Department of Digital Business
Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)
Homepage: https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS
Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 29116-29126
P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Frilabs Studio di Kabupaten Tanjung Jabung Barat

Muhammad Ridho[1], Fatima Felawati[2]
[1,2] Prodi Sistem Informasi, Fakultas Sains Dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Thaha Saifudin Jambi
[1]muhammadridhoy65@gmail.com, [2]fatimafelawati@uinjambi.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang besar bagi pelaku usaha untuk meningkatkan kualitas pelayanan melalui pemanfaatan sistem berbasis web. Namun, proses pemesanan jasa fotografi pada Frilabs Studio Kabupaten Tanjung Jabung Barat masih dilakukan secara manual melalui media sosial dan pencatatan di buku, sehingga menimbulkan berbagai kendala, seperti kesulitan memperoleh informasi layanan, risiko kehilangan data, terjadinya double booking, serta proses pengelolaan pemesanan yang kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis web yang dapat mempermudah proses pemesanan, pengelolaan data pelanggan, jadwal pemotretan, pembayaran, serta penyampaian hasil foto secara lebih efektif dan efisien. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Adapun metode pengembangan sistem menggunakan Prototype, yang meliputi tahapan komunikasi, perencanaan cepat, perancangan prototype, evaluasi pengguna, perbaikan prototype, dan implementasi sistem. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, database MySQL, kemudian dirancang menggunakan Unified Modeling Language (UML). Pengujian sistem dilakukan menggunakan Black Box Testing untuk memastikan seluruh fungsi sistem berjalan sesuai kebutuhan serta uji kelayakan menggunakan kuesioner skala Likert kepada 10 responden. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem dapat berjalan dengan baik sesuai fungsinya, sedangkan hasil uji kelayakan memperoleh nilai rata-rata sebesar 88% dengan kategori "Sangat Layak". Dengan demikian, sistem informasi yang dirancang mampu membantu Frilabs Studio dalam meningkatkan efektivitas pengelolaan pemesanan jasa fotografi, mempermudah pelanggan dalam melakukan pemesanan secara daring, serta mendukung pelayanan yang lebih cepat, akurat, dan terorganisir.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Pemesanan Jasa Fotografi, Website, Prototype, Black Box Testing.*

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang jasa dan layanan kreatif. Dengan adanya perkembangan ini, masyarakat semakin terbiasa memanfaatkan sistem berbasis digital untuk memenuhi berbagai kebutuhan, baik dalam sektor perdagangan, pendidikan, kesehatan, maupun hiburan. Salah satu bidang yang turut merasakan dampak perkembangan teknologi tersebut adalah industri fotografi. Seiring dengan meningkatnya minat masyarakat terhadap dunia fotografi, kebutuhan akan jasa fotografi pun semakin meningkat. Oleh karena itu, penggunaan sistem informasi pemesanan fotografi berbasis web menjadi suatu kebutuhan [1].

Sistem informasi pemesanan fotografi berbasis web ini merupakan teknologi yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pasar yang semakin meningkat di bidang fotografi, sekaligus menjadi penghubung antara pelanggan dan penyedia jasa dalam era digital ini [2]. Fotografi merupakan sebuah seni dan proses penghasilan gambar melalui media cahaya, seorang fotografer tidak dapat mengambil gambar tanpa adanya cahaya dan proses fotografi tidak akan terjadi. Fotografi (photography) berasal dari bahasa Yunani, yaitu photos (cahaya) dan graphien (menggambar), dapat disimpulkan bahwa kegiatan fotografi tidak bisa lepas dari pencahayaan [3].

Frilabs Studio merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa fotografi dan videografi yang berlokasi di Jalan Beringin, Kecamatan Tungkal Ilir, Kota Jambi. Layanan yang ditawarkan meliputi foto wisuda, pernikahan (wedding), pranikah (pre-wedding), dokumentasi acara (event), dan layanan lainnya sesuai kebutuhan serta anggaran pelanggan. Promosi Fri Labs Studio masih mengandalkan rekomendasi pelanggan dan media sosial seperti Facebook dan Instagram. Namun, informasi yang tersedia masih kurang lengkap, terutama mengenai layanan terbaru, rincian harga, dan proses pemesanan (booking), sehingga calon pelanggan kesulitan memperoleh informasi secara menyeluruh.

Berdasarkan hasil observasi bersama pemilik Frilabs Studio, Efriyadi, pada 19 September 2025, diketahui bahwa pengelolaan jasa masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi sehingga berisiko menimbulkan pemesanan ganda (double booking). Pelanggan juga harus bertemu langsung dengan pemilik untuk memperoleh informasi mengenai paket jasa yang tersedia. Selain itu, pencatatan pemesanan dan pembayaran masih menggunakan buku, sehingga data berisiko hilang atau rusak.

Kendala lainnya adalah belum tersedianya sistem yang menyediakan informasi lengkap mengenai paket fotografi yang ditawarkan. Promosi masih dilakukan melalui media sosial seperti WhatsApp, Facebook, dan Instagram. Jika kondisi ini terus berlanjut, daya saing Frilabs Studio dapat menurun. Oleh karena itu, diperlukan website yang dapat membantu pengelolaan pemesanan serta memudahkan penyebaran informasi layanan kepada pelanggan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis tertarik mengangkat judul penelitian "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB PADA FRILABS STUDIO DI TANJUNG JABUNG BARAT" dengan menggunakan metode Prototype. Metode ini dilakukan melalui pembuatan model awal sistem yang dievaluasi oleh pengguna sebelum dikembangkan menjadi sistem akhir. Pendekatan ini memungkinkan pengembang dan pengguna berinteraksi untuk memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan. Metode Prototype juga membantu mengurangi kesalahan dalam analisis kebutuhan, mempercepat pengembangan, serta memudahkan penyesuaian selama proses pengerjaan [4]. Sistem ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai basis data untuk menyimpan informasi secara elektronik.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif, yaitu metode yang bertujuan memahami suatu objek dalam kondisi alami dengan menggambarkan fakta, karakteristik, serta hubungan antarunsur secara objektif [5]. Metode ini dipilih untuk memahami kebutuhan dan preferensi pengguna terhadap website yang akan dirancang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara terperinci sebagai dasar dalam merancang sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Data serta informasi merupakan suatu hal yang sangat diperlukan dalam penelitian ini, sehingga penulis memutuskan menggunakan empat metode untuk mengumpulkan data yang akurat dan tepat sehingga menghasilkan penelitian yang baik sesuai dengan kebutuhan peneliti.

1. Observasi
   Penelitian dengan metode observasi dilakukan melalui pengamatan secara langsung pada objek penelitian. Metode ini bertujuan untuk memperkuat data dan mengetahui secara langsung sistem pemesanan yang ada di FRILABS STUDIO.
2. Wawancara
   Pada tahap ini, penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pemilik FRILABS STUDIO, yaitu Bapak Efriyadi, dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual di FRILABS STUDIO.
3. Dokumentasi
   Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode dokumentasi untuk memperoleh data dan informasi yang tersimpan di FRILABS STUDIO terkait proses pemesanan. Data tersebut dapat berupa buku pencatatan atau arsip yang berkaitan dengan pemesanan jasa fotografi.
4. Studi Pustaka
   Pada tahap ini, penulis mengumpulkan informasi yang relevan dari berbagai sumber, seperti artikel, jurnal, buku, dan perpustakaan yang berkaitan dengan penelitian ini.

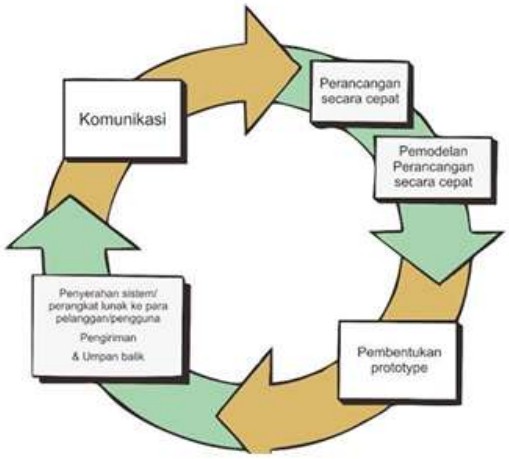
2.2. Metode Perancangan

Perancangan yang digunakan penulis adalah model UML (Unified Modeling Language), yaitu bahasa pemodelan yang digunakan untuk menentukan spesifikasi, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan berbagai artefak dalam pengembangan perangkat lunak. Artefak tersebut dapat berupa model, deskripsi, maupun perangkat lunak yang digunakan selama proses pengembangan. Selain itu, UML menyediakan standar dalam penulisan cetak biru (blueprint) sistem, yang mencakup proses bisnis, penulisan kelas dalam bahasa pemrograman tertentu, skema, serta komponen-komponen yang dibutuhkan dalam pengembangan perangkat lunak [6].

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Prototyping. Metode ini merupakan pendekatan pengembangan sistem yang dilakukan secara cepat dan bertahap, dengan melibatkan komunikasi antara pengembang dan pengguna untuk menyelaraskan rancangan sistem agar sesuai dengan kebutuhan. Prototyping memungkinkan adanya interaksi antara pengembang dan pengguna selama proses pengembangan, sehingga dapat mengurangi ketidaksesuaian antara sistem yang dirancang dengan kebutuhan pengguna [7].



Gambar 2.1 Prototype

Berdasarkan model Prototype yang telah digambarkan di atas, berikut merupakan uraian dari masing-masing tahapan dalam model tersebut.

1. Komuni kasi (Communication)
   Communication atau komunikasi merupakan tahap pengumpulan informasi dari pengguna untuk mengetahui kebutuhan sistem yang akan dikembangkan agar sesuai dengan tujuan penelitian.
2. Perencanaan Secara Cepat (Quick Plan)
   Quick Plan merupakan tahap perencanaan awal yang dilakukan melalui analisis kebutuhan penelitian untuk menentukan rancangan pembuatan prototype. Tahap ini dilakukan secara cepat untuk menetapkan rencana pengembangan perangkat lunak secara keseluruhan.
3. Pemodelan Perecanaan Secara Cepat (Modeling Quick Design)
   Modelling Quick Design merupakan tahap perancangan awal yang menggambarkan sebagian aspek perangkat lunak yang akan dikembangkan. Perancangan ini menjadi dasar dalam pembuatan prototype sistem.
4. Pembentukan Prototype (Construction Of Prototype)
   Construction of Prototype merupakan tahap menerjemahkan hasil perancangan ke dalam bahasa pemrograman agar dapat dipahami oleh komputer. Hasil dari tahap ini adalah prototipe perangkat lunak yang siap untuk dievaluasi oleh pengguna.
5. Penyerahan Sistem/Perangkat lunak kepara pelanggan/pengguna pengirim & umpan balik (Deployment, Delivery & Feedback)
   Prototype digunakan dan dievaluasi oleh para pengguna untuk memperoleh umpan balik yang menjadi dasar dalam menyempurnakan persyaratan atau kebutuhan sistem lebih lanjut.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

2.4. Tahap Penelitian

Penyusunan kerangka berpikir penelitian berisi tahapan-tahapan proses yang dilakukan selama penelitian. Tujuannya adalah mempermudah pencapaian hasil penelitian, membantu penyelesaian penelitian tepat waktu, serta memastikan proses penelitian berjalan sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 2.2 Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah
   Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi masalah dengan melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian, yaitu Fri Labs Studio di Kabupaten Tanjung Jabung Barat. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pengelolaan jasa masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi, sehingga berisiko menimbulkan pemesanan ganda (double booking). Selain itu, pelanggan harus bertemu langsung dengan pemilik untuk memperoleh informasi mengenai paket jasa yang tersedia. Pencatatan pemesanan dan pembayaran juga masih menggunakan buku, sehingga data berisiko hilang atau rusak. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merumuskan masalah yang menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian ini.
2. Pengumpulan Data
   Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara bersama pemilik Fri Labs Studio, yaitu Bapak Efriyadi, untuk memperoleh informasi mengenai proses pemesanan yang sedang berjalan. Selanjutnya, penulis menganalisis kebutuhan data untuk merancang sistem informasi yang baru. Analisis ini bertujuan menyesuaikan permasalahan yang terjadi dengan kebutuhan sistem, kemudian menggambarkan fungsionalitas sistem menggunakan pemodelan UML (Unified Modeling Language) melalui diagram yang menunjukkan alur sistem yang akan dibangun, di antaranya: Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram.
3. Perancangan Sistem
   Pada tahap ini, penulis menggunakan metode perancangan sistem untuk membantu proses penelitian agar lebih terarah dan selesai sesuai waktu yang direncanakan. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah model Prototype. Tahap ini meliputi pembuatan desain sistem, penulisan kode program, serta evaluasi untuk memastikan sistem yang dikembangkan telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna.
4. Pengujian Sistem
   Uji kelayakan merupakan serangkaian kegiatan yang direncanakan dan dilakukan secara sistematis untuk menguji serta mengevaluasi apakah sistem telah berjalan sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini, penulis menggunakan metode Black Box Testing. Black Box Testing merupakan metode pengujian perangkat lunak yang berfokus pada hasil eksekusi dan pemeriksaan fungsi sistem berdasarkan data uji. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan fitur-fitur yang tersedia berfungsi dengan baik dan menghasilkan keluaran yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Gambaran Umum Frilabs Studio

Frilabs Studio merupakan usaha yang bergerak di bidang jasa fotografi dan videografi yang berlokasi di Jalan Beringin, Kelurahan Tungkal III, Kecamatan Tungkal Ilir, Kabupaten Tanjung Jabung Barat, Provinsi Jambi. Usaha ini didirikan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dalam mengabadikan berbagai momen penting melalui media visual berkualitas. Seiring meningkatnya minat masyarakat terhadap fotografi, Frilabs Studio hadir untuk menyediakan layanan dokumentasi profesional bagi keperluan pribadi maupun acara formal. Usaha ini dikelola langsung oleh pemiliknya, yaitu Bapak Efriyadi, yang bertanggung jawab atas kegiatan operasional dan pelayanan pelanggan.

Frilabs Studio menawarkan berbagai layanan fotografi dan videografi, seperti foto wisuda, pernikahan (wedding), pranikah (pre-wedding), dokumentasi acara (event), dan videografi. Layanan tersebut tersedia dalam berbagai paket yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta anggaran pelanggan. Dalam pengelolaannya, Fri labs Studio masih menggunakan sistem manual untuk menangani pelayanan pelanggan, pemesanan, pencatatan transaksi, dan promosi. Proses pemesanan dilakukan dengan datang langsung ke studio atau menghubungi pihak studio untuk memperoleh informasi mengenai paket layanan. Pencatatan pemesanan dan pembayaran masih menggunakan buku sehingga berisiko menimbulkan pemesanan ganda (double booking), kesulitan pencarian data, serta kehilangan atau kerusakan catatan [8].

Dari segi promosi, Frilabs Studio telah memanfaatkan WhatsApp, Facebook, dan Instagram untuk memperkenalkan layanannya kepada masyarakat. Namun, media tersebut belum terintegrasi dengan sistem pemesanan yang terstruktur. Akibatnya, informasi mengenai detail layanan, harga paket, dan prosedur pemesanan belum tersampaikan secara optimal kepada pelanggan. Berdasarkan kondisi tersebut, Frilabs Studio membutuhkan sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis web yang dapat membantu pengelolaan pemesanan, mengurangi kesalahan pencatatan, mempermudah penyampaian informasi, serta meningkatkan kualitas pelayanan kepada pelanggan.

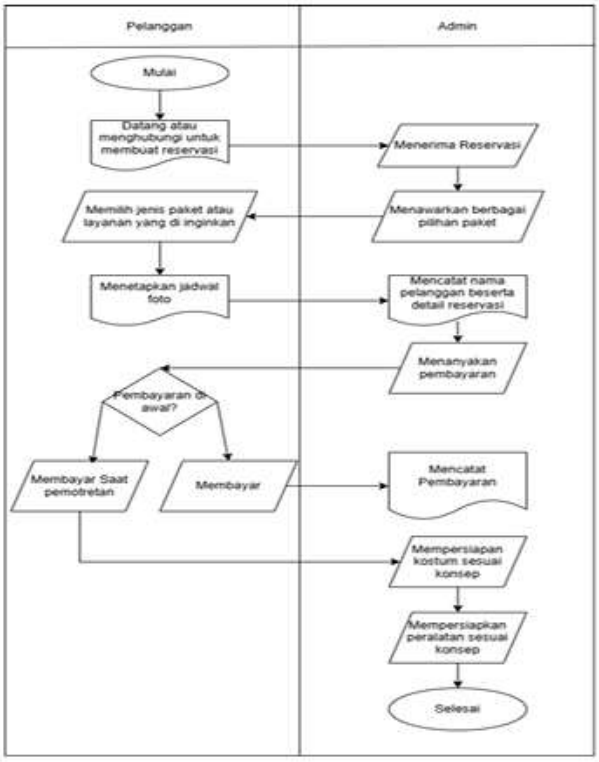
3.2. Analisis Sistem

3.2.1 Analisis Yang Sedang Berjalan

Sistem yang berjalan di Frilabs Studio saat ini masih dilakukan secara manual dan belum terkomputerisasi. Proses pemesanan dimulai ketika pelanggan datang langsung ke studio atau menghubungi admin melalui media sosial untuk menanyakan informasi paket layanan dan ketersediaan jadwal. Setelah pelanggan menentukan pilihan, admin mencatat data pemesanan, seperti nama pelanggan, jenis layanan, jadwal pemotretan, dan pembayaran ke dalam buku. Pembayaran dilakukan melalui transfer atau secara langsung, kemudian dikonfirmasi kepada pihak studio.

Sistem pencatatan tersebut masih memiliki keterbatasan karena belum menggunakan penyimpanan data digital. Kondisi ini berisiko menimbulkan pemesanan ganda (double booking), kehilangan atau kerusakan data, serta kesulitan dalam pencarian informasi. Selain itu, promosi melalui media sosial belum menyediakan informasi layanan secara lengkap dan terstruktur [9]. Oleh karena itu, diperlukan sistem informasi berbasis web untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan pemesanan jasa fotografi. Analisis sistem yang sedang berjalan dilakukan untuk memahami alur kerja dan mengidentifikasi permasalahan yang terjadi. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang sistem baru yang lebih efektif dan efisien. Berikut merupakan flowchart sistem yang sedang berjalan pada Frilabs Studio.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)



Gambar 3.1 Sistem yang sedang berjalan

3.2.2 Analisis sistem yang diusulkan

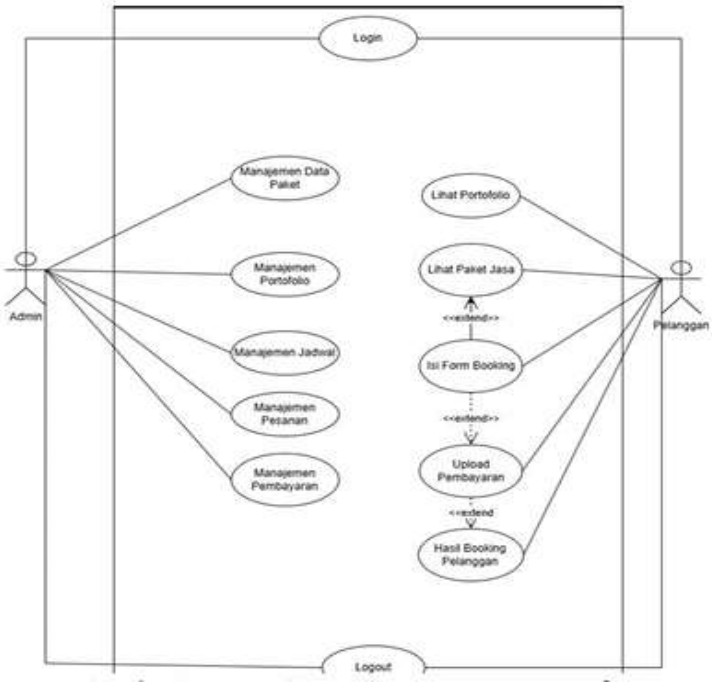
Berdasarkan hasil analisis dan identifikasi kebutuhan pengguna, sistem yang diusulkan dalam penelitian ini adalah sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis web pada Frilabs Studio. Sistem ini dirancang untuk mengatasi permasalahan pada proses pemesanan yang masih berjalan secara manual. Melalui website, pelanggan dapat melihat informasi paket layanan, harga, dan ketersediaan jadwal, serta melakukan pemesanan secara online tanpa harus datang langsung ke studio [10]. Bagi admin, sistem ini membantu pengelolaan data pelanggan dan pemesanan secara terkomputerisasi melalui database. Admin juga dapat memverifikasi pembayaran dan mengatur jadwal pemotretan untuk meminimalkan risiko terjadinya double booking. Seluruh data tersimpan secara digital sehingga lebih aman dan mudah ditemukan kembali. Selain itu, fitur konfirmasi pembayaran membuat proses transaksi menjadi lebih terstruktur. Dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, diharapkan proses pemesanan dan pengelolaan data di Frilabs Studio menjadi lebih efektif dan efisien. Website ini juga dapat menjadi media promosi yang informatif dan terintegrasi untuk meningkatkan kualitas pelayanan serta daya saing Frilabs Studio di era digital [11].

3.3. Desain Sistem

3.3.1 Use Case Diagram

Berikut adalah use case diagram yang menggambarkan bagimana interaksi antara pelanggan dan admin, berikut ini gambar use case diagram sistem informasi pesenan jasa fotografi di Frilabs Studio Tanjung Jabung Barat:

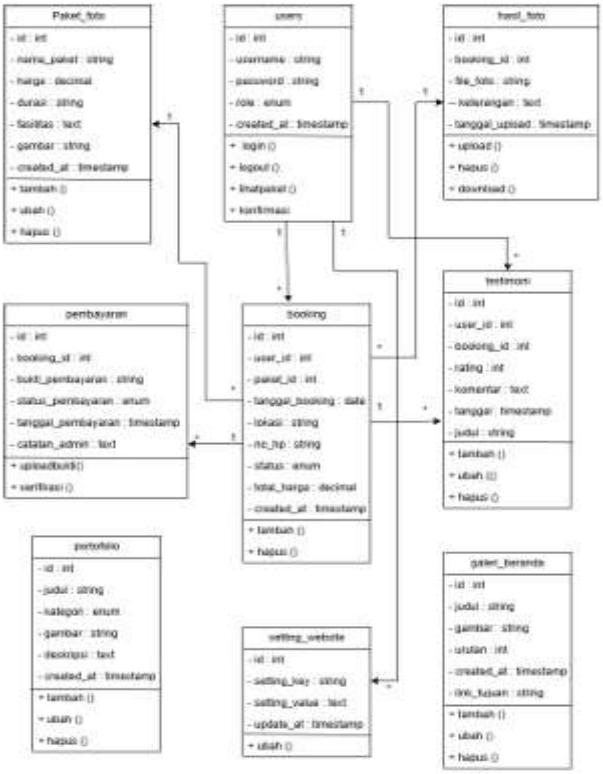
DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)



Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.3.2 Class Diagram

Class Diagram merupakan salah satu jenis diagram struktural dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan struktur statis suatu sistem. Diagram ini menunjukkan kelas-kelas yang terdapat dalam sistem, atribut yang dimiliki setiap kelas, operasi atau fungsi yang dapat dijalankan, serta hubungan antar kelas [12]. Berikut merupakan Class Diagram pada sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis web di Fri Labs Studio.

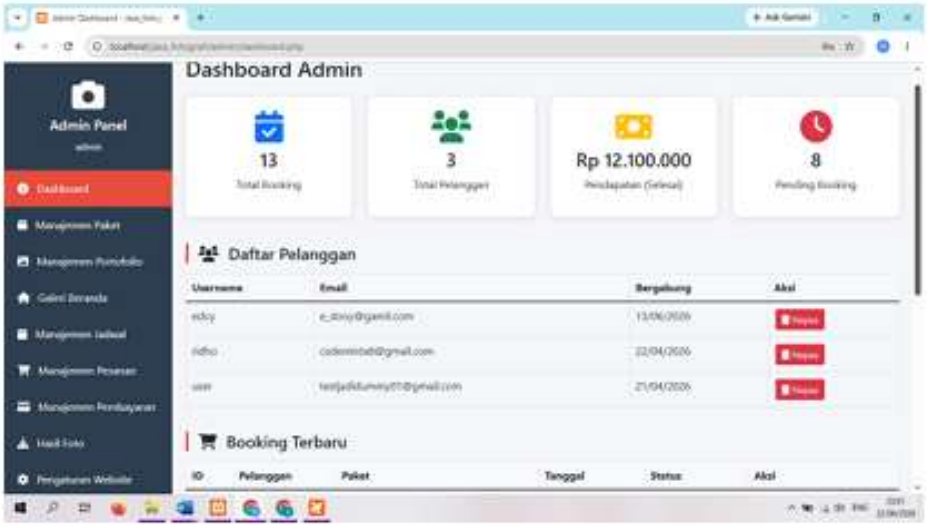


Gambar 3.4 Class Diagram

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

3.4. Hasil Implementasi Sistem

1. Tampilan Halaman Dashboard Admin



Gambar 3.5 Tampilan Halaman Dashboard Admin

2. Tampilan Halaman Dashboard Pelanggan



Gambar 3.6 Tampilan Halaman Dashboard Pelanggan

3.5. Pengujian Sistem

3.5.1 Blackbox Testing

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box Testing untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem dapat digunakan untuk melakukan pemesanan, menyimpan data transaksi, serta mengelola informasi layanan dengan baik [13].

3.5.2 Uji Kelayakan

Setelah pengujian sistem selesai dilakukan, tahap selanjutnya adalah pengujian kelayakan untuk memperoleh umpan balik dari pengguna terhadap sistem yang telah dibangun. Pengujian ini dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada responden [14]. Setiap pertanyaan menggunakan skala Likert, yang memungkinkan responden memilih tingkat persetujuan berdasarkan pilihan jawaban mulai dari sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Hasil penilaian menggunakan skala Likert dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Tabel 3.1 Skala Likert

Skala	Kategori	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Cukup Setuju (CS)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STD)	1

Setelah seluruh jawaban dari responden terkumpul, data diolah dengan mengalikan jumlah jawaban pada setiap pilihan dengan bobot penilaiannya. Hasil perhitungan tersebut kemudian digunakan untuk memperoleh nilai akhir dalam bentuk persentase. Berikut merupakan kriteria yang digunakan untuk menginterpretasikan skor [15].

Tabel 3.2 Katagori Kelayakan

No	Kategori	Presentase
1	Sangat Layak (SS)	5
2	Layak (S)	4
3	Cukup Layak (CS)	3
4	Tidak Tidak Layak (TS)	2
5	Sangat Tidak Layak (STD)	1

Perhitungan jumlah skor dari hasil kuisioner dihitung menggunakan perhitungan berikut:

Skor T X Pn

Index Kelayakan = $\frac{Total\ Skor}{Y}$ **X 100**

Keterangan:

T : Total jumlah responden yang memilih

Pn : Pilihan skor Skala Likert

Y : Skor terti nggi liker × jumlah responden

Berikut merupakan tabel hasil jawaban responden yang memuat seluruh pertanyaan yang telah diajukan kepada responden.

Tabel 3.3 Hasil Jawaban Responden

No	Pertanyaan	Skala Penilaian				
		SS	S	CS	TS	STS
1.	Apakah Tampilan *user interface* Website Pemesanan Jasa Fotografi ini menarik?	4	6			
2.	Apakah fitur-fitur yang ada pada Website Pemesanan Jasa Fotografi dapat dipahami dengan mudah?	7	3			
3.	Apakah Website tersebut bise melakukan pemesanan?	6	4			
4.	Apakah informasi paket jasa fotografi yang tersedia pada website mudah dipahami dan lengkap?	3	6	1		
5.	Apakah pengguna merasa nyaman menggunakan Website dalam jangka waktu lama tanpa kesulitan	2	7	1		
		22	26	2		

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

Hasil Pengujian

Persentase rata-rata = $\frac{Jumlah\ Persentase}{Jumlah\ Skor\ Kuesioner}$

$= \frac{88\%+94\%+92\%+84\%+82\%}{5}$

$= \frac{440}{5}$

= 88% (Sangat Layak)

Setelah melakukan uji kelayakan pada website pemesanan jasa fotografi menggunakan skala likert maka di peroleh persentase rata-rata dari uji kelayakan tersebut sebesar 88 % (sangat layak)

3.6. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pemesanan jasa fotografi pada Frilabs Studio yang masih dilakukan secara manual, mulai dari penyampaian informasi layanan hingga pencatatan pesanan dan pembayaran. Kondisi tersebut berisiko menimbulkan kesalahan pencatatan, kehilangan data, serta bentrokan jadwal (double booking). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web yang dapat mempermudah pelanggan dalam memperoleh informasi paket, melihat portofolio, melakukan pemesanan, mengunggah bukti pembayaran, memantau status pesanan, dan melihat hasil foto. Sistem ini juga membantu admin mengelola data pelanggan, paket fotografi, jadwal, pembayaran, dan pesanan secara terstruktur.

Pengembangan sistem menggunakan metode Prototype, sedangkan perancangannya menerapkan UML yang meliputi Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Class Diagram. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Pengujian dilakukan dengan metode Black Box Testing untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai kebutuhan. Selain itu, pengujian kelayakan menggunakan skala Likert dilakukan terhadap 10 responden berdasarkan lima indikator penilaian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem berfungsi dengan baik dan memperoleh indeks kelayakan sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, sistem informasi berbasis web ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pemesanan serta pengelolaan data pada Frilabs Studio.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web pada Fri Labs Studio berhasil dirancang menggunakan metode Prototype. Sistem ini menyediakan fitur pengelolaan paket fotografi, portofolio, galeri, jadwal pemotretan, pemesanan, pembayaran, pengunggahan hasil foto, serta pengaturan website. Admin dapat mengelola data sistem, sedangkan pelanggan dapat melihat informasi layanan, melakukan pemesanan, mengunggah bukti pembayaran, dan memantau status pesanan secara online. Pengujian menggunakan metode Black Box Testing menunjukkan bahwa seluruh fitur sistem berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Penerapan sistem ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pemesanan, meminimalkan risiko kesalahan pencatatan, kehilangan data, dan double booking, serta meningkatkan kualitas pelayanan dan pengelolaan data pada Frilabs Studio.

Referensi

1. Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., Purnawati, N. W., Sepriano, S., Agusdi, Y., Efitra, E., & Juansa, A. (2023). TEKNOLOGI INFORMASI : Peranan TI dalam berbagai bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia. https://books.google.co.id/books?id=GgHSEAAAQBAJ
2. Indra Astutik, I. R., & Wignya Radhitya, Y. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografer Berbasis Web Pada Studio Fotograferku. Journal of Technology and System Information, 1(1), 1–15. https://doi.org/10.47134/jtsi.v1i1.2142
3. Dr. Widyo Nugroho Sendi Eka Nanda, S. I. K. M. M., & Choirul Umam, S. I. K. M. M. (2024). Fotografi Dan Teknologi Dokumentasi. Prenada Media. https://books.google.co.id/books?id=SmUUEQAAQBAJ
4. Marthiawati, N., Saputra, M. T., Ikhsan, M., & Ediansa, O. (2025). Perancangan Sistem Informasi Transaksi Pemesanan Makanan pada Cafe Layri Muara Bulian Menggunakan Metode Prototyping. 3(1), 251–259.
5. Albi Anggito, J. S. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher). https://books.google.co.id/books?id=59V8DwAAQBAJ
6. Rezki, M., IFAN RIFANI IHSAN, M., & Nurdiani, S. (2023). Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Transaksi Pada Toko Kelontong Tebas Berbasis Web. Jurnal Sistem Informasi Akuntansi, 4(1), 54–63. https://doi.org/10.31294/justian.v4i1.1909
7. Meisak, D., Hendri, & Agustini, S. R. (2022). PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN MEDIATAMA SOLUSINDO JAMBI. STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer, 1(4), 1–11. https://journal.literasisains.id/index.php/storage/article/view/1066
8. Nistrina, K., & Lestari, T. A. (2024). Desain Inovatif Sistem Informasi Profil Hotel Damanaka Pangalengan Berbasis Website Menggunakan UML dan Figma. JurnalSistemInformasi, J-SIKA, 6, 8–17.

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)

9. Marthiawati, N., Saputra, M. T., Ikhsan, M., & Ediansa, O. (2025). Perancangan Sistem Informasi Transaksi Pemesanan Makanan pada Cafe Layri Muara Bulian Menggunakan Metode Prototyping. 3(1), 251–259.
10. Rahmi, E. R., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. Remik, 7(1), 821–834. https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177
11. Wilyanto, N., Firnando, J., Franko, B., Tanzil, S. P., Tan, H. C., & Hartati, E. (2023). Pembuatan Website Menggunakan Visual Studio Code di SMA Xaverius 3 Palembang. FORDICATE, 3(1), 1–8. https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/fordicate/article/view/5057
12. Arief, S. F., & Sugiarti, Y. (2022). Literature Review: Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. JURNAL ILMIAH ILMU KOMPUTER, 8(2), 87–93. unasman.ac.id/index.php/jikom/article/view/229
13. Indra Astutik, I. R., & Wignya Radhitya, Y. (2024). Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografer Berbasis Web Pada Studio Fotograferku. Journal of Technology and System Information, 1(1), 1–15. https://doi.org/10.47134/jtsi.v1i1.2142
14. Pasaribu, J. S. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB PENGELOLAAN INVENTARIS ASET KANTOR DI PT. MPM FINANCE BANDUNG. Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan, 7(3), 229–241. https://doi.org/10.33197/jitter.vol7.iss3.2021.655
15. Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi, 1(2), 87–94. https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.420

DOI: https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.14407
Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)