



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 4 No. 3 (2025) pp: 5321-5329

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Perancangan Sistem Informasi Promosi dan Reservasi Foto Pada Aare Studio Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype

Mutamassikin, S.Kom, M.kom¹, Andi Nur Hikmah², Abdillah Oktavian Syaputra³, Anita Tiara Febriani⁴,
Muhammad Nurhidayat⁵, Rizal Kulfikri⁶

^{1,2,3,4,5,6}Sains Dan Teknologi, UIN Sultan Thaha Saiffudin Jambi

¹Nurhikmaandi90@gmail.com, ²abdioktavian67661@gmail.com, ³tiaralambur@gmail.com, ⁴ido2306@gmail.com,
⁵rizalkulfikri899@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengatasi permasalahan sistem reservasi manual yang masih digunakan oleh Aare Studio, sebuah studio fotografi yang berlokasi di Mendalo Indah, Kota Jambi, yang menyediakan layanan fotografi seperti prewedding, keluarga, wisuda, hingga foto produk. Proses reservasi yang masih dilakukan secara manual melalui media sosial dan pesan instan menimbulkan berbagai kendala seperti kesalahan penjadwalan, keterlambatan konfirmasi, serta kurangnya pencatatan data pelanggan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi promosi dan reservasi berbasis website guna meningkatkan efisiensi pelayanan dan profesionalitas manajemen studio. Sistem dikembangkan menggunakan metode prototyping, dengan bahasa pemrograman PHP, database MySQL, serta perancangan antarmuka menggunakan HTML, CSS, JavaScript, dan framework Bootstrap. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah website yang memuat halaman layanan, portofolio, daftar harga, formulir pemesanan online, serta dashboard admin untuk mengelola reservasi, pembayaran, dan laporan keuangan. Sistem ini diharapkan dapat membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan secara mandiri dan membantu pihak studio dalam pengelolaan operasional secara modern dan terstruktur.

Kata kunci: Sistem Informasi, Reservasi Online, Metode Prototype

1. Pendahuluan

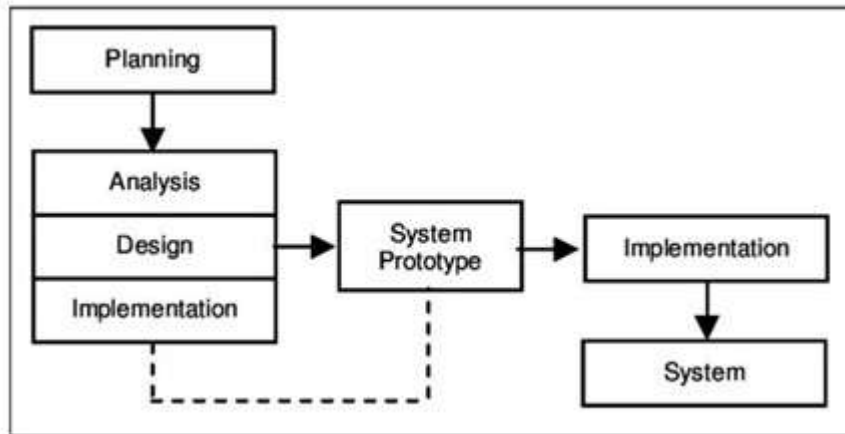
Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan pengaruh besar pada berbagai sektor, termasuk industri kreatif, khususnya layanan fotografi. Di era digital saat ini, dokumentasi visual tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk mengabadikan momen, tetapi juga berperan penting dalam personal branding, pemasaran, serta aktivitas di media sosial. Hal ini sejalan dengan pendapat Sugiharto (2021) yang menyatakan bahwa digitalisasi dalam dunia kreatif mendorong peningkatan kualitas layanan serta kecepatan akses informasi bagi pelanggan. Studio fotografi kini dituntut untuk tidak hanya menghasilkan foto berkualitas tinggi, tetapi juga mampu memberikan layanan yang efisien dan modern melalui pemanfaatan teknologi informasi.

Aare Studio merupakan penyedia jasa fotografi yang berlokasi di Mendalo Indah, Kota Jambi, dan menawarkan berbagai layanan seperti foto prewedding, wisuda, keluarga, hingga produk. Sistem reservasi yang digunakan masih bersifat manual melalui komunikasi via WhatsApp dan media sosial. Proses ini kerap menimbulkan kendala seperti miskomunikasi, jadwal yang saling bertabrakan, keterlambatan konfirmasi, serta tidak adanya manajemen data pelanggan yang terstruktur. Menurut Muminat dan Lionie (2023), sistem reservasi manual berpotensi menyebabkan kesalahan dalam pencatatan layanan dan mengurangi efisiensi operasional, terutama pada bisnis jasa seperti studio fotografi.

Selain itu, upaya promosi yang dilakukan juga masih terbatas pada unggahan media sosial tanpa adanya integrasi ke dalam sistem yang terpusat, sehingga jangkauan dan efektivitas promosi menjadi terbatas (Andriani & Prasetyo, 2020). Melihat permasalahan tersebut, diperlukan sebuah sistem digital yang dapat mengintegrasikan kebutuhan promosi sekaligus pemesanan layanan fotografi. Sistem informasi berbasis web menjadi solusi yang tepat untuk meningkatkan pengalaman pelanggan, memperbaiki pengelolaan data, serta menyederhanakan proses pemesanan. Hal ini diperkuat oleh pendapat Laudon dan Laudon (2014) bahwa sistem informasi mampu mendukung aktivitas manajemen dan operasional suatu organisasi melalui pengolahan data yang sistematis dan akurat.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sistem informasi promosi dan reservasi foto berbasis web pada Aare Studio dengan menggunakan metode prototyping. Metode ini memungkinkan pengembangan dilakukan secara bertahap dengan melibatkan umpan balik pengguna, sehingga sistem yang dibangun dapat lebih sesuai dengan kebutuhan. Menurut Pressman (2014), metode prototyping efektif digunakan untuk proyek yang membutuhkan keterlibatan langsung pengguna dalam proses desain sistem. Hasil dari penelitian ini berupa website fungsional yang mendukung pemesanan layanan secara online, menampilkan portofolio layanan, mengelola informasi pembayaran, serta membantu dalam administrasi operasional studio.

2. Metode Penelitian



Gambar 1. Tahapan Metode *Prototype*

Penelitian ini menggunakan metode prototyping sebagai pendekatan dalam pengembangan sistem informasi promosi dan reservasi berbasis web pada Aare Studio. Metode prototyping dipilih karena dinilai sesuai dalam membangun sistem yang membutuhkan keterlibatan aktif pengguna dalam proses pengembangannya, terutama dalam proses iteratif untuk menyempurnakan tampilan dan fungsionalitas sistem berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan.

Menurut Pressman (2014), metode prototyping adalah pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang mengembangkan sistem melalui pembuatan purwarupa atau prototype yang berfungsi sebagai representasi awal dari sistem yang akan dibangun. Purwarupa ini memungkinkan pengguna memberikan umpan balik secara langsung terhadap desain dan fungsi sistem, sehingga sistem akhir dapat lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan metode prototyping meliputi: perencanaan awal (planning), analisis kebutuhan, perancangan cepat (quick design), pembangunan prototipe, evaluasi dan revisi, hingga implementasi akhir dari sistem.

Menurut Sommerville (2011), metode prototyping cocok diterapkan pada pengembangan perangkat lunak yang masih memiliki kebutuhan yang belum sepenuhnya jelas di awal, karena model ini fleksibel terhadap perubahan. Rosa dan Shalahuddin (2013) juga menegaskan bahwa prototyping merupakan pendekatan yang menekankan partisipasi pengguna secara langsung, yang dapat meningkatkan kepuasan pengguna terhadap sistem akhir yang dikembangkan.

Penggunaan metode prototyping pada penelitian ini memungkinkan sistem yang dikembangkan benar-benar mencerminkan kebutuhan operasional Aare Studio, baik dari sisi pelanggan (user) yang melakukan pemesanan maupun dari sisi admin dalam mengelola layanan, jadwal, dan data reservasi.

Tahap-tahap Metode perencanaan sistem informasi dengan model prototype:

a. planning (Perencanaan)

Tahap perencanaan merupakan proses awal dalam pengembangan sistem, yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan umum dan ruang lingkup sistem. Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan informasi awal dari pihak studio foto untuk memahami permasalahan utama yang terjadi, seperti sistem reservasi manual, kesulitan promosi, serta manajemen data pelanggan yang belum terstruktur. Selain itu, ditentukan pula fitur utama yang akan dikembangkan seperti form pemesanan online, tampilan layanan,

dan dashboard admin, serta platform yang akan digunakan, yaitu sistem berbasis web yang dapat diakses melalui perangkat desktop dan mobile.

b. **Analysis (Analisis)**

Tahap analisis dilakukan untuk mendalami kebutuhan sistem secara lebih rinci, baik dari sisi fungsional maupun non-fungsional. Analisis kebutuhan fungsional mencakup fitur-fitur yang harus tersedia seperti pemesanan layanan, pengelolaan jadwal, dan laporan keuangan. Sementara itu, kebutuhan non-fungsional mencakup kemudahan penggunaan sistem (user friendly), ketersediaan akses, dan performa sistem. Pada tahap ini juga diidentifikasi aktor sistem, seperti pelanggan sebagai pengguna utama dan admin sebagai pengelola studio, serta disusun dokumen spesifikasi kebutuhan sebagai dasar perancangan.

c. **Design (Perancangan)**

Tahap perancangan merupakan proses menyusun desain awal dari sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Desain ini meliputi tampilan antarmuka pengguna (user interface) dan alur pengalaman pengguna (user experience) yang dikembangkan menggunakan tools seperti Figma. Perancangan difokuskan pada halaman-halaman utama seperti halaman layanan, portofolio, form reservasi, dan halaman admin. Selain itu, disusun pula struktur navigasi, relasi antar halaman, serta rancangan database untuk mendukung penyimpanan data pelanggan, layanan, dan transaksi.

d. **Implementation (Pembuatan Awal/Prototipe Awal)**

Tahap ini merupakan proses membangun prototipe awal sistem berdasarkan desain yang telah dibuat sebelumnya. Prototipe yang dikembangkan mencakup fungsionalitas dasar seperti form pemesanan online, halaman informasi layanan, dan akses admin. Tujuan dari tahap ini adalah menghasilkan versi awal sistem yang dapat dievaluasi langsung oleh pengguna sebelum masuk ke pengembangan sistem final.

e. **System Prototype (Umpan Balik Dan Revisi)**

Setelah prototipe awal selesai, dilakukan uji coba dan evaluasi oleh pengguna seperti pemilik studio atau staf operasional. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagian sistem yang masih kurang sesuai dengan kebutuhan pengguna, baik dari sisi tampilan, alur kerja, maupun fungsionalitas. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk merevisi prototipe, dan proses ini dapat berlangsung secara berulang (iteratif) hingga sistem dirasa sesuai oleh pengguna. Tahap ini sangat penting untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan benar-benar menjawab permasalahan yang ada.

f. **Final Implementation (Implementasi Akhir)**

Pada tahap implementasi akhir, sistem dikembangkan secara menyeluruh berdasarkan prototipe yang telah disetujui. Semua fitur diperbaiki dan disempurnakan, baik dari sisi fungsi, tampilan, maupun integrasi antar modul. Tahapan ini juga mencakup pengujian sistem secara menyeluruh untuk memastikan kestabilan dan keandalan sistem, serta pengujian user acceptance untuk memastikan sistem siap digunakan dalam lingkungan operasional studio. Sistem kemudian diunggah ke server agar dapat diakses secara online.

g. **System (Sistem Siap Pakai)**

Tahap terakhir adalah sistem dinyatakan selesai dan siap digunakan oleh pengguna secara nyata. Sistem sudah dapat digunakan oleh pelanggan untuk melakukan reservasi layanan secara online dan oleh admin studio untuk mengelola data booking, pembayaran, serta laporan operasional. Selain itu, dilakukan pelatihan bagi pihak studio dalam menggunakan sistem, serta dokumentasi penggunaan agar sistem dapat dimanfaatkan secara optimal dan berkelanjutan.

3.Hasil dan Diskusi

3.1 Hasil Implementasi

Berdasarkan hasil kerja praktek di Aare Studio Mendalo Indah, telah berhasil dikembangkan sebuah sistem informasi promosi dan reservasi berbasis website yang bertujuan untuk menggantikan sistem pemesanan manual yang selama ini digunakan. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dengan pendekatan metode prototyping. Hasil pengembangan sistem menunjukkan bahwa berbagai fungsi penting

telah berhasil diimplementasikan. Adapun hasil fitur yang disediakan oleh sistem untuk pelanggan dan user sebagai berikut:

A. Pelanggan

1. Halaman profil studio terdiri atas daftar layanan, dan portofolio hasil karya.
2. Halaman form pemesanan yang memungkinkan pelanggan memilih layanan, waktu sesi foto, dan jam operasional.
3. Bukti pemesanan otomatis yang dapat diunduh di email.

B. Admin

1. Dashboard pemantauan reservasi (pending, confirmed, cancel).
2. Fitur verifikasi pembayaran dan cetak invoice.
3. Laporan keuntungan bulanan dan ekspor data dalam format Excel.

Fitur-fitur tersebut secara nyata mampu mengurangi kesalahan jadwal, mempercepat proses pelayanan, dan meningkatkan profesionalitas studio. Hal ini sesuai dengan pendapat Jogiyanto (2005), bahwa sistem informasi dapat membantu pengguna dalam mengelola data yang kompleks secara efisien dan terstruktur.

Sistem ini dibangun dengan metode prototyping, yaitu metode pengembangan sistem yang bersifat iteratif dan mengandalkan umpan balik dari pengguna untuk penyempurnaan sistem (Pressman, 2012). Tahapan yang dilakukan meliputi perencanaan awal, analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, pembuatan prototype, dan revisi berdasarkan evaluasi pengguna. Metode ini terbukti sangat sesuai untuk pengembangan sistem berbasis layanan seperti di Aare Studio yang memiliki kebutuhan dinamis dan spesifik.

3.2. Manfaat Sistem

Sistem informasi promosi dan reservasi berbasis website yang dirancang pada Aare Studio memberikan manfaat nyata bagi pengelolaan operasional studio secara keseluruhan. Aplikasi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai strategi peningkatan kualitas pelayanan yang berdampak langsung pada kepuasan pelanggan dan efisiensi kerja internal. Adapun manfaat yang didapat yaitu:

1. Mengurangi ketergantungan pada admin media sosial.
2. Meningkatkan akurasi pencatatan data pelanggan.
3. Menyediakan data keuangan secara otomatis dan real-time.
4. Memberikan kesan profesional melalui tampilan web dan bukti pemesanan.

Dengan demikian, hasil perancangan sistem ini tidak hanya menyelesaikan permasalahan internal Aare Studio, tetapi juga menjadi model penerapan teknologi informasi dalam mendukung transformasi digital UMKM, sebagaimana disarankan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (2022), bahwa digitalisasi merupakan langkah krusial bagi pelaku usaha kecil agar dapat bersaing secara berkelanjutan di era digital.

3.3. Pengujian Dan Evaluasi Perancangan

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Visual Testing. Metode ini berfokus pada pemeriksaan kesesuaian tampilan antarmuka sistem dengan desain awal (prototype) yang telah dibuat pada tahap perancangan, meliputi kesesuaian warna, tata letak elemen, tipografi, ikon, dan responsivitas tampilan pada berbagai perangkat.

Pengujian dilakukan oleh tim pengembangan Bersama pemilik Aare Studio dengan cara membandingkan hasil implementasi halaman sistem dengan rancangan pada figma. Pengujian juga memastikan bahwa setiap elemen visual tidak hanya tampil sesuai, tetapi juga berfungsi dengan baik Ketika digunakan oleh pengguna akhir.

A. Hasil Pengujian

Berikut adalah ringkasan hasil pengujian visual terhadap halaman-halaman utama sistem:

NO	HALAMAN YANG DIUJI	HASIL YANG DIHARAPKAN	HASIL AKTUAL	STATUS
1.	Halaman Beranda	Menampilkan banner utama, daftar layanan, dan tombol “Pesan Sekarang” sesuai layout pada prototype.	Seluruh elemen tampil sesuai desain, warna konsisten, dan tombol berfungsi mengarahkan ke form reservasi.	Berhasil
2.	Halaman Layanan	Menampilkan daftar layanan lengkap dengan foto, deskripsi, dan harga yang sesuai rancangan.	Foto dan deskripsi layanan tampil rapi, ukuran gambar sesuai, dan tidak ada elemen yang terpotong di berbagai resolusi.	Berhasil
3.	Formulir Reservasi	Menampilkan form input nama, nomor telepon, jenis layanan, tanggal, jam, dan metode pembayaran sesuai urutan rancangan.	Form sesuai layout, semua label terbaca jelas, dan responsif di desktop maupun mobile.	Berhasil
4.	Halaman Portofolio	Menampilkan galeri foto hasil karya dengan grid yang proporsional dan fitur zoom saat diklik.	Tata letak sesuai desain, fitur zoom berjalan lancar tanpa distorsi gambar.	Berhasil
5.	Dashboard Admin	Menampilkan data reservasi, status pembayaran, dan menu navigasi sesuai rancangan dashboard pada prototype.	Semua elemen dashboard konsisten dengan desain awal, ikon jelas, dan navigasi bekerja dengan baik.	Berhasil
6.	Halaman Laporan Keuangan	Menampilkan table laporan keuntungan bulanan sesuai desain dengan opsi ekspor data.	Tampilan table rapi, tombol ekspor berfungsi, dan font konsisten dengan halaman lainnya.	Berhasil

B. Evaluasi Perancangan

Berdasarkan hasil pengujian visual yang dilakukan, sistem dinyatakan memenuhi standar desain yang telah direncanakan pada tahap prototype. Tidak ditemukan perbedaan signifikan antara rancangan awal dan hasil implementasi, baik dari segi tata letak, pemilihan warna, maupun konsisten tipografi.

Selain itu, evaluasi terhadap responsivitas menunjukkan bahwa tampilan sistem tetap proporsional ketika diakses melalui perangkat desktop, tablet, dan smartphone. Uji coba bersama pemilik studio juga menunjukkan bahwa navigasi sistem mudah dipahami dan elemen visual mampu memberikan kesan profesional.

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa penggunaan metode visual Testing berhasil memastikan bahwa implementasi akhir sistem telah sesuai dengan ekspektasi desain awal, sehingga dapat mendukung tujuan penelitian untuk meningkatkan kualitas layanan dan profesionalitas Aare Studio.

3.4. User Acceptance Testing (UAT)

Selain pengujian visual dilakukan juga User Acceptance Testing (UAT) untuk mengetahui tingkat penerimaan sistem oleh pengguna akhir. UAT dilakukan kepada 10 Responden yang terdiri dari pemilik studio, staf operasional, dan pelanggan Aare Studio.

Tujuan UAT dilakukan untuk memastikan sistem informasi promosi dan reservasi Aare Studio dapat diterima pengguna akhir yaitu pengguna, owner, dan staf) dan sesuai kebutuhan operasional.

- Responden : 10 Responden
- Instrumen: kuesioner skala Likert 1-5 (1 = sangat tidak setuju, 5 = sangat setuju)
- Aspek penilaian: 10 aspek terkait kegunaan, fungsi, dan operasional sistem.
- Teknik Analisis : hitung skor per aspek, rata-rata, total skor actual, dan persentase terhadap skor ideal.

DAFTAR ASPEK DAN PERTANYAAN UAT		
NO	ASPEK PENILAIAN	BUTIR PERTANYAAN
1.	Kemudahan penggunaan sistem	Sistem mudah digunakan tanpa perlu banyak bantuan.
2.	Kejelasan tampilan antarmuka	Menu, navigasi, dan tata letak jelas serta mudah dipahami.
3.	Kelengkapan fitur reservasi	Fitur mencakup layanan, jadwal, dan metode pembayaran yang dibutuhkan.
4.	Kecepatan proses pemesanan	Sistem mempercepat proses pemesanan dibanding cara manual.
5.	Keterbacaan info layanan dan harga	Informasi layanan, harga, dan jadwal mudah dibaca dan dipahami.
6.	Kestabilan sistem	Sistem berjalan stabil tanpa sering error atau gangguan.
7.	Keamanan transaksi	Saya merasa aman saat melakukan pemesanan/pembayaran.
8.	Kesesuaian kebutuhan pengguna	Sistem sesuai kebutuhan pelanggan dan pihak studio.
9.	Efisiensi bagi admin	Dashboard admin memudahkan kelola reservasi, pembayaran, dan laporan.
10.	Kepuasan keseluruhan	Secara umum saya puas dengan sistem ini.

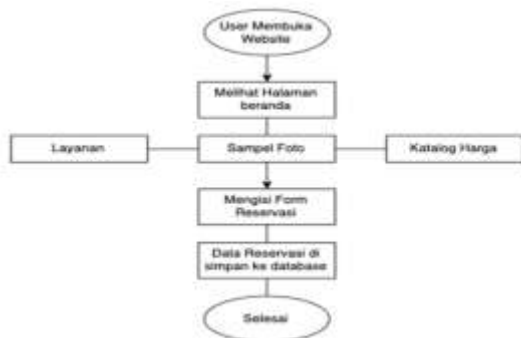
HASIL USER ACCEPTANCE TESTING			
NO	ASPEK PENILAIAN	JUMLAH SKOR (10 RESPONDEN)	RATA-RATA (1-5)
1.	Kemudahan pengguna sistem	41	4,10
2.	Kejelasan tampilan antarmuka	40	4,00
3.	Kelengkapan fitur reservasi	39	3,90

4.	Kecepatan proses pemesanan	42	4,20
5.	Keterbacaan info layanan dan harga	40	4,00
6.	Kestabilan sistem	38	3,80
7.	Keamanan transaksi	39	3,90
8.	Kesesuaian kebutuhan pengguna	40	4,00
9.	Efisiensi bagi admin	41	4,10
10.	Kepuasan keseluruhan	40	4,00
	Total / Rata-rata	400	4,00

Catatan skala : 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = netral, 4 = setuju, 5 = sangat setuju.

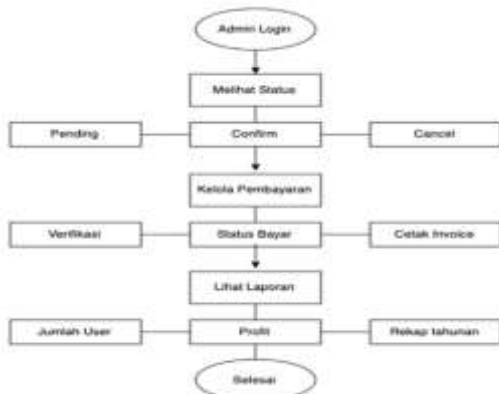
Rata-rata 4,00/5 menunjukkan penerimaan pengguna baik.

3.5. Flowchart Sistem



Gambar 2. Flowchart Sisi Pengguna

Flowchart di atas menggambarkan alur reservasi dari sisi pengguna, mulai dari mengakses website hingga menerima bukti reservasi. Proses ini sepenuhnya otomatis tanpa interaksi manual dari admin, yang menunjukkan peningkatan efisiensi system. Hal ini sejalan dengan temuan Susanto & Ramadhani (2019).

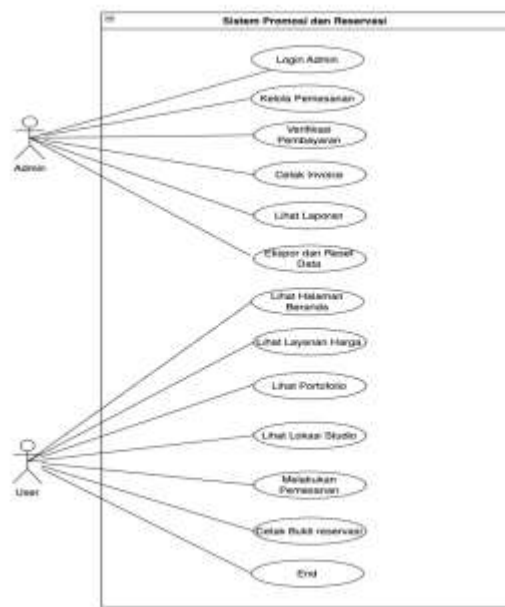


Gambar 3. Flowchart Sisi Admin

Flowchart untuk admin menunjukkan bagaimana system pada admin memungkinkan pengelolaan, serta pembuatan laporan yang teroganisir. Ini mendukung pernyataan Laudon & Laudon (2020) bahwa sistem informasi manajemen membantu proses pengambilan keputusan dengan menyediakan data yang akurat dan cepat.

3.6. Use Case Diagram

Pada metode ini menjelaskan gambaran hubungan dan interaksi antara pengguna dengan fitur yang telah disediakan. Terdapat 2 peran utama pada sistem ini ,yaitu Admin dan User.



Gambar 4. Use Case Diagram

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil perancangan dan implementasi sistem informasi promosi dan reservasi berbasis website pada Aare Studio, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dikembangkan berhasil mengatasi permasalahan utama yang selama ini dihadapi studio, yaitu sistem reservasi manual, promosi tidak terintegrasi, dan pencatatan data pelanggan yang tidak terstruktur. Sistem ini menyediakan fitur utama berupa halaman informasi layanan, formulir pemesanan online, bukti pemesanan otomatis, serta dashboard admin untuk pengelolaan reservasi, pembayaran, dan laporan keuangan. Dengan penerapan metode *prototyping*, sistem dikembangkan secara bertahap dan disesuaikan dengan kebutuhan nyata pengguna melalui umpan balik langsung, sehingga sistem akhir menjadi lebih relevan dan efisien. Implementasi sistem ini terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional studio, mempercepat proses pelayanan, memperbaiki manajemen data pelanggan, serta meningkatkan kesan profesional terhadap pelanggan. Secara umum, sistem ini tidak hanya bermanfaat secara teknis, tetapi juga strategis dalam mendukung transformasi digital UMKM di sektor jasa kreatif. Ke depan, sistem ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan fitur tambahan seperti notifikasi otomatis, integrasi kalender digital, serta peningkatan keamanan data guna menunjang keberlanjutan dan skalabilitas usaha Aare Studio di era digital.

Referensi

1. Febriyanto, A., & Wibowo, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Studio Foto Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 7(2), 45–53.
2. Maulana, R., & Hakim, L. (2021). Sistem Informasi Reservasi Online pada Studio Fotografi Berbasis Website Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 13(1), 1–9.

3. Supriadi, H., & Yulianti, E. (2019). Penerapan Metode Prototyping Dalam Pengembangan Sistem Reservasi Online. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(3), 279–285.
4. Fajri, A., & Huda, M. (2022). Perancangan Website Promosi dan Booking Studio Fotografi Berbasis PHP dan MySQL. *Jurnal Simetris*, 13(2), 123–131.
5. A. Sugiharto, “Pengaruh Digitalisasi terhadap Industri Kreatif,” *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 6, no. 2, pp. 55–61, 2021.
6. N. Muminat and Lionie, “Perancangan Sistem Reservasi Online pada Layanan Jasa,” *Jurnal RESTIKOM*, vol. 5, no. 1, pp. 10–17, 2023.
7. A. Rosa and M. Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*, Bandung: Informatika, 2013.
8. Nugroho, A. (2015). *Web Programming dengan HTML, CSS, PHP, dan MySQL*. Andi Publisher.
9. Muminat, N., & Lionie. (2023). “Perancangan Sistem Reservasi Berbasis Web.” *Jurnal RESTIKOM*, Vol. 5, No. 1.
10. Nugroho, A. (2015). *Web Programming dengan HTML, CSS, PHP, dan MySQL*. Andi Publisher.
11. Andriani, D., & Prasetyo, H. (2020). Pengembangan Sistem Informasi Reservasi Online pada Jasa Fotografi Berbasis Web. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 8(1), 12–21.
12. Wahyudi, A., & Nugraha, R. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Studio Foto Berbasis Website Menggunakan Metode Prototyping. *Jurnal Sistem Informasi*, 14(2), 87–95.
13. Kurniawan, B., & Sari, D. P. (2022). Penerapan Metode Prototype pada Sistem Reservasi Layanan Fotografi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 10(3), 145–154.
14. Susanto, A., & Ramadhani, A. (2019). Perancangan Website Pemesanan Studio Foto dengan Metode Prototype. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 72–80.
15. Lestari, D., & Hapsari, A. (2021). Implementasi Metode Prototype pada Sistem Informasi Pemesanan Online. *Jurnal Teknologi Informasi*, 17(2), 150–158.
16. Anwar, M., & Fauzan, I. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 9(3), 200–209.