



Perancangan Sistem Informasi Studio Foto pada Click Five Studio Depok

Nunu Kustian^{1*}, Dudi Parulian²

^{1,2} Universitas Indraprasta PGRI

* E-mail: kustiannunu@gmail.com , dudiparulian@gmail.com

Info Artikel

Keywords:
Information System, Photo Studio,
Netbeans

Abstract

Digital photography technology is developing very fast for the world of photography in Indonesia. According to these developments, studio space is needed that can accommodate all the needs of customers who vary with their needs. Click Five Studio Depok is a company engaged in the field of photography, but in its service is still using web based that requires something connectivity in the system and managing the data is still manual which uses facilities that make services inefficient. By using the NetBeans application, a photo studio information system was created to assist the process of ordering services at Click Five Studio Depok so that the system becomes computerized, more competent and can compete in the business world that can emerge in the world.

How to Cite: Kustian, N., & Parulian, D. (2020). Perancangan Sistem Informasi Studio Foto pada Click Five Studio Depok. *Prosiding Seminar Nasional Sains 2020*, 1 (1): 546-561.

PENDAHULUAN

1. Permasalahan Penelitian

Click Five Studio merupakan perusahaan yang bergerak dibidang fotografi khususnya penyediaan studio foto dan fotografer yang melayani jasa penyewaan studio foto, fotografer, dan edit foto untuk kebutuhan group package, foto reguler, paket pass foto, foto keluarga, pre-wedding, foto produk, dan dokumentasi acara. Dalam hal penyewaan studio foto masih menggunakan layanan berbasis web yang membutuhkan sesuatu konektivitas dalam menjalankan sistem tersebut. Hal ini menyebabkan adanya suatu konektivitas dalam menjalankan sistem tersebut, tidak adanya konektivitas maka sistem tidak berjalan sehingga dalam pengelolaan data harus menggunakan sistem manual yang selama ini penyimpanan data dilakukan dalam bentuk kertas lalu disimpan, menyebabkan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk melakukan pencarian data, dan mudah hilang ataupun rusak, sehingga pembuatan laporan menjadi tidak tepat dan tidak akurat. Pengelolaan data yang masih menggunakan berbasis web membuat pelayanan menjadi tidak efisien dan membutuhkan waktu yang lebih lama.

2. Wawasan dan Rencana Pemecahan Masalah

Data penyewaan studio foto, harga paket, dan pengelolaan data studio yang masih manual dan menggunakan penulisan tangan untuk mencatatnya, menimbulkan kemungkinan kesalahan pengelolaan data pada Click Five Studio yang disebabkan oleh kesalahan yang bersifat manusiawi. Maka dibuat sebuah perancangan sistem yang tidak membutuhkan konektivitas dalam penyewaan studio yang dapat memberikan masukan perbaikan atas kelemahan atau kekurangan pada sistem penyewaan studio yang ada pada saat ini yaitu berbasis web. Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

- a. Produk yang sudah tersedia diantaranya adalah *Prewedding Package*, sewa studio, *group package*, *couple*, *single*, *reguler package*, *wedding package*, dan *documentation package*.
- b. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*.

- c. Mengembangkan sistem yang ada pada studio Click Five dengan menggunakan bahasa pemrograman java, database menggunakan xampp, MySQL, dan laporannya menggunakan jasper report.
3. Rumusan Tujuan Penelitian
Tujuan penelitian ini adalah:
 - a. Merancang sistem informasi Click Five Studio berbasis java yang memudahkan karyawan sebagai admin dalam mengolah data.
 - b. Memudahkan pelanggan dalam memperkirakan harga paket yang diinginkan dengan batasan bahwa pelanggan harus datang ke lokasi studio Klik Five Depok.
 - c. Perancangan sistem informasi pada Klik Five Studio dapat membantu dan mempermudah admin dalam pengelolaan data dengan harapan mempercepat dan memudahkan proses pencarian, penginputan, dan pengelolaan data yang lebih terstruktur dan lebih mudah dalam proses pengaksesannya sehingga data yang telah diolah tersebut menjadi informasi yang berguna bagi kemajuan usaha Click Five Studio Depok.
4. Kajian Teoritik
 - 4.1 Perancangan

Menurut (Rizky, 2011) "Perancangan adalah sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta didalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail mengenai komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya. Menurut (Presman, 2010), Perancangan adalah langkah pertama dalam fase pengembangan rekayasa produk atau sistem. Perancangan itu adalah proses penerapan suatu sistem secara detail yang membolehkan dilakukannya realisasi fisik. Berdasarkan pengertian tersebut, bahwa perancangan yang dibuat pada penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi yang memudahkan karyawan Click Five Studio Depok dalam mengolah data baik dari segi penyewaan studio, maupun pelayanan lainnya dengan membuat sebuah aplikasi berbasis java yang sebelumnya berbasis web yang tekoneksi dengan jaringan *internet*.

4.2 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah "sebuah rangkaian prosedur formal dimana data dikelompokkan, diproses menjadi informasi, dan didistribusikan kepada pemakai" . (Kadir, 2014). Sedangkan (Laudon & Laudon, 2015) mengartikan bahwa sistem informasi "Secara teknis sebagai sesuatu rangkaian yang komponen-komponennya saling terkait yang mengumpulkan (dan mengambil kembali), memproses, menyimpan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan mengendalikan perusahaan". Berdasarkan pengertian tersebut bahwa sebuah sistem yang terdiri data-data yang dikumpulkan menjadi informasi yang akurat, relevan, dan berguna bagi perusahaan untuk menjalankan kegiatannya dalam mengambil keputusan.

4.3 Penelitian Terkait

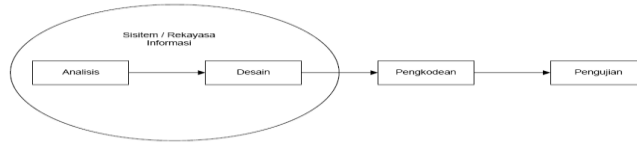
Penelitian yang dilakukan (Christiani, Syafariani, Si, & Stat, 2018) tentang "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Studio Photo di Rumah Api Bandung" yang menghasilkan sebuah sistem berbasis website secara online yang membantu dalam sistem pembookingan, penyewaan, dan pembatalan yang belum terkomputerisasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode prototype yang disesuaikan dengan kejadian sebenarnya yang ada dilapangan dengan merancang sistem menggunakan UML (*Unified Modelling System*). Jurnal terkait yang dilakukan (Himawan, 2020) tentang " Perancangan Sistem Aplikasi Informasi Transaksi Photography Accessories Berbasis Java Pada Studio Taman Mini" dengan menggunakan database MySQL dan bahasa pemrograman Java. Tujuan penelitian yang dilakukan merancang sistem aplikasi informasi dan transaksi *photography* agar pekerjaan pengelolaannya berjalan lebih efektif dan efisien sehingga bagian kasir dapat lebih cepat menyelesaikan pekerjaannya dan mengurangi *human error*.

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian berdasarkan latar belakang masalah serta tujuan yang telah dipaparkan sebelumnya agar tidak melebar dari tujuan yang dicapai. Tahapan rancangan penelitian yang

digunakan adalah model SDLC (*Software Development Life Cycle*) yaitu model *Waterfall*. Menurut (M. Shalahuddin dan Rosa A.S, 2016) Model air terjun (*waterfall*) adalah “Model sekuensial linier (*Sequential Linear*) atau alur hidup klasik (*Classic Life Cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*)”.



Gambar 1. Ilustrasi Model *Waterfall* (M. Shalahuddin dan Rosa A.S., 2016)

Berikut adalah penjelasan dari tahapan model *waterfall* menurut M. Shalahuddin dan Rosa:

a. Analisis

Pada tahap ini penulis memulai dengan menganalisa kebutuhan-kebutuhan apa saja dari sistem, baik dari sistem fungsional dan kebutuhan non fungsional dari sistem lalu dikumpulkan agar spesifikasi kebutuhan-kebutuhan tersebut sesuai dengan kebutuhan *user*.

b. Desain

Pada tahap desain adalah tahapan lanjutan dari analisis agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya dimulai dari desain antar muka sampai desain database yang akan diterapkan ke dalam sistem informasi studio foto pada Click Five Studio di Depok.

c. Pengkodean

Pada tahap ini, penulis mentranslasikan desain ke dalam program perangkat lunak yang disesuaikan dengan desain yang telah dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman Java.

d. Pengujian

Penulis fokus melakukan pengujian pada perangkat lunak untuk memastikan semua bagian sudah diuji dari segi logic dan fungsional. Tahap akhir dalam metode *waterfall* dimana penulis menggunakan Black Box testing untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah:

a. Wawancara.

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu (Sugiyono, 2013a). Penulis melakukan wawancara dengan bertanya secara lisan dan dijawab oleh lisan oleh pihak terkait yaitu Click Five Studio Depok.

b. Observasi

(Sugiyono, 2013b) mengungkapkan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Penulis secara langsung mencatat semua informasi semua kondisi yang ada di lokasi Click Five Studio dalam membuktikan sebuah kebenaran terutama dalam proses pengelolaan data studio.

c. Studi Pustaka

Penulis mendapatkan sumber data dari beberapa jurnal, buku, dan informasi lainnya melalui internet yang berkaitan dengan tema penulisan untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan.

3. Teknik Analisis Data

Penulis mendefinisikan perancangan ke dalam kebutuhan aplikasi dengan proses apa saja yang dilakukan oleh sistem. Berikut kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional dari perancangan yang dibuat:

a. Kebutuhan fungsional

Berikut kebutuhan fungsional dari aplikasi yang dirancang:

- 1) Penginputan Data Pemesanan Studio

Proses dilakukan oleh admin, proses ini dilakukan ketika pelanggan datang langsung ke Klik Five Studio Depok.

- 2) Pencatatan Data Pemesanan Studio
Proses dilakukan oleh admin, berfungsi untuk mencatat data pemesanan yang kemudian diberikan kepada bagian foto dan selanjutnya diinput untuk data pemesanan cetak foto.
- 3) Pencetakan Foto
Proses pencetakan foto ini dilakukan oleh bagian foto.
- 4) Transaksi Pembayaran
Pelanggan membayar biaya foto yang sesuai dengan struk pembayaran.
- 5) Pembuatan Laporan
Proses pembuatan laporan dilakukan oleh admin dan proses pembuatan laporan ini dikerjakan setelah proses penyewaan studio dan foto selesai dan diserahkan kepada *manager*.

b. Kebutuhan Non Fungsional

Berikut kebutuhan non fungsional dari aplikasi yang dirancang:

- 1) Kebutuhan Perangkat Keras
 - CPU dengan prosesor minimum Intel Atom 1.6 GHz jika menggunakan sistem operasi Windows atau Linux, atau prosesor Intel Core Duo 1.83 GHz jika menggunakan sistem operasi Machintos dengan versi minimum sebagaimana telah disebutkan pada perangkat lunak.
 - RAM minimal 512 Mb.
 - VGA minimal 128 Mb, disarankan 512 Mb.
 - Harddisk minimal 80 Gb.
 - Soundcard.
 - Mouse
 - Keyboard.
- 2) Kebutuhan Perangkat Lunak
 - Untuk Windows minimal Windows 2010
 - Untuk Machintos minimal Mac OS X v10.6
 - Untuk Linux minimal Red Hat 5.6 (32 bit maupun 64 bit atau OpenSUSE 11.3 (32 bit maupun 64 bit) atau Ubuntu 10.04 (32 maupun 64 bit)
 - Netbeans IDE 8.2
 - MySQL
 - Xampp

Penulis menganalisa data dan sistem yang sudah ada pada Klik Five Studio Depok untuk mempelajari permasalahannya yang kemudian mendesign rancangan dengan pendekatan berorientasi objek dan alat bantu yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*. Menurut (Widodo, Pudjo, P. & Heriawati, 2011) “UML singkatan dari *Unified Modeling Language*, yang berarti bahasa pemodelan standar”. Terdapat jenis-jenis diagram dalam UML menurut Widodo dan Heriawati yaitu:

a. Diagram Use Case (*Use Case Diagram*)

Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan himpunan use case dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini terutama sangat penting untuk mengorganisir dan memodelkan perilaku suatu sistem yang dibutuhkan serta diharapkan pengguna.

b. Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*)

Bersifat dinamis. Diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

c. Diagram Komponen (*Component Diagram*)

Bersifat statis. Diagram komponen ini memperlihatkan organisasi serta kebergantungan sistem/perangkat lunak pada komponen-komponen yang telah ada sebelumnya. Diagram ini berhubungan dengan diagram kelas dimana komponen secara tipikal dipetakan ke dalam satu atau lebih kelas-kelas, antarmuka-antarmuka serta kolaborasi-kolaborasi.

d. Diagram Deployment (*Deployment Diagram*)

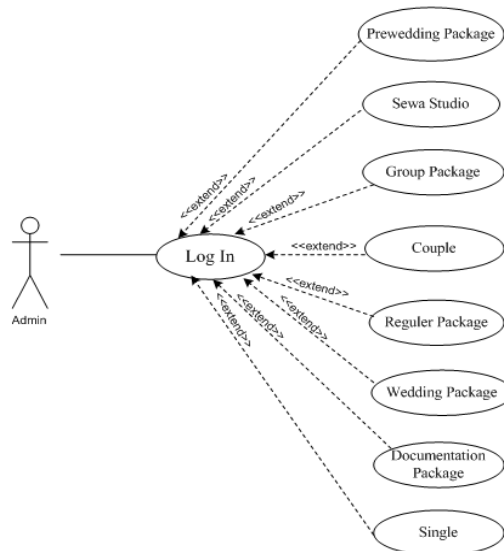
Bersifat statis. Diagram ini memperlihatkan konfigurasi saat aplikasi dijalankan (*run-time*). Memuat simpul-simpul beserta komponen-komponen yang ada didalamnya. Diagram deployment berhubungan erat dengan diagram komponen dimana diagram ini memuat satu atau lebih komponen-komponen. Diagram ini sangat berguna saat aplikasi kita berlaku sebagai aplikasi yang dijalankan pada banyak mesin (*distributed computing*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perancangan Sistem

a. *Use Case Diagram Login Admin*

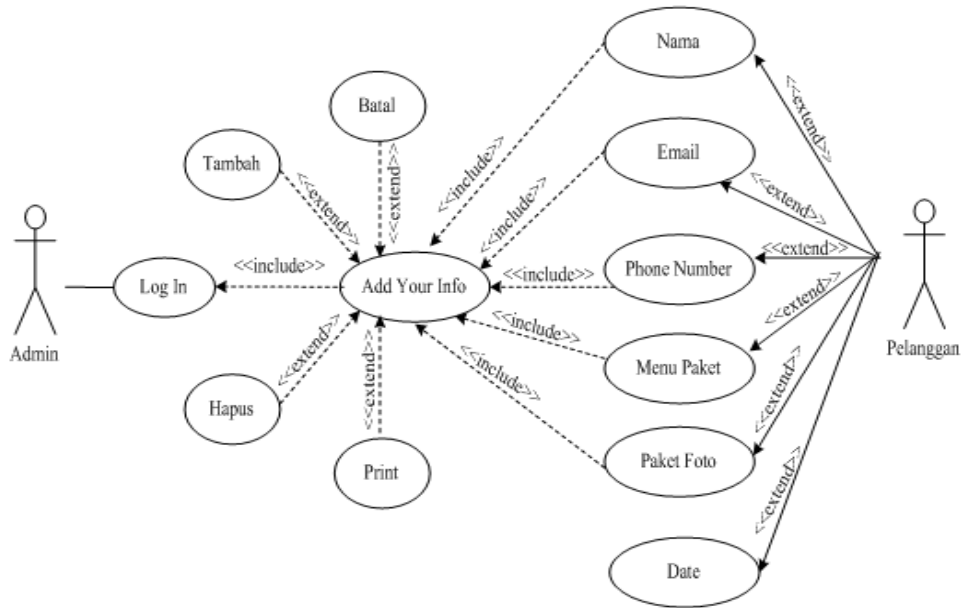
Use case diagram bertujuan memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem yang ada sehingga membuat user mengetahui alur dari setiap proses yang ada didalam sistem. Gambar berikut merupakan perancangan *use case diagram* pada aplikasi yang dirancang dalam sistem informasi Klik five Studio Depok. Pada halaman login *user*, admin sebagai *user* mengisi *username* dan *password* yang sesuai, jika sesuai akan masuk ke tampilan menu utama.



Gambar 2. *Use Case Diagram Login Admin*

b. *Use Case Diagram Add Your Info*

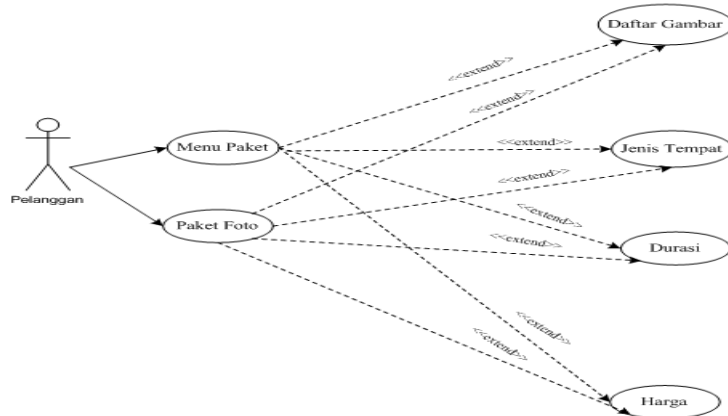
Use case diagram add your info menggambarkan ketika admin memilih tombol booking, yang didalamnya berisi tentang biodata pelanggan diantaranya nama, email, *phone number*, menu paket, paket foto, tanggal penyewaan yang berguna untuk kelengkapan penyewaan studio foto.



Gambar 3. Use Case Diagram Add Your Info

c. Use Case Diagram Informasi Paket Foto

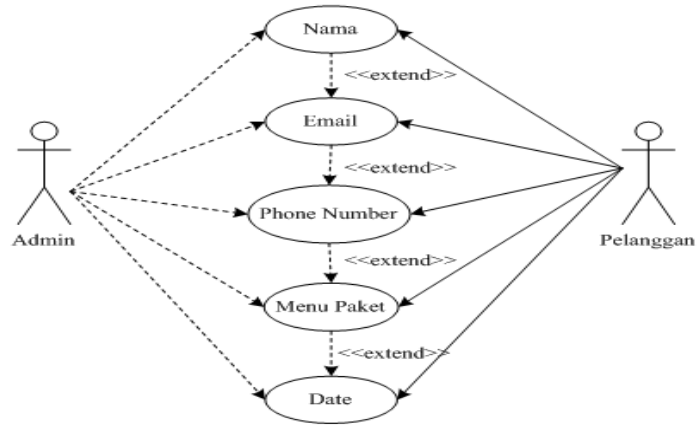
Use case diagram informasi paket foto menggambarkan pelanggan bisa langsung melihat gambar dari menu paket dan paket foto yang dipilihnya yang berisi daftar gambar, jenis tempat, durasi, harga paket foto dengan lengkap.



Gambar 4. Use Case Diagram Informasi Paket Foto

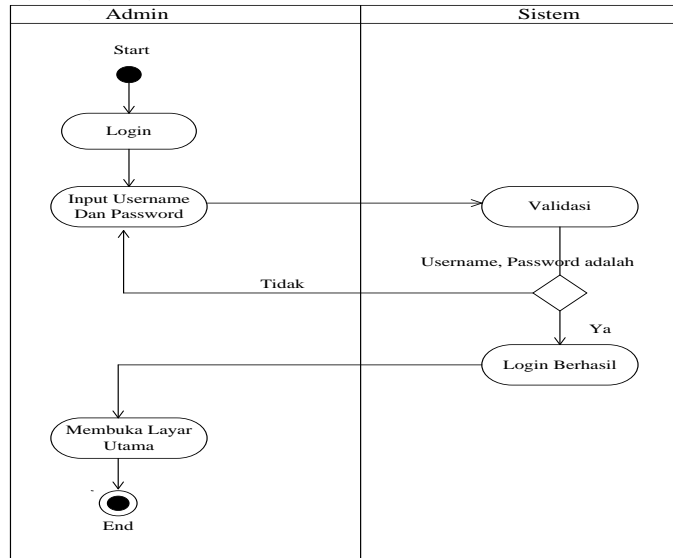
d. Use Case Diagram Report

Use case diagram report menggambarkan laporan data pelanggan yang sudah melakukan penyewaan yang berisi nama, email, phone number, menu paket, paket foto, dan date yang telah dipilih dan sudah selesai pemotretan.



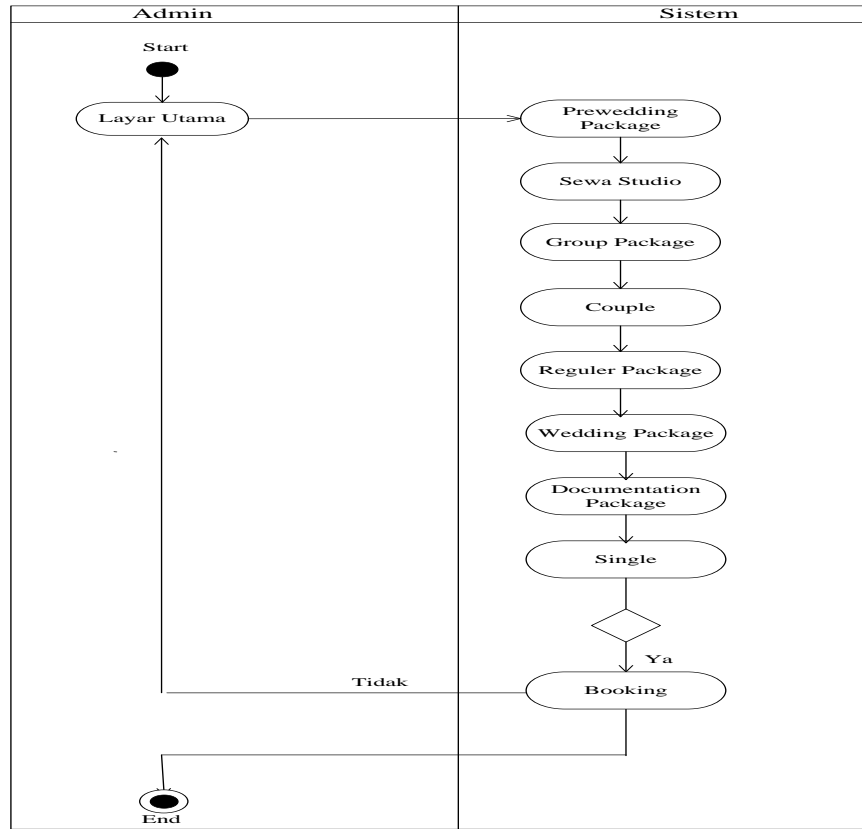
Gambar 5. Use Case Diagram Report

e. Activity Diagram Login Admin



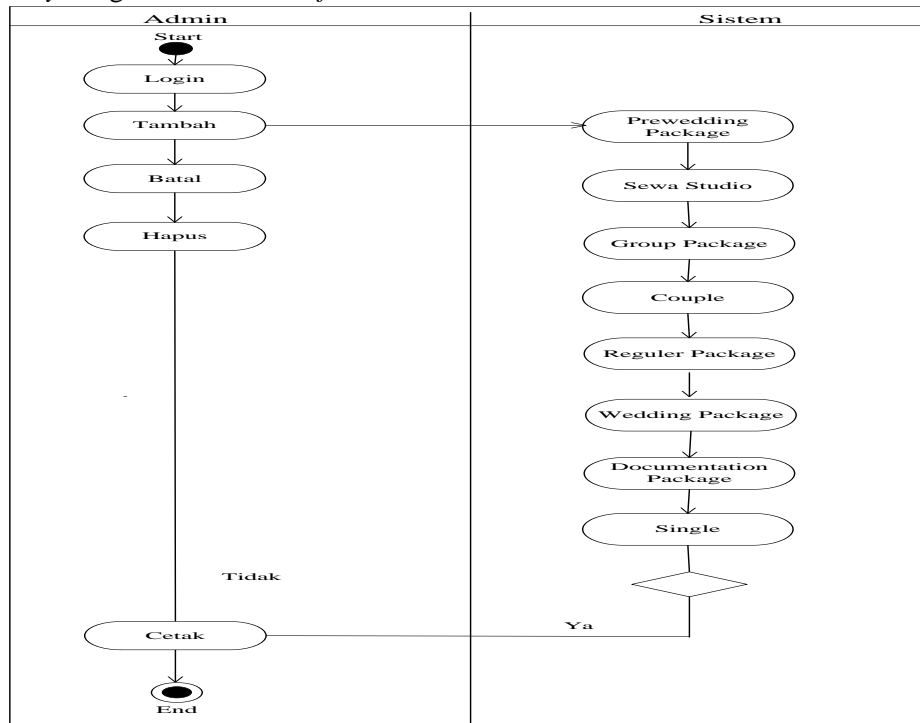
Gambar 6. Activity Diagram Login Admin

f. Activity Diagram Layar Utama



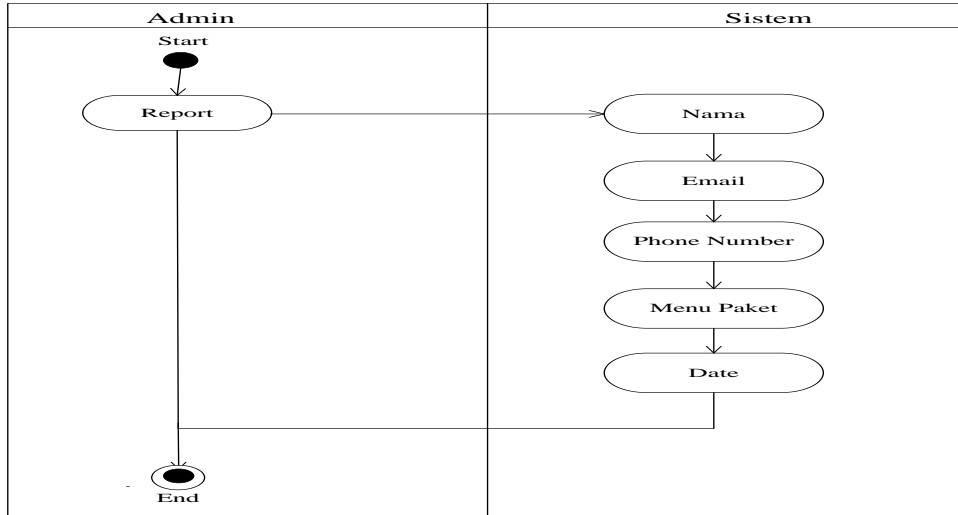
Gambar 7. Activity Diagram Layar Utama

g. Activity Diagram Add Your Info



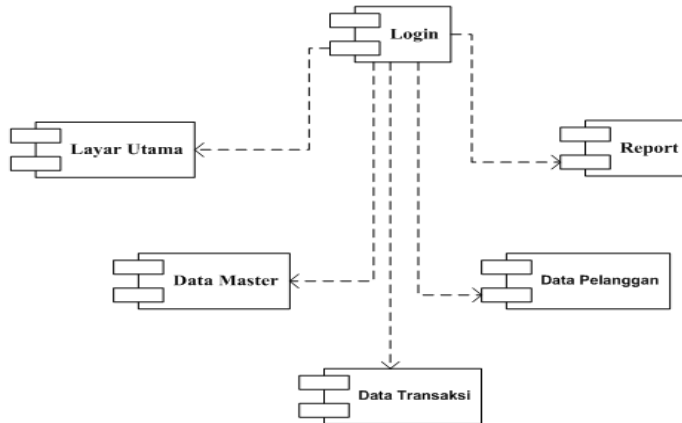
Gambar 8. Activity Diagram Add Your Info

h. Activity Diagram Report



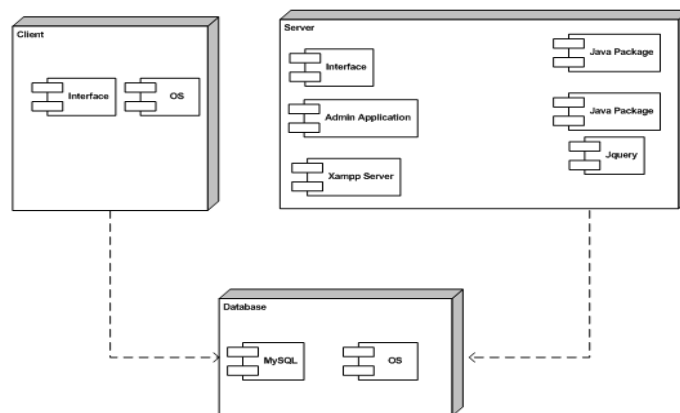
Gambar 9. Activity Diagram Report

i. Component Diagram



Gambar 10. Component Diagram Perancangan Sistem Informasi Click Five Studio

j. Deployment Diagram



Gambar 11. Deployment Diagram Perancangan Sistem Informasi Click Five Studio

2. Perancangan Spesifikasi File Basis Data

Dalam pembuatan program dibutuhkan spesifikasi file dengan tujuan untuk melakukan kegiatan pengaturan, pencarian data, dan pembuatan laporan yang memudahkan kerja sistem komputer. Struktur file ini menentukan struktur fisik database yang menunjukkan struktur dan elemen data dan jenis datanya. Berikut struktur file dari aplikasi sistem informasi studio foto Click Five Studio Depok:

Tabel 1. Spesifikasi Data Login Admin

No.	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Nmmasuk	<i>Varchar</i>	10	Nama Masuk
2	Pwmasuk	<i>Varchar</i>	10	Password Masuk

Tabel 2. Spesifikasi Data Pelanggan

No.	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	nmwedding	<i>Varchar</i>	30	Nama Pelanggan
2	emailwedding	<i>varchar</i>	30	Email Pelanggan
3	phonewedding	<i>varchar</i>	20	Telpon Pelanggan
4	menupaket	<i>Varchar</i>	20	Menu Paket
5	pesananwedding	<i>Varchar</i>	50	Pesanan Paket
6	datewedding	<i>varchar</i>	100	Tanggal Pesan

Tabel 3. Spesifikasi Data Foto

No.	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	Cetak	<i>Varchar</i>	12	Cetak
2	Nama	<i>Varchar</i>	30	Nama Foto
3	Harga	<i>Varchar</i>	12	Harga Foto

Tabel 4. Spesifikasi Data Transaksi

No.	Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
1	nmtransaksi	Integer	12	Nomor Transaksi
2	nmwedding	Varchar	30	Nama Pelanggan
3	emailwedding	Varchar	30	Email Pelanggan
4	phonewedding	Varchar	20	Telpon Pelanggan
5	menupaket	Varchar	20	Menu Paket
6	pesananwedding	Varchar	50	Pesanan Paket
7	datewedding	Varchar	100	Tanggal Pemesanan

3. Implementasi Perancangan

Berikut hasil dari perancangan sistem informasi pada Click Five Studi Depok:

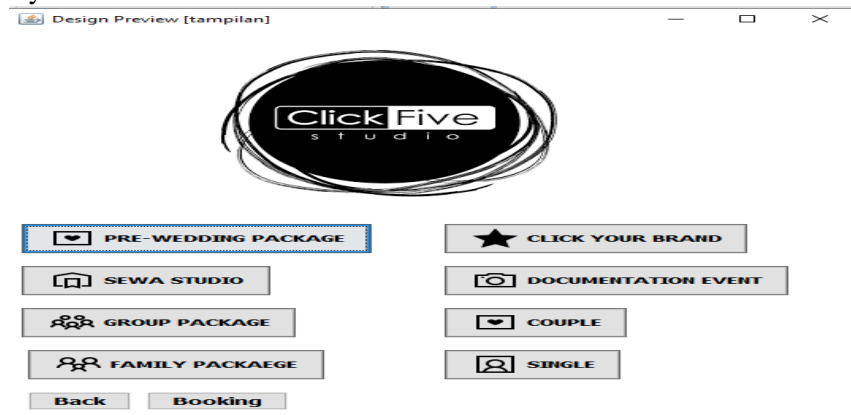
a. Tampilan Login



Gambar 12. Tampilan Login

Tampilan pada gambar 10 muncul di awal pada saat pengoperasian program Sitem Informasi Studio Foto pad Click Five Studio. Admin melakukan login dengan memasukkan *username* dan *password*.

b. Tampilan Layar Utama



Gambar 13. Tampilan Layar Utama

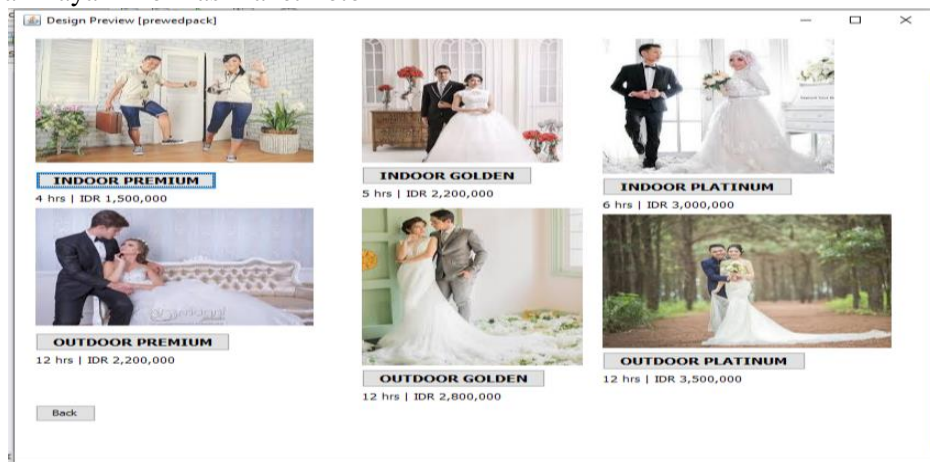
Tampilan layar utama sesuai dengan pada gambar use case ke 1, dimana saat admin sudah melakukan login, maka akan memasuki tampilan layar utama aplikasi Click Five Studio Depok yang berisi menu-menu apa saja yang dapat dipilih oleh pelanggan saat ingin melakukan transaksi.

c. Tampilan Layar *Add Your Info*

Pada tampilan layar Add Your Info digunakan oleh admin ketika memilih tombol booking sesuai dengan gambar use case gambar 1

Gambar 14. Tampilan Layar *Add Your Info*

d. Tampilan Layar Informasi Paket Foto



Gambar 15. Tampilan Layar Informasi Paket Foto

Jika pelanggan sudah melakukan proses booking, maka pelanggan dapat melihat tampilan informasi paket foto dan pelanggan dapat memilih sesuai dengan keinginannya. Berikut contoh tampilan paket yang dipilih oleh pelanggan serta fasilitas apa saja yang didapatnya.



Gambar 16. Tampilan Layar Paket Foto

e. Tampilan Layar *Report*



Gambar 17. Tampilan Layar *Report*

Tampilan layar menu *report* akan ditampilkan setelah mengisi data pelanggan yang sudah melakukan transaksi sesuai dengan use case pada gambar 5.

4. Pengujian Sistem

Pengujian perangkat lunak dengan pendekatan *Black Box Testing*. (Shalahuddin, M. & Rosa, 2011) *Black Box Testing* adalah menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan. Pengujian black box dilakukan dengan membuat kasus uji yang bersifat mencoba semua fungsi dengan memakai perangkat lunak apakah sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

Tabel 5. Skenario Pengujian Menu Login Admin

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Mengosongkan Username dan Password, lalu langsung klik tombol Login	Sistem akan menolak akses Login	Valid
2	Hanya mengisi Username dan mengosongkan Password, lalu langsung klik Login	Sistem akan menolak akses Login	Valid

3	Hanya mengisi Password dan mengosongkan Username, lalu langsung klik Login	Sistem akan menolak akses Login	Valid
4	Menghasilkan Username dan Password dengan benar, lalu klik Login	Sistem akan menolak akses Login	Valid
5	Menghasilkan Username dan Password dengan benar, lalu klik Login	Sistem menerima akses Login	Valid

Tabel 6. Skenario Pengujian Layar Utama

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Tampilan layar utama setelah admin login	Sistem akan menampilkan layar utama	Valid
2	Sebelum login, tampilan layar utama akan muncul	Sistem akan menolak tampilan layar utama	Valid

Tabel 7. Skenario Pengujian *Add Your Info*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Admin menginput data pelanggan dan data diinput dengan lengkap	Sistem sukses input data dan tampil di layar <i>Add Your Info</i>	Valid
2	Tombol tambah data pelanggan dan input data pelanggan	Sistem sukses tambah data pelanggan dan tampil di layar <i>Add Your Info</i>	Valid
3	Tombol batal input data pelanggan	Sistem sukses membatalkan data pelanggan	Valid
4	Tombol hapus data pelanggan	Sistem sukses menghapus data pelanggan	Valid
5	Tombol cetak data pelanggan	Sistem sukses mencetak data pelanggan	Valid
5	Tombol back layar utama	Sistem sukses kembali ke layar utama	Valid

Tabel 8. Skenario Pengujian Informasi Paket Foto

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Sistem menampilkan informasi paket foto	Sistem sukses menampilkan informasi paket foto	Valid
2	Sistem menampilkan paket foto beserta fasilitas yang didapat	Sistem sukses menampilkan paket foto	Valid

Tabel 9. Skenario Pengujian Layar *Report*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Kesimpulan
1	Sistem menampilkan layar <i>report</i> data pelanggan setelah diinput oleh Admin	Sistem sukses menampilkan layar <i>report</i> data pelanggan	Valid
2	Sistem tidak akan menampilkan layar <i>report</i> setelah data pelanggan tidak diisi dengan lengkap	Sistem sukses tidak menampilkan layar <i>report</i> data pelanggan	Valid

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil pengembangan sistem yang telah penulis lakukan, maka beberapa simpulan didapat yaitu:

- a. Dengan dibuatkan sebuah *software* aplikasi berdasarkan perancangan sistem informasi Klik Five Studio Depok yang menangani pengolahan data pesanan penyewaan studio foto, paket dan harga foto yang tersedia, maka pengelolaan data menjadi lebih cepat, akurat dan mudah diakses secara efektif dan efisien sehingga dapat menunjang kinerja para pegawainya.
- b. Dengan diterapkannya sistem informasi Studio Foto berbasis Java pada Click Five Studio Depok merupakan salah satu langkah maju dalam penerapan teknologi informasi dan telah berhasil menggunakan metode *waterfall*.

2. Saran

Dalam perancangan sistem informasi Click Five Studio Depok mempunyai beberapa kekurangan dari sistem yang penulis buat. Adapun saran yang dapat penulis sampaikan pada perancangan sistem informasi Click Five Studio Depok diantaranya adalah:

- a. Diharapkan perancangan sistem informasi Click Five Studio Depok yang telah dirancang dapat dikembangkan kembali menjadi lebih menarik dalam tampilan program dan desain agar *user* atau admin tidak merasakan kejenuhan.
- b. Pembuatan informasi Click Five Studio Depok dan aplikasinya masih jauh dari sempurna, maka diharapkan dikemudian hari aplikasi ini dapat disempurnakan dan dikembangkan secara online.
- c. Diharapkan untuk pengembangan sistem ke depan, maka disarankan Klik Five Studio Depok dapat menambah jumlah karyawan agar beberapa pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat terutama dalam proses pengeditan foto.
- d. Menu didalam program informasi Click Five Studio Depok masih sederhana, diharapkan menu atau tampilan di dalam program lebih luas diantaranya pada transaksi pembayaran yang bisa memudahkan kasir dalam pengelolaan pembayaran pelanggan.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

Christiani, A., Syafariani, R. F., Si, S., & Stat, M. (2018). SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA STUDIO PHOTO DI RUMAH API BANDUNG INFORMATION SYSTEM OF

STUDIO PHOTO SERVICES IN BANDUNG API HOUSE.

- Himawan. (2020). Perancangan Sistem Aplikasi Informasi Transaksi Photography Accessories Berbasis Java pada Studio Taman Mini | Himawan | Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI). Retrieved March 10, 2020, from <http://jim.unindra.ac.id/index.php/jrami/article/view/168>
- Kadir, A. (2014). Pengenalan sistem informasi edisi revisi.
- Laudon, K., & Laudon, J. (2015). Management information systems. Retrieved from https://www.academia.edu/download/60690881/MIS_PEARSON_BOOK20190924-79415-8vinoj.pdf
- M.Shalahuddin dan Rosa A.S. (2016). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*.
- Presman, S. R. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak-buku, Pendekatan Praktisi (Edisi 7)*. Yogyakarta: Andi.
- Rizky, S. (2011). Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak. In *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*.
- Shalahuddin, M. & Rosa, A. S. (2011). *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak. Bandung. Modula*.
- Sugiyono. (2013a). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung CV alfabeta. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Sugiyono. (2013b). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Sugiyono. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.” Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Widodo, Pudjo, P., & Heriawati. (2011). *Menggunakan UML (Pertama)*. Bandung: Informatika.