

Rancang Bangun *E-Commerce* Jasa Fotografi di Kota Padang Berbasis Web

Fanny Septiani Bufra, Primadela Antari, Deni Yuza Mahendra

Program Studi Sistem Informasi

ITS Khatulistiwa, Jl. Mayor Said Zamzam, Pujurahayu Simpang III Ophir,

Pasaman Barat, Sumatera Barat

Email : fanny.bufra@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini memaparkan tentang *e-commerce* jasa fotografi di Kota Padang berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. Dari penelitian yang telah dilakukan pada beberapa fotografer di komunitas Minang Landscaper Kota Padang dapat disimpulkan bahwa kendala atau permasalahan yang sering dialami oleh fotografer adalah mempromosikan jasa fotografinya belum maksimal karena masih belum menggunakan *website*, sehingga informasi jasa fotografinya belum terlalu menyebar. Oleh karena itu, para *customer* sulit untuk mendapatkan informasi fotografer yang diinginkan. Aplikasi *e-commerce* jasa fotografi ini dibangun untuk membantu para fotografer khususnya di Kota Padang mendapatkan lebih banyak *customer* yang akan menggunakan jasa mereka. Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *System Development life Cycle* atau SDLC yang mana metode ini dapat memberikan gambaran input dan output yang jelas dari tahap awal hingga akhir. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini para fotografer dapat mempromosikan dan mempublikasikan jasa fotografi sehingga terjadi transaksi antara fotografer dan *customer* yang saling memberikan keuntungan serta mendapatkan *update* portofolio dari setiap fotografer secara cepat.

Kata Kunci : *E-commerce*, PHP, MySQL, jasa fotografi, SDLC.

ABSTRACT

This study describes the e-commerce photography services in Padang city, web-based using the PHP programming language and MySQL database. From the research that has been done on several photographers in the Minanglandscaper community of Padang City it can be concluded that the obstacles or problems that are often experienced by photographers is not maximizing the promotion of photography services because they still don't use the website, so the information on the photography service has not been too widespread. Therefore, customers find it difficult to get information from the photographer they want. This e-commerce photography service application was built to help photographers, especially in Padang city get more customers who will use their services. The development method used in this research is the System Development life Cycle or SDLC which can provide a clear picture of inputs and outputs from the initial to the final stage. It is expected that with this application photographers can promote and publish photography services so that there is a transaction between the photographer and the customer who benefits each other and get portfolio updates from every photographer quickly.

Kata Kunci : *E-commerce*, PHP, MySQL, Photography Services, SDLC.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada saat ini mengalami kemajuan yang sangat pesat. Komputer adalah alat bantu yang memegang peranan penting, khususnya sebagai media pengolahan data, baik berskala besar maupun berskala kecil. Bahkan kemajuan teknologi saat ini sudah mencapai berbagai macam bidang di kehidupan masyarakat. Penggunaan teknologi yang tepat guna akan berdampak baik terhadap jalannya roda usaha (Melisa & Yupie, 2009).

Komputer tidak hanya berperan sebagai media pengolah data saja tapi juga sebagai media komunikasi dengan memanfaatkan teknologi internet. Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer yang jangkauannya luas dan besar serta dapat menghubungkan pengguna komputer dari satu negara ke negara lainnya di seluruh dunia. Internet pada saat ini sudah sama populernya dengan *telephone*. Informasi yang dikirim lewat internet dapat diakses keseluruh dunia hanya dalam hitungan detik (Puji Hastanti & Eka Purnama, 2015).

Dibidang jasa fotografi juga mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan ditandai munculnya kamera-kamera digital dan berbagai alat-alat pendukung fotografi lainnya dengan teknologi yang sangat canggih untuk menghasilkan foto dan video. Fotografi adalah sebuah kombinasi antara seni dengan ilmu pengetahuan. Fotografi bergantung pada teknologi, cahaya, teknik dan kreatifitas serta imajinasi yang tinggi dari penggunaanya dalam menghasilkan sebuah karya foto dan video (Afriyonna, 2014)

Jasa merupakan suatu kegiatan yang berwujud ataupun tidak berwujud yang dilakukan untuk melayani konsumen. Ada beberapa karakteristik jasa yang harus dipertimbangkan oleh suatu perusahaan, yaitu *Intangibility* (tidak berwujud jasa), *Inseparability* (ketidakterpisahan jasa), *Variability* (keragaman jasa), dan *Perishability* (tidak tahan lama) (Yuliana, 2012).

Pekerjaan dibidang fotografi pada saat ini menjadi salah satu pekerjaan yang sangat menghasilkan namun banyak para fotografer yang masih terkendala seperti belum stabilnya dalam mendapatkan *customer*, khususnya para fotografer yang bergerak sebagai *freelance* dan tidak memiliki studio foto. Selain itu kendala atau permasalahan yang sering dialami oleh fotografer adalah mempromosikan jasa fotografinya belum maksimal karena masih belum menggunakan *website*, sehingga informasi jasa

fotografinya belum terlalu menyebar. Oleh karena itu, para *customer* sulit untuk mendapatkan informasi fotografer yang diinginkan.

Teknologi yang dapat digunakan untuk mempromosikan jasa fotografi ini adalah dengan memanfaatkan sistem informasi berbasis *e-commerce*. Sistem informasi adalah sebuah kumpulan atau gabungan beberapa elemen dan komponen yang dapat mengolah data menjadi informasi yang berguna dan bermanfaat untuk mencapai tujuan dari suatu organisasi (Maydianto & Rasid Ridho, 2021).

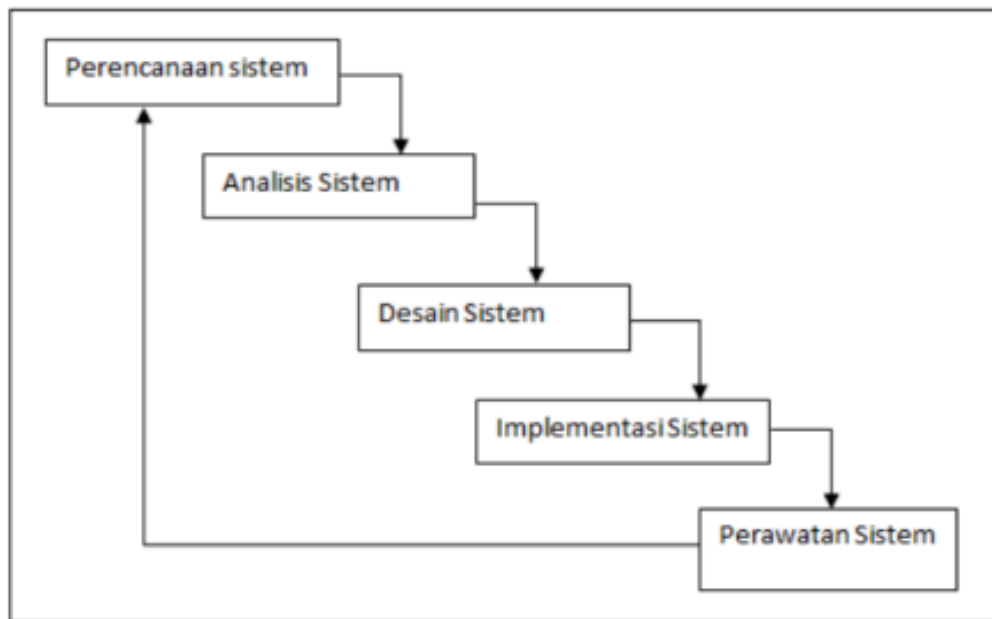
E-commerce atau *Electronic Commerce* adalah penyebaran, pembelian, penjualan, serta pemasaran jasa dan barang melalui sistem elektronik dan terhubung dengan internet atau jaringan komputer. Kelebihan dari *e-commerce* yaitu proses otomatis yang mengganti proses manual. Proses yang terintegrasi akan meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses (Arief & Nur Adi, 2015).

Aplikasi *e-commerce* jasa fotografi ini dibangun untuk membantu para fotografer khususnya di Kota Padang mendapatkan lebih banyak *customer* yang akan menggunakan jasa mereka. Diharapkan dengan adanya aplikasi ini para fotografer dapat mempromosikan dan mempublikasikan jasa fotografi sehingga terjadi transaksi antara fotografer dan *customer* yang saling memberikan keuntungan serta mendapatkan *update* portofolio dari setiap fotografer secara cepat.

2. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah System Development life Cycle atau SDLC. SDLC atau *Software Development Life Cycle* atau disebut juga *System Development life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metodologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (Rosa & Shalahuddin, 2016).

Tahapan-tahapan SDLC dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1: Tahapan *System Development Life Cycle*

Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, penulis melakukan beberapa metode diantaranya sebagai berikut :

1. Pengamatan langsung (*Field Research*)

Penulis melakukan pengamatan langsung ke tempat objek pembahasan yang ingin diperoleh data-data. Pengambilan data dilakukan pada komunitas fotografi Minang Landscapers di Kota Padang.

2. Studi kepustakaan (*Library Research*)

Studi pustaka akan dilakukan dari referensi buku-buku tentang web, jurnal-jurnal yang bisa diperoleh di perpustakaan maupun dari sumber-sumber di internet.

3. Penelitian Laboratorium (*Laboratory Research*)

Penelitian ini dilakukan menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam penerapan dan praktek langsung untuk menyelesaikan masalah agar hasil yang dicapai sesuai dengan yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Sistem

Analisa sistem adalah langkah awal yang dilakukan dalam merancang sebuah sistem, karena pada langkah ini akan dievaluasi kinerja dari sistem lama yang telah berjalan. Tujuan dari menganalisa sistem lama adalah untuk mendapatkan solusi terbaik agar sistem baru yang akan dibuat mampu mengatasi kelemahan-kelemahan dari sistem lama.

Perkembangan dari sebuah sistem dapat dipengaruhi oleh kondisi yang dihadapi sering berubah-ubah. Timbulnya gagasan membuat suatu sistem dikarenakan begitu banyaknya pemesanan jasa fotografi dan kebutuhan akan informasi mengenai jasa fotografi, sehingga dibutuhkan sebuah sistem yang dapat melakukan hal tersebut dengan cepat dan tanpa memakan waktu lama serta *up to date*.

Setelah melakukan penelitian langsung terhadap sistem informasi lama yang sedang berjalan pada jasa-jasa fotografi di area kota Padang yang tergabung dalam komunitas Minang Landscapers, yaitu sistem pemesanan jasa fotografi. Dimana pada sistem tersebut belum terkomputerisasi, seperti proses pemesanan jasa masih dicatat dalam bentuk nota, dan nota tersebut dikumpulkan untuk dijadikan sebagai data transaksi.

Analisa Sistem yang Akan dibangun

Sistem baru yang akan dibuat adalah sebuah aplikasi *e-commerce* jasa fotografi. Data yang relevan sangat penting dalam sebuah sistem karena itulah aplikasi ini dibangun dan mudah digunakan oleh *user*. Sistem ini diharapkan mampu memproses semua data yang diinputkan.

Sistem yang dibangun ini berfungsi sebagai aplikasi yang dapat mengelola data pemesanan dan promosi jasa fotografi dan laporan transaksi untuk fotografer. Setiap data yang *diinput* akan masuk dan disimpan ke *database*.

Rancangan Sistem dengan *Unified Modelling Language* (UML)

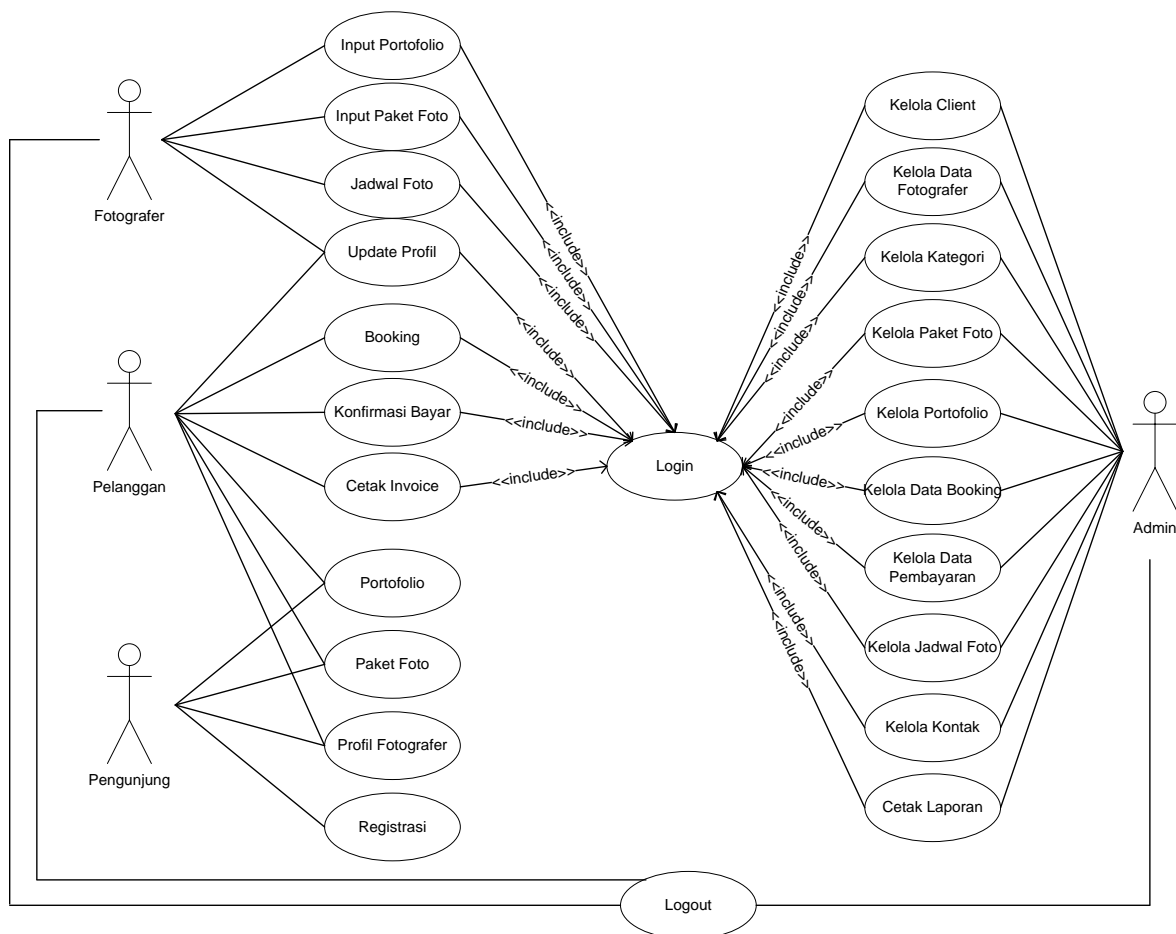
Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa pemodelan yang berorientasi objek dengan menjadikan objek sebagai sudut pandang utama. UML merupakan bahasa pemodelan dengan visualisasi dan dokumentasi yang baik. UML berfungsi untuk

mendeskripsikan interaksi antara satu atau banyak aktor dari sistem yang akan dibangun serta menggambarkan fungsi-fungsinya pada sebuah sistem informasi. Jenis-jenis dari UML adalah *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *collaboration diagram* (Nistrina & Sahidah, 2022).

Use Case Diagram

Use case diagram adalah pemodelan dari kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibangun. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi yang ada di dalam sistem informasi dan hak akses bagi *user* untuk menggunakan fungsi-fungsi tersebut (Hendini, 2016)

Adapun bentuk *use case diagram* yang dirancang dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 2: Use Case Diagram

Berikut adalah definisi aktor yang ada pada aplikasi *e-commerce* jasa fotografi:

1. Admin

Pengguna sistem yang memiliki hak akses penuh untuk melakukan atau mengelola seluruh kegiatan pada sistem dengan melakukan login terlebih dahulu agar dapat melakukan seluruh kegiatan dari sistem tersebut.

2. Fotografer

Pengguna sistem yang hak aksesnya dibatasi hanya untuk mengubah profil, mengupload portofolio, menginputkan data paket foto, konfirmasi jadwal foto, melihat jadwal foto yang akan dikerjakannya, mencetak laporan transaksi pemesanan jasa fotografi.

3. Pelanggan

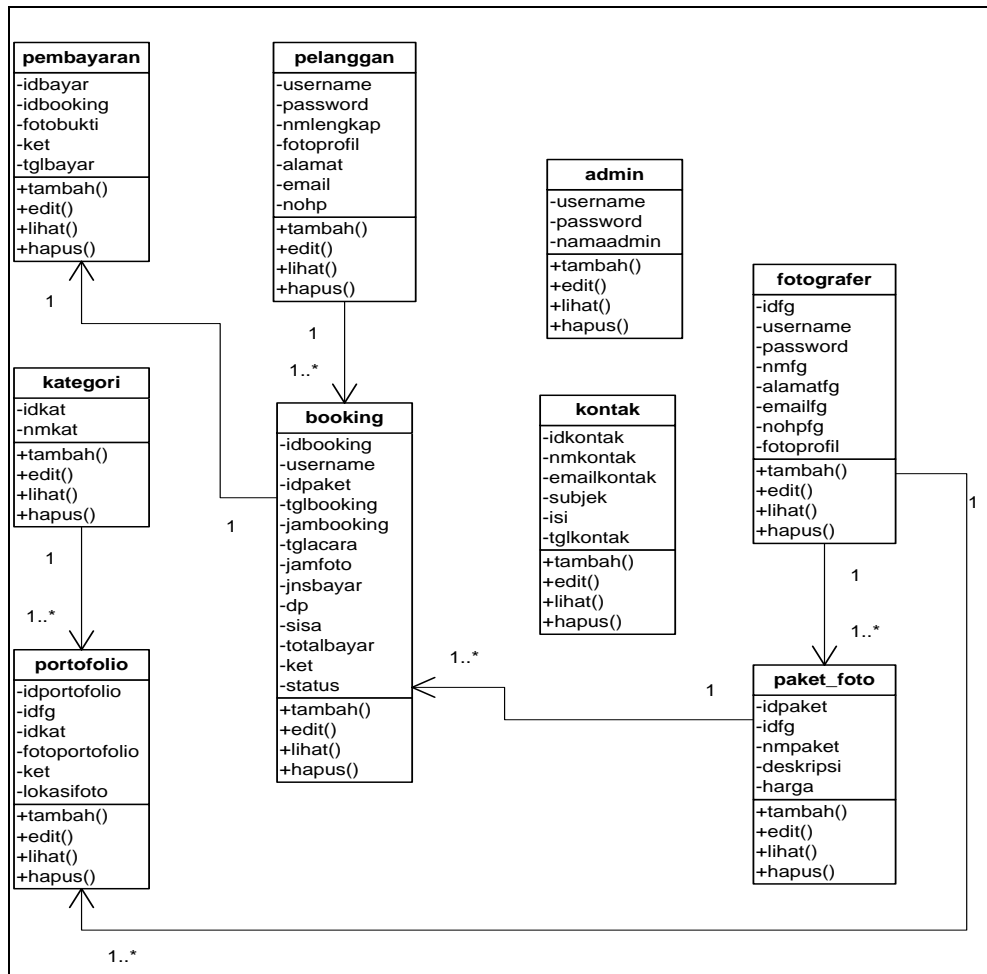
Pengguna sistem yang hak aksesnya dibatasi hanya untuk mengubah profil, melihat portofolio, melihat paket foto, melihat profil fotografer, melakukan pemesanan jasa foto, melihat jadwal foto fotografer, mencetak *invoice* pemesanan foto.

4. Pengunjung

Adalah tamu atau pengunjung website yang belum terdaftar sebagai anggota pada sistem. Hak aksesnya dibatasi untuk melihat portofolio, melihat paket foto, melihat profil fotografer, melakukan registrasi menjadi anggota pada sistem.

Class Diagram

Class diagram adalah diagram yang menggambarkan kebutuhan atribut dan struktur dari sebuah sistem yang akan dibangun dengan berdasarkan pada rancangan use case dan activity diagram (Sova & Rahayu, 2019). *Class diagram* juga berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara tabel-tabel yang ada di dalam *database* sebuah sistem. Rancangan *class diagram* dapat dilihat pada gambar 3 berikut ini:

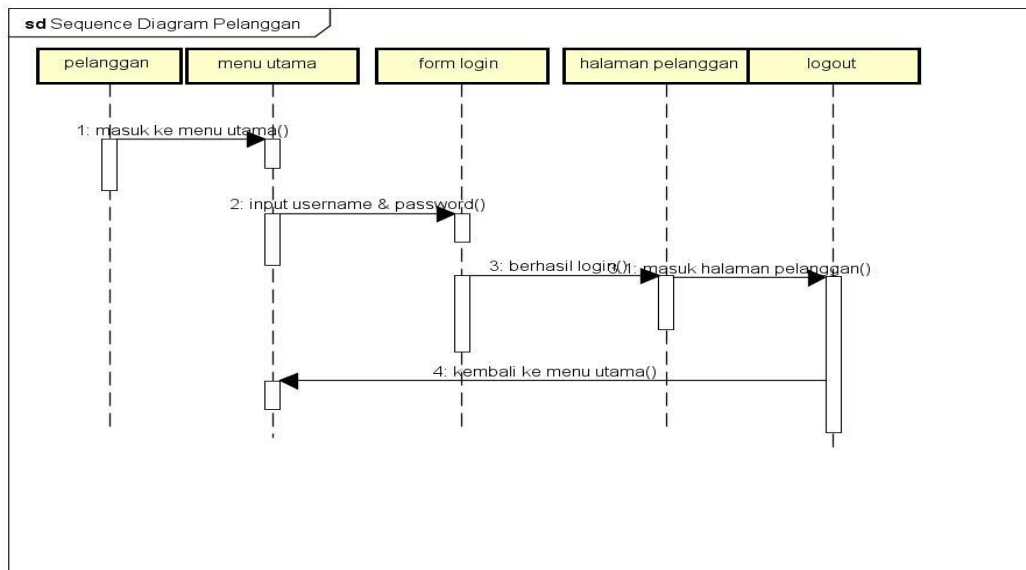


Gambar 3: Class Diagram

Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respon dari suatu event untuk menghasilkan sebuah output. Diawali dari yang memicu aktivitas tersebut, proses dan perubahan yang terjadi secara internal dan output yang dihasilkan (Firman, 2016).

Rancangan Sequence diagram dapat dilihat pada gambar 4 berikut ini:



Gambar 4: Sequence diagram

Desain File

Desain *file* adalah suatu perancangan data-data yang saling berkaitan dan dibutuhkan di dalam sebuah sistem. Dari data inilah akan dihasilkan informasi ketika telah diolah. Informasi ini berguna bagi pengguna sistem dalam pengambilan keputusan. Dibawah ini file-file yang digunakan dalam pembangunan aplikasi *e-commerce* jasa fotografi di Kota Padang berbasis web.

Desain File Pelanggan

Database : db_fotografi

Nama File : pelanggan

Primary Key : Username

Nama Field	Tipe	Length	Ket
Username	Varchar	100	Username login
Password	Varchar	100	Password login
Nmlengkap	Varchar	100	Nama user
Fotoprofil	varchar	200	Foto profil user
Alamat	varchar	100	Alamat user
Email	Varchar	100	Email user
Nohp	Varchar	20	No hp user

Desain File Fotografer

Database : db_fotografi

Nama File : fotografer

Primary Key : idfg

Nama Field	Tipe	Length	Ket
Idfg	int	5	Primary key
Nmfg	Varchar	100	Nama fotografer
Alamatfg	Varchar	100	Alamat FG
Emailfg	Varchar	100	Email FG
Nohpfg	Varchar	20	No hp FG
Fotoprofil	Varchar	200	Foto profil FG
Username	Varchar	100	Username login
Password	Varchar	100	Password login

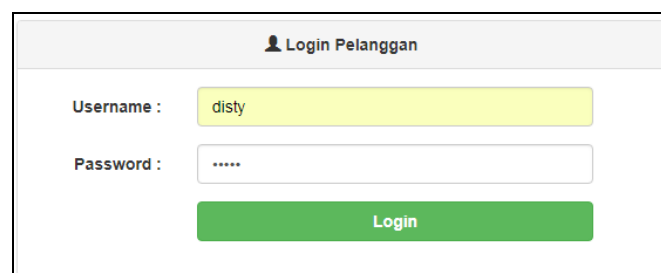
Desain File Pemesanan Jasa Fotografi

Database : db_fotografi

Nama File : booking

Primary Key : idbooking

Nama Field	Tipe	Length	Ket
Idbooking	int	5	Primary key
username	Varchar	100	Foreign key
Idpaket	int	5	Foreign key
Tglbooking	Date	-	Tgl booking
Jambooking	Time	-	Jam booking
Tglacara	Date	-	Tgl acara
Jamfoto	Time	-	Jam foto
Jnsbayar	Enum	Dp,lunas	Jenis bayar
Dp	double	-	Dp booking
sisa	double	-	sisa bayar
Totbayar	double	-	Total bayar
Ket	Varchar	100	Keterangan
Status	Varchar	50	Status booking

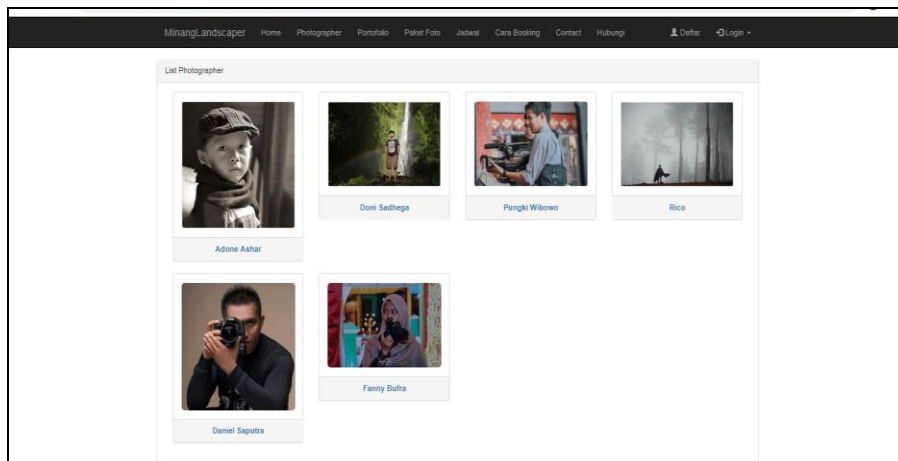
Halaman Login Pelanggan

Gambar 5: Halaman *Login* Pelanggan

Halaman *Home* Pengunjung



Gambar 6: Halaman *Home* Pengunjung

Halaman *List* Fotografer



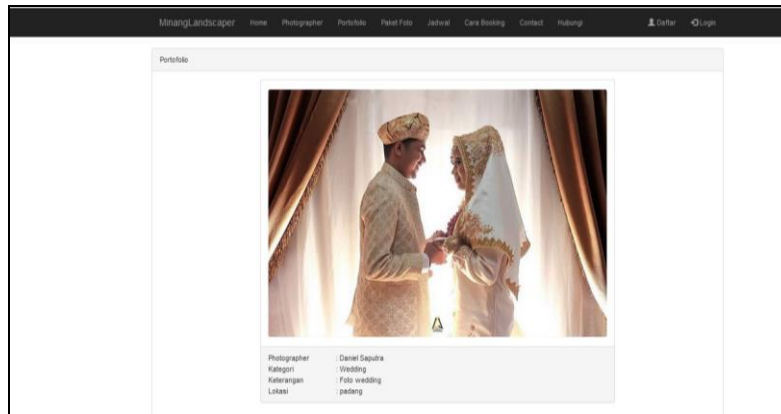
Gambar 7: Halaman *List* Fotografer

Halaman *Paket* Foto

No	Nama Paket	Deskripsi	Harga	Photographer	Booking
1	Wedding Movie Clip	Wedding Movie Clip 1. 1 Konsep Cerita 2. Durasi 5-10 Menit 3. 2 File Video (Akad dan Resepsi) 4. 2 File Video 5. 3 Videografer 6. Tool: Drone, Zium Crane 2, 2 DSLR Full Frame 7. DVD File Hasil	8.000.000,-	Daniel Saputra	Booking
2	Paket Standar Wedding	*Only Akad 1. - 1 Cetak 16rs + frame 2. - 50 Cetak 4r + album 3. - 1 cd/dvd file editing + all file) 4. - 1 video cinematic	800.000,-	Fanny Bufra	Booking

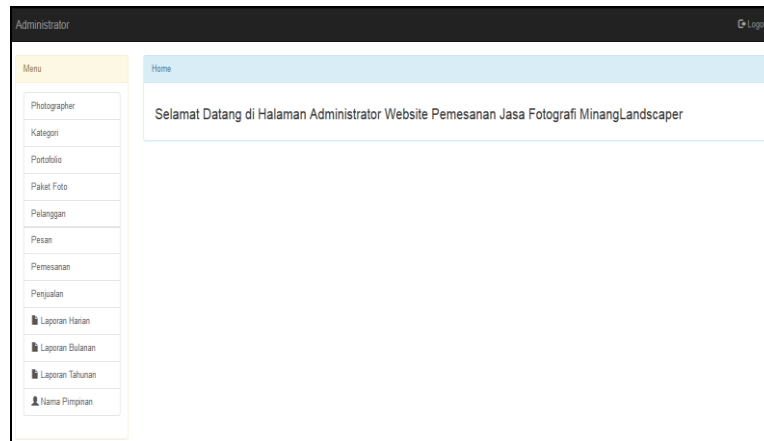
Gambar 8: Halaman *Paket* Foto

Halaman Portofolio



Gambar 9: Halaman Portofolio

Halaman Home Admin



Gambar 10: Halaman Home Admin

4. SIMPULAN

Aplikasi *e-commerce* jasa fotografi ini dapat memudahkan fotografer dalam mengolah data pemesanan jasa fotografi. Fotografer bisa mengakses web dan melakukan konfirmasi pemesanan di mana saja dan kapan saja tanpa perlu bertemu langsung dengan pelanggan.

Aplikasi *e-commerce* jasa fotografi ini dapat membantu para fotografer dalam melakukan promosi jasa fotografinya. Dengan *upload* portofolio dan daftar paket layanan jasa foto pada web ini.

Aplikasi *e-commerce* jasa fotografi ini dapat membantu dan memudahkan pelanggan dalam mencari fotografer yang diinginkan untuk mengabadikan momen spesialnya. Pelanggan dapat melihat berbagai informasi mengenai fotografer, jasa

fotografi, portofolio, jadwal foto fotografer, dan lainnya pada web ini. Sehingga pelanggan tidak perlu repot-repot datang ke studio foto atau menemui fotografer untuk bertanya. Pelanggan dapat mengakses dan melakukan pemesanan di mana saja dan kapan saja.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afriyonza. (2014). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI JASA FOTO PERNIKAHAN BERBASIS WEB PADA EUPHORIA PHOTO STUDIO. In *Jurnal Ilmiah Media Processor* (Vol. 9, Nomor 2).
- Arief, M., & Nur Adi, T. (2015). *MEMBANGUN APLIKASI E-COMMERCE JASA FOTOGRAFI PRE WEDDING BERBASIS WEB CROWDSOURCING MODUL FOTOGRAFER MENGGUNAKAN METODE ITERATIVE INCREMENTAL BUILD AN E-COMMERCE APPLICATION FOR PRE WEDDING PHOTOS PHOTOGRAPHER MODULE USING WEB-BASED CROWDSOURCING ITERATIVE INCREMENTAL*.
- Firman, A. (2016). Sistem Informasi Perpustakaan Online Berbasis Web. In *Teknik Elektro dan Komputer* (Vol. 5, Nomor 2).
- Hendini, A. (2016). *280381-pemodelan-uml-sistem-informasi-monitorin-4f276586*. IV(2).
- Maydianto, & Rasid Ridho, M. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV POWERSHOP. In *JURNAL COMASIE*.
- Melisa, N. A., & Yupie, R. R. (2009). *SISTEM INFORMASI PENJUALAN BARANG DAN JASA PADA STUDIO FOTO MACRO DENGAN MENGGUNAKAN VISUAL BASIC 6.0*.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). *UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL*.
- Puji Hastanti, R., & Eka Purnama, B. (2015). Sistem Penjualan Berbasis Web (E-Commerce) Pada Tata Distro Kabupaten Pacitan. *Jurnal Bianglala Informatika*, 3(2). <http://lppm3.bsi.ac.id/jurnal>
- Rosa, A. ., & Shalahuddin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi objek*.
- Sova, E., & Rahayu, D. A. (2019). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB UNTUK PENDAFTARAN PESERTA PELATIHAN KURSUS SERTIFIKASI INTERNASIONAL SECARA DARING DI UNIVERSITAS GUNADARMA. *Jurnal Ilmiah Informatika Komputer*, 24(1), 76–87. <https://doi.org/10.35760/ik.2019.v24i1.1991>
- Yuliana, rahmi. (2012). *131508-ID-analisis-pengaruh-strategi-service-recov*. 4(2).