas. Juga uraian mengenai berbagai pendapat yang berhubungan dan manfaat sebagai bahan untuk analisa terhadap fakta atau kasus yang sedang diteliti.

BAB III : ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan perangkat lunak, fungsi dan proses dari web yang dibuat, mengidentifikasi kendala dalam pembuatan web tersebut, menganalisis keandalan, kelemahan, dan teknologi yang dipakai. Desain sistem ini berfokus pada pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka, dan prosuder pengodean.

BAB IV : IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan bagaimana pengembangan sistem promosi dan pemesanan jasa fotografi dan videografi pada kira-kira studio yang diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman seperti php, html css dan lain-lain. Serta melakukan pengujian dari program tersebut untuk mengetahui kekurangannya, yang perlu diuji yaitu seperti validasi halaman login, apakah sesuai dengan harapan. Pengujian performa data dan lain-lain.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini diuraikan tentang hasil dari sistem yang sudah dibuat dan membahas bagaimana rancangan tersebut diimplementasikan serta tampilan yang sudah dibuat.

BAB VI : PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari pembahasan aplikasi yang telah dibuat.