

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN
PHOTO & VIDEO TEXAS
PHOTOGRAPHY BERBASIS WEB**

SKRIPSI



**Oleh :
ANDIKA RESTU INDRAWAN
150210024**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2019**

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN
PHOTO & VIDEO TEXAS
PHOTOGRAPHY BERBASIS WEB**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh :
ANDIKA RESTU INDRAWAN
150210024**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
2019**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana, dan/atau magister), baik di Universitas Putera Batam maupun di Perguruan tinggi lain.
2. Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing.
3. Dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan di cantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Batam, 5 Agustus 2019

Yang membuat pernyataan,

Materai Rp 6.000,00

Andika Restu Indrawan

150210024

**RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN
PHOTO & VIDEO TEXAS
PHOTOGRAPHY BERBASIS WEB**

Oleh :
**ANDIKA RESTU INDRAWAN
150210024**

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
guna memperoleh gelar Sarjana**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
seperti tertera di bawah ini**

Batam, 9 Agustus 2019

Rahmat Fauzi, S.Kom., M.Kom.

Pembimbing

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi pada jaman sekarang semakin pesat berkembang, kebutuhan informasi yang cepat tentunya menjadi kebutuhan yang sangat dicari oleh masyarakat pada umumnya. Apalagi pada jaman sekarang ini para pelaku usaha diwajibkan memiliki sebuah layanan informasi yang mudah dijangkau seperti *website*. Texas Creative Production merupakan salah satu kelompok usaha yang bergerak dibidang jasa Photo dan Videography yang beroperasi di wilayah Kota Batam dan Sekitarnya. Maka dari itu Texas Production harus memiliki pusat informasi yang mudah dijangkau seperti website ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi kemudahan pengguna (*perceived ease of use*) terhadap kepuasan pengguna (*user satisfaction*), untuk mengetahui pengaruh personalisasi (*customization*) untuk mengetahui pengaruh kecepatan download (*download delay*), untuk mengetahui pengaruh informasi (*content*), untuk mengetahui kepuasan pengguna (*user satisfaction*) terhadap manfaat- manfaat bersih (*net benefits*), untuk mengetahui hubungan persepsi kemudahan pengguna, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dan model yang digunakan adalah model SEM (*Structural Equation Modeling*), Hasil penelitian ini menunjukkan seluruh model sudah sesuai.

Kata kunci : Analisis Pengaruh Sistem Aplikasi, Website

ABSTRACT

The development of technology in today's era is growing rapidly, the need for fast information is certainly a necessity that is highly sought after by society in general. Especially in today's era businesses are required to have an information service that is easily accessible such as a website. Texas Creative Production is one of the business groups engaged in Photo and Videography services operating in the area of Batam City, the surrounding area. Therefore, Texas Production must have an information center that is easily accessible like this website. This study aims to determine the perceived ease of use of user satisfaction, to determine the effect of customization to determine the effect of download speed, to determine the effect of information, to find satisfaction user (user satisfaction) on net benefits, to find out the relationship between perceptions of user convenience, the method used in this study is descriptive method and the model used is the SEM (Structural Equation Modeling) model, the results of this study show the entire model already appropriate.

Keywords: Analysis of the Effect of Application Systems, Websites

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur Alhamdulillah atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Putera Batam.
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika Bapak Andi Maslam, S.T.,M.SI.
3. Bapak Rahmat Fauzi, S.Kom.,M.Kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
4. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam
5. Kedua Orang Tua, adik-adik saya, dan keluarga sebagai motivasi dalam melakukan hal apapun.
6. Anke Ulsalis Prima *as support system*.
7. *Camp Family* rekan-rekan Teknik Informatika UPB'2015

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan Hidayah serta taufikNya kepada kita semua, Amin YRA.

Batam, 5 Agustus 2019
Penulis.

Andika Restu Indrawan
150210024

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang Masalah	12
1.2 Identifikasi Masalah.....	14
1.3 Pembatasan Masalah Atau Ruang Lingkup.....	14
1.4 Rumusan Masalah.....	15
1.5 Tujuan Penelitian.....	15
1.6 Manfaat Penelitian.....	16
BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	17
2.1 Teori Dasar	17
2.1.1 Pengertian Useacase diagram.....	23
2.1.2 Pengertian Activity Diagram	24
2.1.3 Pengertian Sequence diagram	25
2.1.4 Pengertian Entity Relationship Diagram	26
2.2 Software Pendukung.....	27
2.3.1 Xampp	27
2.3.2 Notepad++.....	27
2.3.3 Codepen.....	28
2.3.4 HTML	29
2.4 Penelitian-Terdahulu	30
2.5 Kerangka Pemikiran.....	34
BAB 3 METODE PENELITIAN	37
3.1 Desain Penelitian	37

3.2	Pengumpulan Data.....	39
3.3	Operational Variabel	40
3.3.1	Variabel Laten Eksogen (X)	41
3.2.2	Variable Laten Endogen (Y)	43
3.4	Metode Perancangan Sistem	44
3.4.1	UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	44
3.4.2	Use Case Diagram	44
3.4.3	Activity Diagram	46
3.4.4	Sequence Diagram.....	49
3.4.5	Relationship Diagram	51
3.4.6	Desain Antarmuka	52
3.5	Lokasi dan Jadwal Penelitian	55
BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Hasil Penelitian.....	57
4.2	Pembahasan.....	57
BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		72
RIWAYAT HIDUP		74
SURAT IJIN PENELITIAN		75
SURAT BALASAN		76
LAMPIRAN.....		77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh use case diagram.....	23
Gambar 2.2 Tabel contoh activity diagram.....	24
Gambar 2.3 Tabel Contoh Sequence Diagram	25
Gambar 2.4 Diagram ERD.....	26
Gambar 2.5 XAMPP.....	27
Gambar 2.6 Notepad++.....	28
Gambar 2.7 Codepen.....	28
Gambar 2.8 Html 5.....	29
Gambar 2.9 Diagram kerangka Pemikiran.	35
Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian.....	38
Gambar 3.2 Diagram alur Laten Endogen dan Eksogen.....	41
Gambar 3.3 Use Case Diagram WEB Texas Production.....	45
Gambar 3.4 Gambar Diagram aktivitas admin.	47
Gambar 3.5 Gambar Diagram aktivitas user	48
Gambar 3.6 Gambar Diagram Sekuen Admin	49
Gambar 3.7 Gambar Diagram sekuen user.....	50
Gambar 3.8 Gambar Diagram ERD	52
Gambar 4.1 Home Website	58
Gambar 4.2 Menu Website.....	59
Gambar 4.3 Booking Calender	60
Gambar 4.4 Form Data Diri Calon Customer.....	60
Gambar 4.5 e-mail registrasi.....	61
Gambar 4.6 e-mail konfirmasi persetujuan.....	62
Gambar 4.7 Menu Paket.....	63
Gambar 4.8 Menu Profil	64
Gambar 4.9 Tampilan Facebook	65
Gambar 4.10 Instagram account	65
Gambar 4.11 Youtube account	66
Gambar 4.12 Tampilan Photo.....	67
Gambar 4.13 Tampilan Video.....	67
Gambar 4.14 Tampilan Icon Whatsapp	68
Gambar 4.15 Tampilan Ruang Whatsapp.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Operasional Variable Laten Eksogen.....	43
Tabel 3.2 Operasional Variable Laten Endogen.....	44
Tabel 3.3 Timeline Penelitian.....	56

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet merupakan jaringan informasi terbesar saat ini di seluruh dunia, internet seakan menjadi ikon di era globalisasi ini dan banyak digunakan oleh pengguna internet untuk berbagai macam kebutuhan mulai dari bisnis, kegiatan sosial, ekonomi.

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini sangat besar di rasakan dampaknya oleh masyarakat khususnya di jaman sekarang ini. Dengan semakin berkembangnya Teknologi Informasi, semua berita dan informasi akan sangat cepat kita terima melalui berbagai sumber seperti media sosial, televisi, dll. Dengan begitu media informasi sangat penting bagi masyarakat.

Kemajuan ini juga di manfaatkan oleh instansi atau pelaku usaha untuk mempromosikan produk yang akan di pasarkan. Tak terkecuali oleh pengusaha tingkat bawah yang memiliki kesulitan untuk memasarkan produknya. Dengan berkembangnya Teknologi Informasi, pengusaha menjadi mudah, hanya sebatas telepon genggam atau android mereka sudah bisa memasarkan produknya ke berbagai daerah di Indonesia maupun luar Negeri.

Promosi merupakan hal yang wajib untuk para pelaku bisnis baik skala kecil, menengah, maupun besar. Mulai dari televisi, radio, dan sebagainya. Hingga media promosi online seperti website dengan jenis e-commerce yang sangat banyak digunakan saat ini. E-commerce merupakan wadah jual beli- online atau memperkenalkan produk mereka ke pelanggan dengan ,mudah dan cepat. Produk yang ditawarkan pun juga beragam dan bermacam-macam jenisnya mulai dari keperluan elektronik, makanan, bahkan jasa. (Fandhilah, Prاتمanto, & Fatakhudin, 2017).

Usaha Texas Photography merupakan salah satu usaha yang menawarkan jasa paket photo dan video pernikahan dan prewedding yang lengkap. Dengan harga terjangkau dan hasil yang tidak mengecewakan. Pada usaha photo & video Texas Photography, saat ini belum dapat secara optimal memanfaatkan kemajuan teknologi informasi. Dalam hal ini, Texas Photography masih kesulitan menyampaikan informasi secara tepat sasaran kepada client atau customer di pasaran secara luas. Sejauh ini, sebagian besar customer mengetahui informasi tentang Texas Photography hanya melalui mulut ke mulut.

Oleh karena itu, Texas Photography membutuhkan sebuah media informasi agar dapat menjangkau pasaran secara lebih luas. Dan juga, calon customer dapat mengetahui profil Texas Photography secara lebih lengkap, mengetahui Paket Harga Photo atau Video, dan Booking Jadwal Pemotretan melalui website. Maka dengan permasalahan tersebut peneliti memilih judul **“RANCANG BANGUN SISTEM PEMESANAN PHOTO & VIDEO TEXAS PHOTOGRAPHY BERBASIS WEB”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan beberapa masalah dan analisis penulis maka dapat di simpulkan beberapa identifikasi masalah sebahgai berikut :

1. Texas Photography belum memiliki media atau pusat informasi yang dapat mempermudah media promosi ke pasaran.
2. Calon customer belum dapat melihat dan mendapatkan informasi Harga Paket Photo dan Video secara mudah.
3. Calon customer belum dapat membooking waktu & tempat pemotretan dengan cepat.

1.3 Pembatasan Masalah Atau Ruang Lingkup

Bertujuan agar penelitian fokus terhadap objek yang akan di teliti dan tujuan utama penelitian maka penulis menuliskan beberapa rincian batasan masalah, sebagai berikut :

1. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Photo & Video Texas photography berbasis Website.
2. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Photo & Video Texas photography berupa Profil Usaha, Paket Harga, Booking Jadwal, dan Contact Person.
3. Software yang digunakan adalah Note Pad++, HTML, CSS, XAMPP.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dapat disimpulkan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang sebuah system pemesanan photo & video berbasis web?
2. Bagaimana memberikan informasi agar calon customer dapat melihat dan mendapatkan informasi Harga Paket Photo dan Video secara mudah?
3. Bagaimana cara calon customer dapat membooking waktu & tempat pemotretan dengan cepat?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan dilaksanakannya penelitian ini dan berdasarkan beberapa masalah seperti yang di sebutkan di rumusan masalah diatas maka peneliti memiliki beberapa tujuan dari penelitian ini, yaitu sebagai berikut :

1. Aplikasi WEB dapat membantu pengguna memesan photo & video berbasis web.
2. Aplikasi WEB dapat memberi pengguna sebuah informasi Harga Paket Photo dan Video Texas Photography secara mudah.
3. Aplikasi WEB dapat membantu sistem pemesanan atau booking waktu & tempat pemotretan dengan cepat.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Bagi Dunia Pendidikan Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi yang berkaitan dengan pendidikan ataupun referensi dan pengetahuan bagi peneliti yang akan melakukan pengembangan penelitian selanjutnya.
- b. Bagi usaha yang terkait dalam hal ini Texas Photography penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan motivasi untuk menerapkan sistem informasi sebagai media pemasaran yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti sebagai referensi dan bahan pertimbangan untuk pengembangan ilmu sistem informasi berbasis web.
- b. Mempermudah dan membantu mencari referensi pemesanan *Photo & Video Concept*.
- c. Mendorong konsumen menggunakan Jasa *Texas Photography*.
- d. Memperkuat media promosi *Texas Photography*.
- e. Mempromosikan dan memperkenalkan *Texas Photography* kepada Masyarakat melalui internet.

BAB 2 **KAJIAN PUSTAKA**

2.1 Teori Dasar

Website adalah kumpulan page internet yang berisi informasi data, baik teks, gambar, animasi, video, suara, gambar bergerak ataupun gabungan dari beberapa item tersebut. Dimana semuanya saling terintegrasi atau terhubung, yang di hubungkan dengan jaringan – jaringan halaman (hyperlink) baik yang bersifat statis maupun dinamis.

Apabila isi dari website atau informasi bersifat tetap, tidak berubah-ubah, dan isi informasi satu arah berasal dari pemilik website maka website tersebut bersifat statis. Sebaliknya, apabila isi website berubah-ubah dan interaktif dua arah antara pemilik website dan pengguna website maka website tersebut masuk kategori dinamis.

Berikut contoh dari web statis yaitu berisi tentang profil-profil perusahaan, sedangkan website dinamis contohnya seperti Friendster, dll. Seiring berkembangnya teknologi yang pesat, website statis hanya bias diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bias diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

Website pertama kali diciptakan oleh Sir Timothy Jon “Tim” Berners-lee, sedangkan website yang terhubung ke jaringan pertama kali muncul pada tahun pada tahun 1991. Website awalnya diciptakan oleh Sir Timothy Jon “Tim”

Berners-lee bertujuan untuk sarana tukar-menukar dan mengupdate informasi ke peneliti yang-lain di tempat dia bekerja. CERN adalah perusahaan dimana Sir Timothy Jon “Tim” Berners-lee bekerja, dan pada tanggal 30 April 1993. CERN menginformasikan bahwa WWW (World Wide Web) dapat diakses atau digunakan oleh semua orang di dunia secara gratis.

Sebuah website berisi hasil kerja individu atau perorangan, atau menunjukkan kepemilikan sebuah organisasi atau perusahaan yang memiliki konten khusus atau kepentingan tertentu. Sebuah website bias berisi hyperlink (pranala) yang menghubungkan ke website lain. Dengan begitu, ada kalanya terdapat perbedaan antara website yang dibuat oleh individu atau perseorangan di bandingkan dengan website yang dibuat oleh komunitas bias saja tidak terlihat.

Website dibuat secara dinamis dan di convert menjadi bentuk HTML (hypertext markup language) dan diakses melalui sebuah program atau software yang sering disebut dengan web browser, atau yang dikenal juga sebagai HTTP Client. Konten website dapat dilihat atau diakses oleh pengguna internet melalui jaringan komputer dan internet, hardware nya dapat berupa computer pribadi, laptop, tab, maupun smartphone.

Server web adalah sebuah system computer yang berfungsi sebagai media server dimana website dibuat di dalamnya atau disebut dengan HTTP Server, dan pengertian tersebut juga dapat mengarah kepada software yang akan dipakai untuk menjalankan sistem ini, yang kemudian akan menerima kemudian mengirimkan halaman-halaman yang diperlukan untuk memproses permintaan dari pengguna internet atau website. Sedangkan Apache adalah piranti lunak yang sering

digunakan dalam sebuah webservice, kemudian setelah itu ada juga Microsoft Internet Information Services (IIS).

Konsep Dasar Sistem Informasi, system merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling terkait antara satu dengan yang lain yang tak dapat dipisahkan, untuk mencapai satu tujuan tertentu. Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berintegrasi saling tergantung satu sama lain, dan terpadu. sebuah sistem terdiri atas bagian-bagian atau komponen yang terpadu untuk satu tujuan. (Tata Sutabri, 2012).

Pengertian Sistem Informasi, Sistem informasi adalah suatu system yang tujuannya menghasilkan informasi. Sebagai suatu sistem, untuk dapat memahami system informasi, akan lebih baik jika konsep dari sistem itu dipahami terlebih dahulu. Demikian juga sebagai sistem penghasil informasi, maka konsep informasi perlu dipahami terlebih dahulu. (Jogiyanto HM; 2008: 33).

Manfaat Sistem Informasi Sistem informasi dikembangkan dan dibangun karena memiliki manfaat yang besar bagi komponen sistem. Manfaat tersebut dapat diklasifikasi sebagai berikut :

1. Mengurangi biaya.
2. Mengurangi kesalahan-kesalahan.

3. Meningkatkan kecepatan aktifitas.
4. Meningkatkan perencanaan dan pengendalian manajemen.

Manfaat sistem informasi dalam bentuk keuntungan berwujud (*tangible benefits*) dan dan tidak berwujud (*intangibile benefits*) yaitu : Keuntungan berwujud (*tangible benefits*) antara-lain :

1. Pengurangan pengurangan biaya operasi.
2. Pengurangan kesalahan kesalahan telekomunikasi.

Keuntungan tidak berwujud (*intangibile benefits*) antara lain :

1. Peningkatan pelayanan lebih baik.
2. Peningkatan kepuasan kerja personil.
3. Peningkatan pengambilan keputusan. (Martha, Priadi, & Komarudin, n.d.)

Menurut Yuhefizar, dkk (2009:2) “Website adalah keseluruhan halaman- halaman web yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi”. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut hypertext.

Sebuah situs web dapat diakses menggunakan sebuah aplikasi yang sering disebut dengan web browser atau juga dikenal dengan aplikasi penjelajah web. Menurut Irawan (2011:3) “Web browser merupakan sebuah aplikasi yang dipergunakan untuk memunculkan sebuah tampilan web dengan kontennya”. Sebagian aplikasi browser yang sering dipakai adalah Mozilla Firefox, Internet Explorer, Google-Chrome, Opera dan masih ada lainnya. Web browser bermanfaat untuk memunculkan konten dari sebuah website. Konten yang akan ditampilkan dari browser diperoleh dari sebuah website server adalah pusat penyedia informasi yang diminta oleh client ketika dibutuhkan. Jenis website ini ditinjau dari fungsinya dibagi menjadi 2 yakni web statis & web dinamis. Dinamakan web statis karena isi di dalam web tidak berubah-ubah, contoh dari web statis adalah web sebuah profil perusahaan. Sedangkan web dinamis yaitu web dengan konten yang sering berubah ubah. Salah satu contohnya dari web dinamis yaitu sebuah website e-commerce.

1. Web server

Berdasarkan Wahana Komputer (2012:5) “Web server sendiri merupakan sebuah aplikasi untuk menyimpan file-file ataupun data guna merancang website”. Dan juga biasa disebut sebagai layanan data di web browser. Manfaat dari web server sebagai penerima permintaan berupa page client dan mengirimkan kembali hasil yang diminta berbentuk page web. Salah satu web server yang sering digunakan dalam dunia pemrograman website adalah XAMPP.

2. Internet

Selain web browser dan web server, setidaknya ada juga jaringan seperti internet yang ikut serta dalam mengakses sebuah situs web. Menurut Irawan (2011:2) “Internet merupakan kependakan dari kata “internetwork”, yang berarti rangkaian komputer yang terhubung menjadi beberapa rangkaian jaringan.” Secara umum internet dapat diartikan sebagai pertukaran informasi dan komunikasi. Semua informasi bisa didapatkan dengan mudah dan bebas di internet tanpa ada batasan.

3. E-Commerce

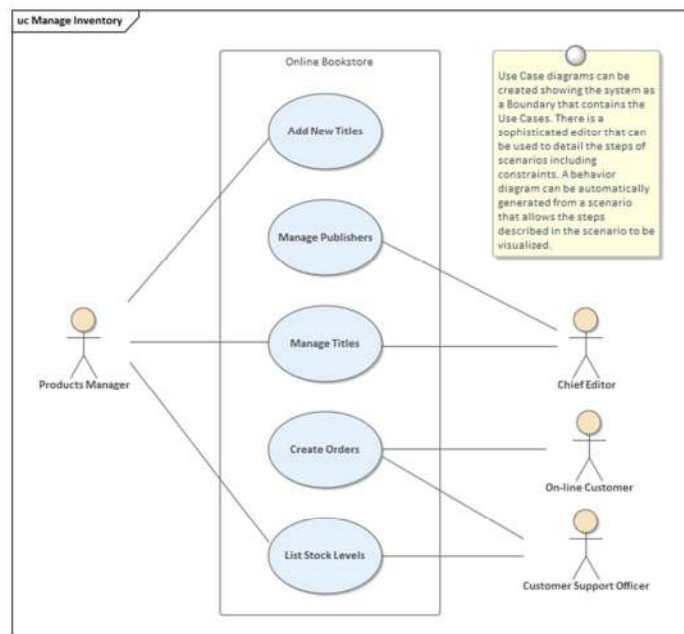
Banyak jenis dari web dinamis di dalam internet, Sebagian contohnya merupakan website penjualan online ataupun E-Commerce (Electronic Commerce). Menurut ahli Ahmadi & Hermawan (2013:7) “Electronic Commerce merupakan penjualan ataupun pembelian sebuah barang dan jasa, antar perusahaan, lingkup rumah tangga, individual, pemerintahan dan masyarakat maupun swasta lainnya, yang dilakukan menggunakan komputer pada media informasi”. E-Commerce mempunyai beberapa komponen standar yang telah dimiliki dan tidak mempunyai transaksi bisnis yang dilakukan secara offline, adalah (Hidayat, 2008:7):

- a. Produk: Banyak sekali jenis produk yang dapat dijual menggunakan internet seperti perangkat komputer, buku, alat musik, pakaian, sebuah mainan, dan banyak lagi.

- b. Tempat penjualan produk (a place to sell): tempat penjualan merupakan internet yang berarti harus memiliki sebuah domain dan hosting.
- c. Cara menerima sebuah pesanan: email, telepon, sms dan lain-lain.

2.1.1 Pengertian Use case diagram

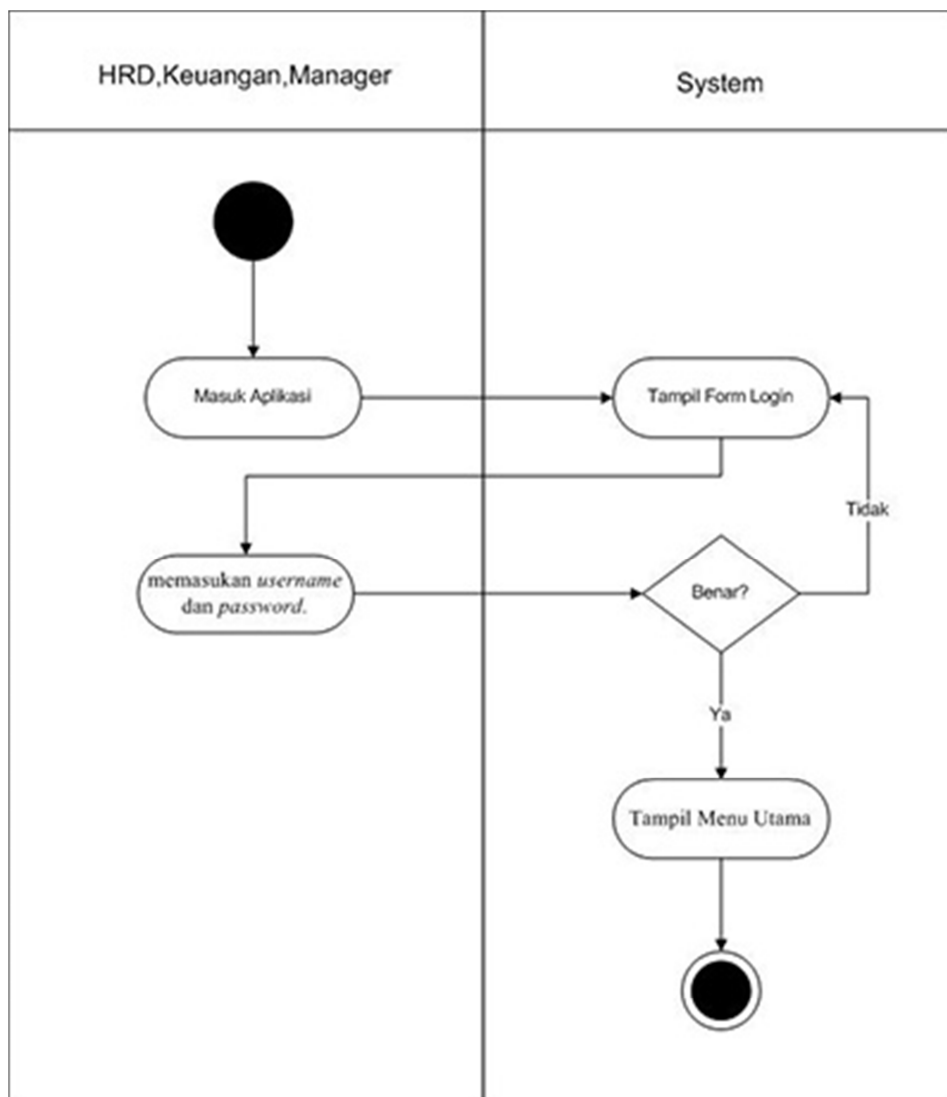
Adalah sebuah pemodelan guna menggambarkan kelakuan atau *behavior* sistem yang akan dirancang. Sebuah Diagram Use Case menggambarkan sebuah komunikasi antar satu ataupun lebih aktor dengan sistim yang akan dirancang. Dengan pengertian yang tepat, diagram use case dipakai untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa pun yang boleh menggunakan fungsi-fungsi nya. Hal-hal yang diperlukan untuk diingat mengenai diagram use case bahwa bukan menggambarkan *interface* antar muka, arsitektur dari sebuah sistem, kebutuhan non fungsional , dan tujuan performasi.



Gambar 2.1 Contoh use case diagram

2.1.2 Pengertian Activity Diagram

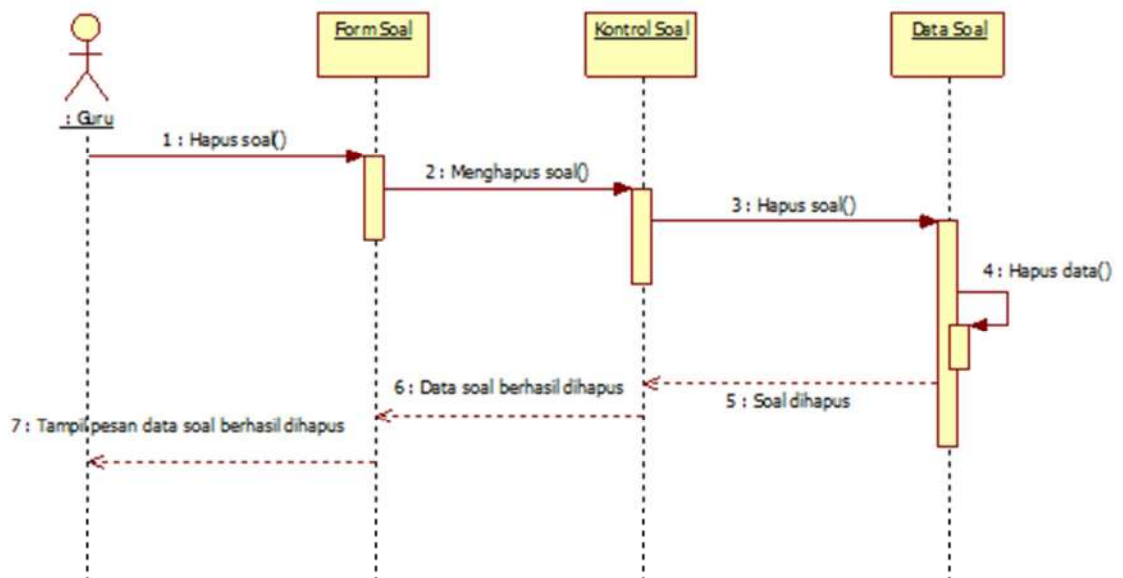
Sebuah activity diagram menggambarkan berbagai aliran *activity* didalam sistem yang sedang dibuat, dengan bagaimana masing-masing alur berawal, keputusan yang kemungkinan terjadi, dan juga bagaimana mereka berakhir.



Gambar 2.2 Tabel contoh activity diagram

2.1.3 Pengertian Sequence diagram


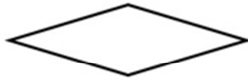


Sebuah sequence diagram digunakan guna memodelkan sebuah interaksi objek didalam sebuah proses. Sequence diagram mendeskripsikan urutan *event* dan waktu dari sebuah pesan yang terjadi antara objek didalam sebuah diagram use case. maka karena itu guna menggambarkan sebuah sequence diagram mesti diketahui objek-objek yang terlibat didalam sebuah use case beserta metode-metode yang di miliki kelas yang diinstansikan menjadi sebuah objek itu.



Gambar 2.3 Tabel Contoh Sequence Diagram

2.1.4 Pengertian Entity Relationship Diagram

Pemodelan awal menggunakan basis data yang paling sering dipakai merupakan memakai Entity Relationship Diagram (ERD). ERD mulai dirancang berdasarkan ilmu teori himpunan didalam bidang matematika. ERD dipakai untuk pe-modelan basis data yang relasional. Sehingga jika ada penyimpanan basis data yang menggunakan OODBMS maka perancangan sebuah diagram basis data tidak harus atau tidak perlu menggunakan sebuah diagram ERD.

Simbol	Keterangan
	Entitas, yaitu kumpulan dari objek yang dapat diidentifikasi secara unik
	Relasi, yaitu hubungan yang terjadi antara salah satu lebih entitas. Jenis hubungan antara lain. one to one, One to many, dan many to many.
	Atribut, yaitu karakteristik dari entitas atau relasi yang merupakan penjelasan detail tentang entitas.
	Hubungan antara entitas dengan atributnya dan himpunan entitas dengan himpunan relasinya.

Gambar 2.4 Diagram ERD

2.2 Software Pendukung

2.3.1 Xampp

Software disini biasa dikenal dengan panggilan local-host. Merupakan software perancang website dengan seluruh fitur di dalamnya, contohnya File Zilla, MySQL, serta Apache. Software ini cukup mudah untuk di gunakan untuk merancang website. Software ini didukung Bahasa pemrograman berupa bahasa PHP yang dapat digunakan untuk merancang sebuah website yang dinamis. *Operating System* yang mendukung software ini merupakan Linux dan juga Windows. Untuk windows bisa di install menggunakan Interfface Grafis, sedangkan untuk Linux bisa di install menggunakan Command Line.



Gambar 2.5 XAMPP

2.3.2 Notepad++

Untuk seorang pemula perangkat lunak sangatlah cocok didalam membuat dan membuat sebuah website. Notepad merupakan sebuah aplikasi mengedit teks yang biasanya dipakai untuk pemrograman CSS, PHP, HTML dan lainnya.



Gambar 2.6 Notepad++

2.3.3 Codepen

Codepen merupakan sebuah website yang dipakai guna melakukan koding program berbasis website yang merupakan layanan ini sangatlah di tujukan oleh front end developer, aplikasi codepen ini sendiri sangatlah cocok untuk digunakan koding program layaknya pemrograman HTML, CSS dan juga Java Sript secara online. Yang cukup menarik perhatian pengguna dari codepen ini diantaranya adalah fitur menyematkan hasil dari project codepen pada website yang kita rancang tentunya hal ini akan sangatlah mempermudah ketika kita akan mempublish tutorial bagaimana ataupun cara dalam memprogram website yang terhubung dengan developer front end untuk di sharing ke developer yang lainnya.



Gambar 2.7 Codepen

2.3.4 HTML

Sebuah HTML atau yang disebut dengan Hypertext Mark Up Language merupakan sebuah bahasa standar pemrograman guna merancang sebuah website yang bisa diakses layanan internet. Atau bahasa lainnya halaman website yang kita lihat dan juga kita baca di susun dengan menggunakan bahasa ini untuk kemudian diterjemahkan kembali oleh komputer supaya bisa dimengerti oleh *user*. Sebuah Html adalah standar dari perancangan website secara luas guna halaman website bisa dimunculkan pada *screen* komputer. Html dirancang dengan kode dan simbol khusus atau tertentu yang dimasukkan ke dalam sebuah file ataupun dokumen. Jadi apabila setiap user mengakses website apapun itu dengan memakai browser maka web tersebut dirancang dengan memakai html.



Gambar 2.8 Html 5

2.4 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa macam penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dirancang ini, yaitu salah satunya merupakan penelitian yang telah dilakukan oleh :

1. Indrajani (2007)

Melakukan sebuah analisis dan perancangan sistim penjualan berbasis website pada PT. Sarang Imitasi. PT Sarang Imitasi adalah sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang supplier aksesoris mainan dimana terutama untuk produk snack, stationery (alat alat tulis, tas sekolah, dan lain sebagainya), produk elektronik (jam tangan, radio mini, dan lain sebagainya) dan juga barang imitasi atau tiruan yang dibuat oleh China. Perancangan website untuk PT. Sarang Imitasi dirancang dengan maksud merancang sistim penjualan dan juga transaksi secara online. Dengan sistem yang sudah ada transaksi pembelian dan pertukaran informasi sebuah barang (data, gambar produk dan harga) dengan konsumen bisa berjalan dengan sangat mudah.

2. Elvia (2008),

Telah melakukan sebuah penelitian di PT Adira Dinamika Multi Finance. Penelitian tersebut mempunyai tujuan untuk merancang sebuah sistim informasi penjualan kendaraan bermotor berbasis website. Sistem-yang dirancang-agar dapat menyampaikan sebuah informasi kepada calon konsumen bahwa PT. Adira

Dinamika Multi Finance bergerak dalam bidang penjualan sepeda motor secara kontan ataupun kredit. Informasi yang diberikan pada website merupakan informasi berupa harga dan juga jenis kendaraan bermotor dan juga data data pembeli dan data data pribadi nasabah. Data nasabah dan juga data data pribadi pemohon untuk selanjutnya bisa dipakai guna mempermudah petugas/karyawan untuk mengolah data penjualan kendaraan bermotor secara cash maupun kredit dengan lebih cepat, efektif dan juga efisien.

3. Jatmiko (2010)

Telah melakukan sebuah analisis dan juga perancangan sistim informasi didalam pelayanan penjualan berbasis website di dalam mall Puri Indah. Masalah yang muncul telah dirasakan oleh kedua pihak, diantaranya pihak pengunjung mall dan juga pengelola dari Mall Puri Indah. Pengunjung mall merasa Mall Puri Indah kurang memberikan informasi yang lebih lengkap dan juga terperinci dan menginginkan adanya sebuah website untuk memberikan informasi yang lebih lengkap tentang segala informasi mall tersebut. Permasalahannya yang dikatakan oleh pihak pengelola mall merupakan masalah biaya biaya yang nantinya muncul untuk mencetak brosur brosur, dan juga biaya iklan iklan di media sosial, koran, serta majalah. Dengan dibuatnya website ini membuat pengunjung bisa memperoleh sebuah informasi yang lebih lengkap dan biaya promosi yang dikeluarkan oleh pihak pengelola lebih murah. Hal tersebut disebabkan karena adanya website Mall Puri Indah yang memiliki pusat informasi berwujud profil, halaman acara, halaman toko, halaman fasilitas, serta halaman *call-center*. Dalam

sebuah sistem yang sudah ada, jika pengguna meng klik gambar, judul, atau detail salah satu informasi yang ada di website, maka pengguna akan terhubung ke halaman detail informasi yang isinya keterangan lebih lengkap tentang informasi mall tersebut.

4. Yuliandri Priyo Nugroho (2012)

Tentang sebuah pengembangan system informasi tentang manajemen proyek berbasis web. Dari sebuah hasil perancangan sistim informasi *management project* berbasis web, maka dapat disimpulkan seperti berikut ini :

- a.) Di Dalam sistem informasi ini telah dirancang sebuah basis data server proyek menggunakan MySQL yang sudah men *support* RDBMS, dimana semua data yang di olah akan menjadi laporan proyek yang berasal dari 1 (satu) sumber dan juga disimpan di dalam server tersebut sehingga mempermudah dalam penyimpanan dan pencarian juga menjadikannya sebagai cadangan atau *back-up* dari *document-hardcopy*.
- b.) Sebuah Sistem informasi ini yang berbasis website dapat juga di akses secara online menggunakan internet sehingga informasi yang nantinya diberikan antar pihak-pihak yang terlibat didalam proyek dapat tersebar secara cepat.
- c.) Sistim laporan & tagihan online yang ada didalam sebuah system informasi berbasis website menjadikan proses pelaporan peningkatan pekerjaan dan penagihan yang sudah terkoneksi didalam website akan dapat lebih efisien dan membuat mudah 15 penyedia jasa didalam memberikan laporan terhadap pemilik proyek.

d.) Selama proses pengembangan sistem informasi ini, tanggapan dan masukan dari calon konsumen sangat lah membantu dalam hal menyediakan segala informasi, cara penyajiannya informasi dan cara penggunaan sebuah sistem informasi ini agar sistem ini dapat berjalan sesuai dengan harapan pengguna.

e.) Mengingat proses laporan kemajuan pekerjaan sistem dan juga penagihan pembayaran dari pengajuan sampai persetujuan guna penandatanganan yang akan dilakukan secara online melalui layanan internet, tentang kesiapan infrastruktur yang harus dipersiapkan dengan baik dari segala sumber baik dari segi sumber daya manusia dan peralatannya pada pihak pemilik proyek ataupun dari pihak penyedia jasa.

5. Yoya Valentina (2008)

Penelitian lainnya adalah Sistem Informasi Penjualan Buku Online di Toko Buku Tiga Serangkai. Didalam Penelitian ini mempunyai kesamaan adalah perangkat lunak *supporting* yang dipakai sama yaitu perangkat lunak pendukung menggunakan PHP, MySQL dan Apache dimana segalanya sudah ada di dalam program bahasa Xampp. PHP sebagai bahasa pemrograman bagi website, MySQL untuk database dan juga Apache sebagai webserver. Untuk teks editor PHP menggunakan text pad. Untuk berbasis web yaitu intranet, Penggunaan metode air mancur, dan penjualan barang secara online yaitu dengan cara pemesanan *via e-mail*. Kelebihan penelitian ini mencakup tentang pembelian barang yang praktis dengan memakai fasilitas kotak obrolan guna pemesanann

barang. Berdasarkan beberapa penelitian diatas, maka penulis mengambil topik yang berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu. Judul dari topik tersebut adalah Perancangan Web Sistem Informasi Penjualan Kuningan Dan Handicraft Berbasis PHP Responsif Adaptif Serta Multi Platform. Keunikan serta keunggulan yang terdapat dalam penelitian 15 ini adalah dimana responsivitas yang ada pada web dan juga akses pendataan barang yang terorganisir dimana pendataan barang dilakukan oleh operator atau pihak penjualan dan juga ada kejelasan informasi mengenai barang yang sudah dibayar atau belum serta sudah terkirim atau belum.

2.5 Kerangka Pemikiran

Pada pembuatan Sistem pemesanan photo & video pada usaha texas photography yang berbasis web dibutuhkan beberapa tahapan yang harus dilalui untuk dapat menghasilkan sistem informasi yang bermanfaat dan mudah bagi seluruh calon konsumen dan pemilik usaha Texas Photography.



Gambar 2.9 Diagram kerangka Pemikiran.

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa metode, tujuannya adalah agar peneliti mendapatkan informasi yang akan digunakan dalam sebuah penelitian. Dalam hal ini, peneliti melakukan pengumpulan data berdasarkan media internet dan wawancara satu persatu dengan teman bagaimana pendapat mereka mengenai bisnis photography.

2. Pengembangan Sistem

Pengembangan system dilakukan setelah peneliti menemukan beberapa masalah atau sesuatu yang belum sempurna. Peneliti akan melakukan perbaikan terhadap system yang digunakan dalam system booking Photo agar dapat berjalan seperti yang diinginkan. Dengan menemukan beberapa masalah peneliti akan mengerti bagaimana cara memperbaiki system yang belum sempurna tersebut. Tujuannya menjadikan system menjadi lebih baik dari sebelumnya dan sesuai dengan yang diharapkan.

3. Implementasi

Apabila peneliti sudah melakukan pengumpulan data dan memperbaiki system menjadi lebih sempurna, sehingga didapatkan system yang baik. Peneliti akan melakukan implementasi terhadap system tersebut untuk nantinya menjadi bahan evaluasi apabila masih ditemukan masalah ketika berjalan atau digunakan.

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan tahapan sebelum dilakukannya sebuah penelitian. Berikut ini adalah gambaran dari sebuah desain penelitian beserta penjelasannya. Tahap pertama penelitian:

1. Studi Literatur

Menentukan variable penelitian di lokasi langsung yang akan digunakan dalam penelitian. Bertujuan mendapatkan informasi yang akurat guna keperluan penelitian secara valid.

2. Pengembangan

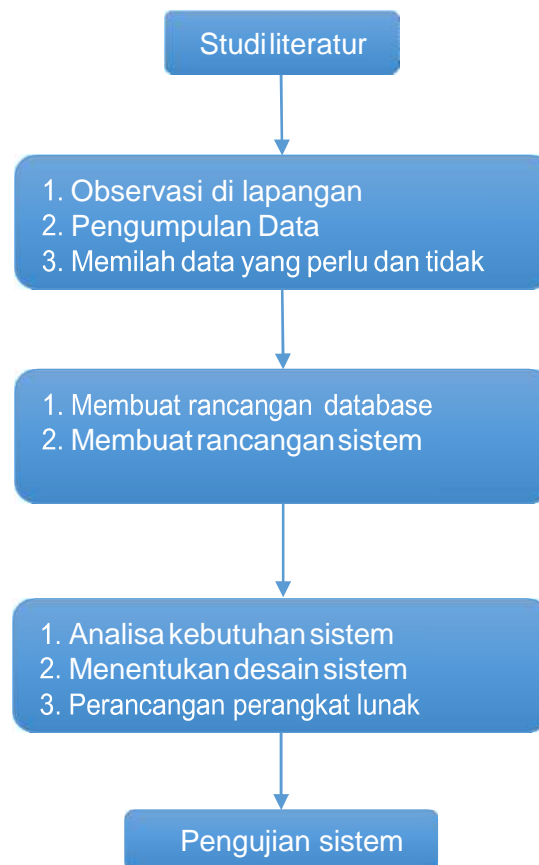
Rancangan website aplikasi yang akan digunakan untuk keperluan promosi usaha Texas Production. Melakukan pengembangan terhadap seluruh bagian yang belum berfungsi dengan benar.

3. Uji Coba Sistem

Menguji coba perangkat lunak pada website Texas Production, menguji seluruh fitur-fitur yang telah dirancang, memastikan dapat berjalan dengan baik dan mudah digunakan oleh user. Website pengguna Texas Production booking jasa photo & video digunakan oleh pelanggan sebagai media informasi dan booking dengan waktu dan tanggal yang telah dipilih oleh pelanggan.

4. Implementasi

Hasil akhir dari website yang telah dirancang di implementasikan ke pelanggan dengan tujuan dapat memudahkan pelanggan mencari informasi dan promosi. Dengan catatan seluruh perangkat lunak dapat bekerja dengan baik dan mendapatkan hasil akhir yang maksimal. Jika masih ditemukan kesalahan, sistem harus kembali ke tahap pengembangan.



Gambar 3.1 Diagram Desain Penelitian

3.2 Pengumpulan Data

Pada penelitian yang diteliti ini, penulis berusaha untuk mengumpulkan data dan informasi yang akurat sesuai dengan yang di harapkan oleh penulis agar penelitian dapat berjalan dengan lancar dan akurat. Berikut adalah beberapa metode penumpulan data :

1. Studi literatur

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mencari jurnal, browsing ke internet, dan bacaan lainnya yang memiliki kaitan dengan topik penelitian baik berupa paper maupun textbook.

Dalam hal ini peneliti tidak cukup dengan hanya menggunakan 1-5 jurnal sebagai referensi saja, setidaknya penulis harus menggunakan 5-10 jurnal sebagai referensi agar tidak mendapatkan informasi yang keliru dan mempermudah penulis untuk memahami konteks yang akan di rancang.

2. Wawancara

Mengumpulkan informasi dengan cara menemui langsung pelaku usaha dan melakukan wawancara. Mendapatkan informasi yang berkaitan dengan topik penelitian secara lebih akurat.

Melakukan komunikasi dengan narasumber, menentukan waktu, tanggal, dan tempat. Merancang susunan pertanyaan yang akan ditanyakan ke narasumber dan tidak keluar atau meluas dari topic pembahasan.

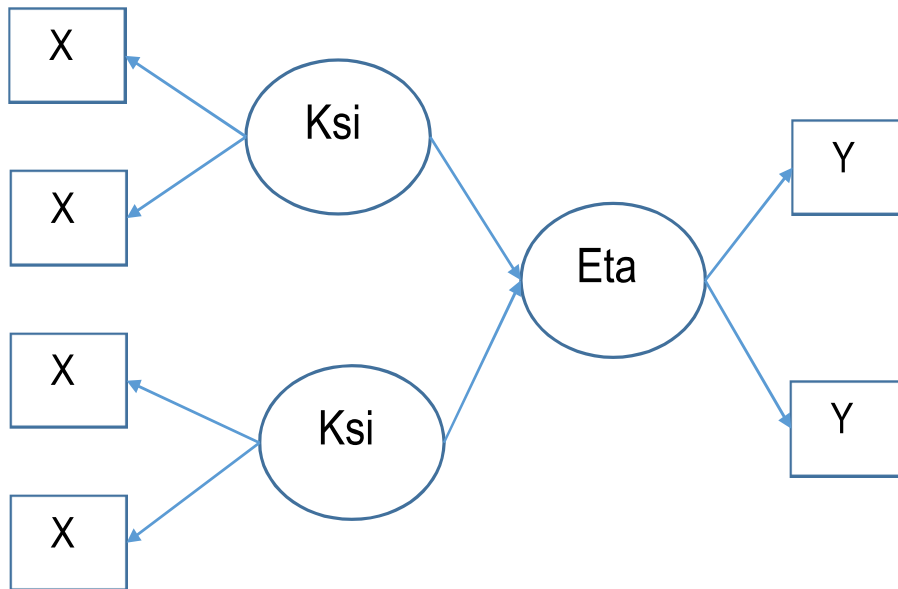
3.3 Operational Variabel

Definisi variabel menurut Sugiyono (2013:59) sebagai berikut: “Suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”. Operasionalisasi variabel diperlukan untuk menentukan jenis, indikator, serta skala dari variabel- variabel yang terkait dalam penelitian.

Sesuai dengan model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah, Structural Equation Model disingkat (SEM), dengan begitu variable yang akan digunakan seperti variable laten eksogen dan variable laten endogen. SEM adalah teknik statistic multivariate yang dimana merupakan kombinasi antara analisis factor dan analisis regresi atau korelasi, yang dimana mempunyai tujuan untuk penguji hubungan-hubungan antar variable yang ada pada sebuah model , naik itu antar indicator dengan kosntruk , ataupun hubungan antar konstruk.

SEM mulai dikemukakan oleh ahli statistic pada tahun 1950.an untuk mencari metode untuk membuat model yang dapat menjelaskan hubungan diantara variable- variabel. Dalam ilmu sosial, banyak variable yang bersifat laten , seperti motivasi , komitmen, kepuasan, dan lain sebagainya. Variable- variable laten tersebut di dalam SEM juga disebut dengan konstruk. Variable laten (unobserved variable) atau konstruk ini diukur dengan sejumlah indicator/variable manifest/variable teramati (observed variables), yang memiliki sifat endogen maupun eksogen. Variable eksogen dan endogen dalam diagram alur (path diagram) digambarkan dengan segi empat,

sedangkan variable laten digambarkan dalam bentuk lingkaran.



Gambar 3.2 Diagram alur Laten Endogen dan Eksogen

3.3.1 Variabel Laten Eksogen (X)

Santoso (2012:9) variable eksogen yaitu variable independen yang mempengaruhi variable depende. Variable eksogen pada model SEM akan ditunjukkan dengan adanya anak panah yang berasal dari variable tersebut menuju ke variable laten eksogen. Dibawah ini merupakan table dari operasional variable laten eksogen.

Variable	Indikator	Pernyataan	Kode
Persepsi kemudahan pengguna (Perceived Ease Of Use) X1	1. Kemudahan situs	Sistem mudah diakses	KP1
	2. Kemudahan berinteraksi	Sistem Mudah berinteraksi	KP2
	3. Kemudahan menemukan jasa atau produk yang ditawarkan.	Informasi jasa atau produk dapat dengan mudah ditemukan	KP3
Personalisasi (Customization) X2	1. Materi yang menarik	Materi yang menarik untuk disajikan	PR4
	2. Personalisasi	Memberikan kecocokan informasi	PR5
Kecepatan Akses (Download delay) X3	1. Kecepatan menemui informasi	Akses cepat dalam menelusuri informasi	KA6
	2. Kontrol terhadap materi	Pengontrolan materi jelas	KA7
Informasi (content) X4	1. Spesifikasi informasi	Informasi mudah dan terperinci	IN8
	2. Pemenuhan kebutuhan	Informasi memenuhi kebutuhan	IN9

	3. Kecukupan materi	Kecukuoan dalam penyajian informasi	IN10
--	---------------------	-------------------------------------	------

Tabel 3.1 Operasional Variable Laten Eksogen

3.2.2 Variable Laten Endogen (Y)

Santoso (2012:9) yang dimaksud variable Endogen adalah variable devenden yang dipengaruhi oleh variable independen (eksogen), pada model SEM, variable eksogen di tunjukkan dengan adanya anak panah yang menuju ke variable tersebut. Dibawah ini merupakan bentuk table pada operasional variable laten endogen.

Variable	Indikator	Pernyataan	Kode
Kepuasan Pengguna (User satisfaction) Y1	1. Kenyamanan	SIatem yang nyaman untuk digunakan	KEP11
	2. Keinginan untuk terus mengakses website.	Kebutuhan informasi terpenuhi	KEP12
Manfaat- manfaat bersih (net benefits) Y2	1. Dampak pada individu	Produktivitas kerja individu Baik	MB13
	2. Dampak pada organisasi	Sistem Memenuhi	MB14

		kebutuhan sesuai dengan yang diharapkan pengguna	
--	--	---	--

Tabel 3.2 Operasional Variable Laten Endogen

3.4 Metode Perancangan Sistem

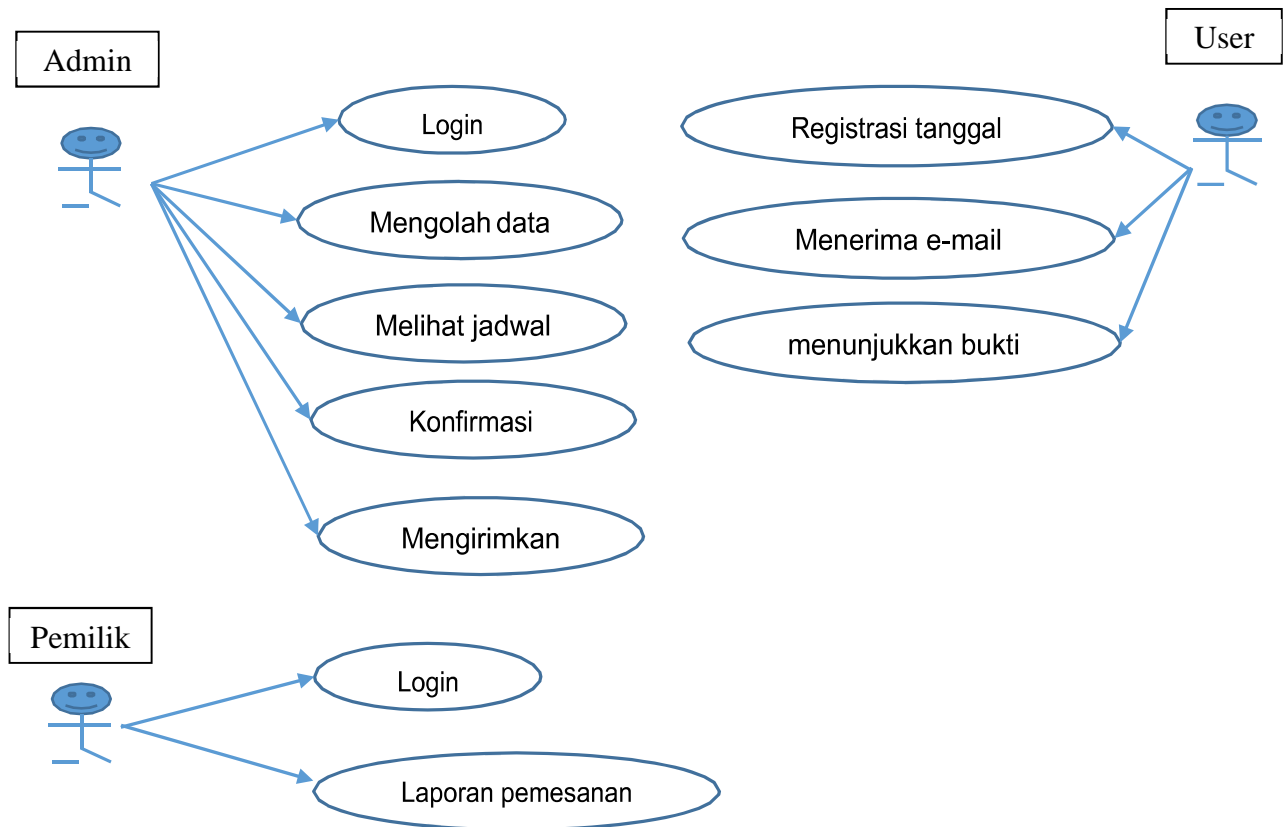
3.4.1 UML (*Unified Modeling Language*)

UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan, jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek. (Rosa A.S – M. Shalahuddin, 2013)

3.4.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan sebuah kegiatan atau sebuah interaksi yang saling berhubungan antara aktor dan juga system yang dirancang oleh peneliti. Atau sama halnya dengan gambaran besar teknik digunakan, guna mengembangkan perangkat lunak atau sistem informasi, guna memperoleh kebutuhan fungsional dari sistem yang dirancang.

Komponen tersebut kemudian menjelaskan komunikasi antara actor, dengan sistem yang ada. Dengan demikian, use case dapat dipresentasikan dengan urutan yang sederhana, dan akan mudah dipahami oleh para konsumen.

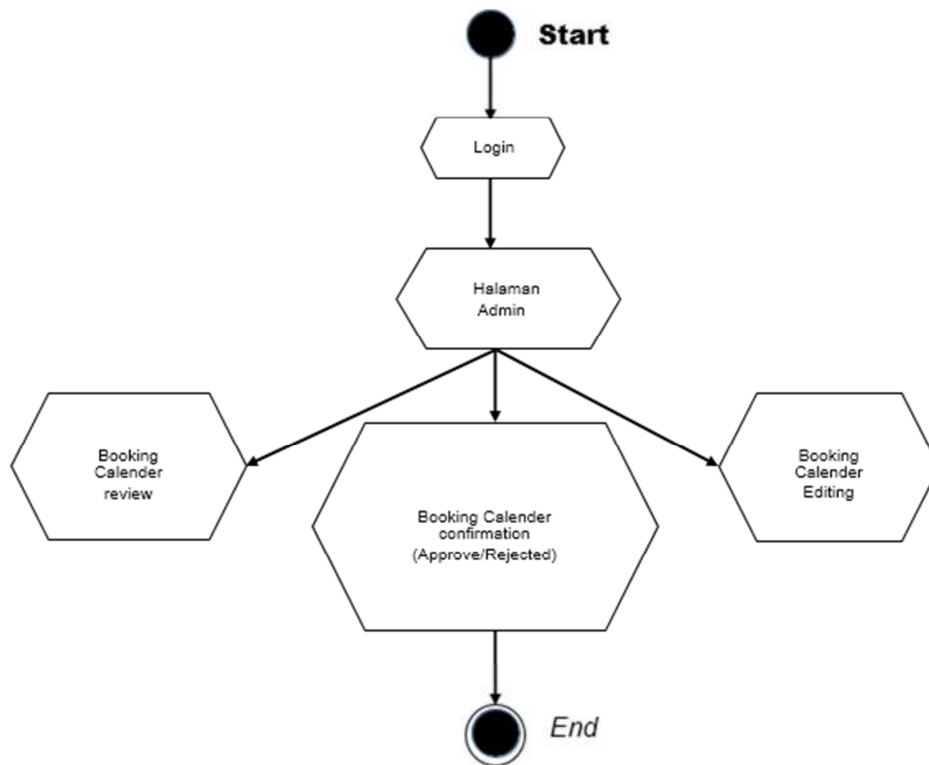


Gambar 3.3 Use Case Diagram WEB Texas Production.

3.4.3 Activity Diagram

Berikut ini adalah gambar activity diagram dari website Texas Photography pada menu admin.

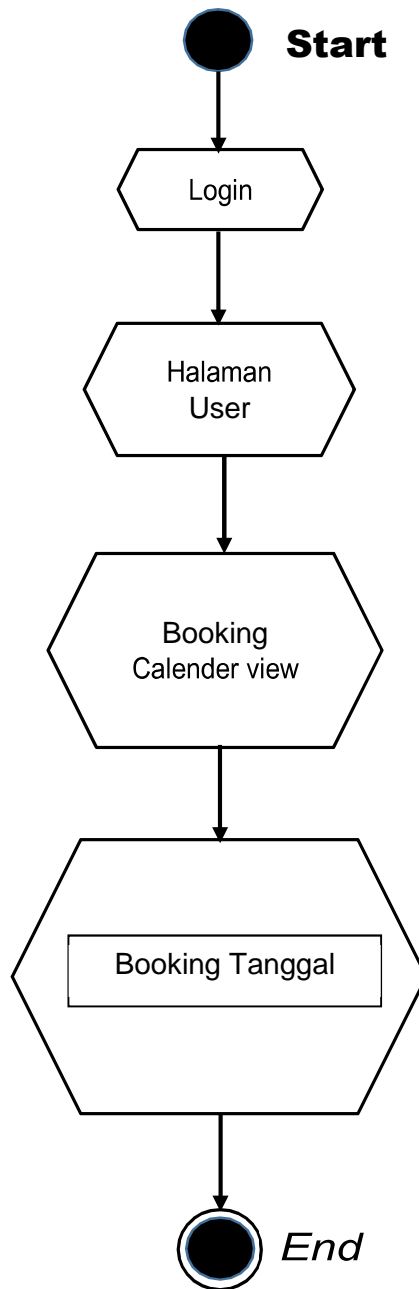
1. Menu login
2. Tampilan halaman admin
3. Pada halaman admin akan tersedia beberapa menu.
 - a. Booking calender view : berfungsi untuk melihat list booking yang telah di submit oleh user atau calon customer.
 - b. Booking calender confirmation : berfungsi untuk mengkonfirmasi tanggal booking yang sudah di pilih oleh user sebelumnya.
 - c. Booking calender editing : Berfungsi untuk me-revisi atau mengedit tanggal booking apabila terjadi kesalahan.
 - d. End atau Exit.



Gambar 3.4 Gambar Diagram aktivitas admin.

Berikut ini adalah gambar activity diagram dari website Texas Photography pada menu user. Diantaranya sebagai berikut :

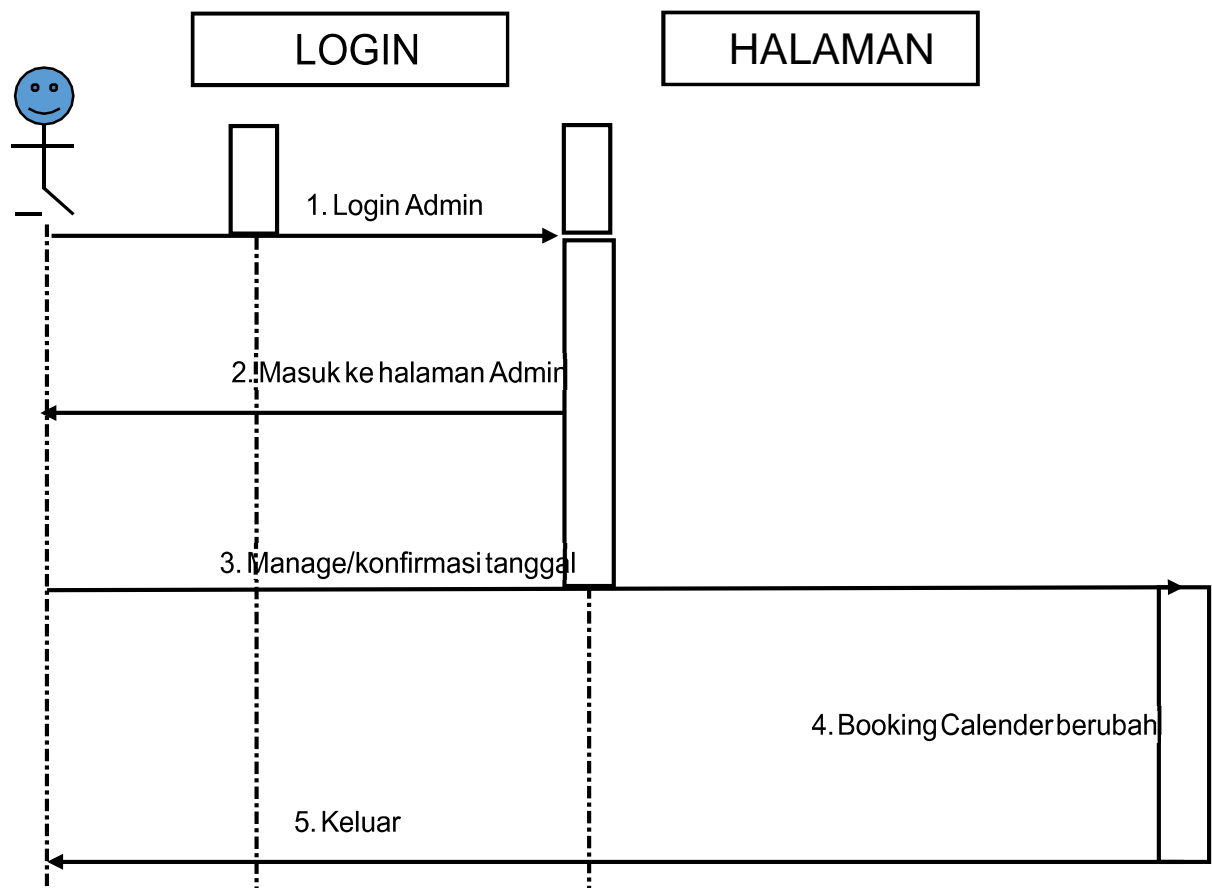
1. Menu Login
2. Setelah login atau masuk ke halaman website, akan tampil halaman untuk user.
3. User dapat memilih tanggal dan menu yang akan di booking pada menu “Booking Calender View”
4. User submit tanggal booking
5. End atau exit.



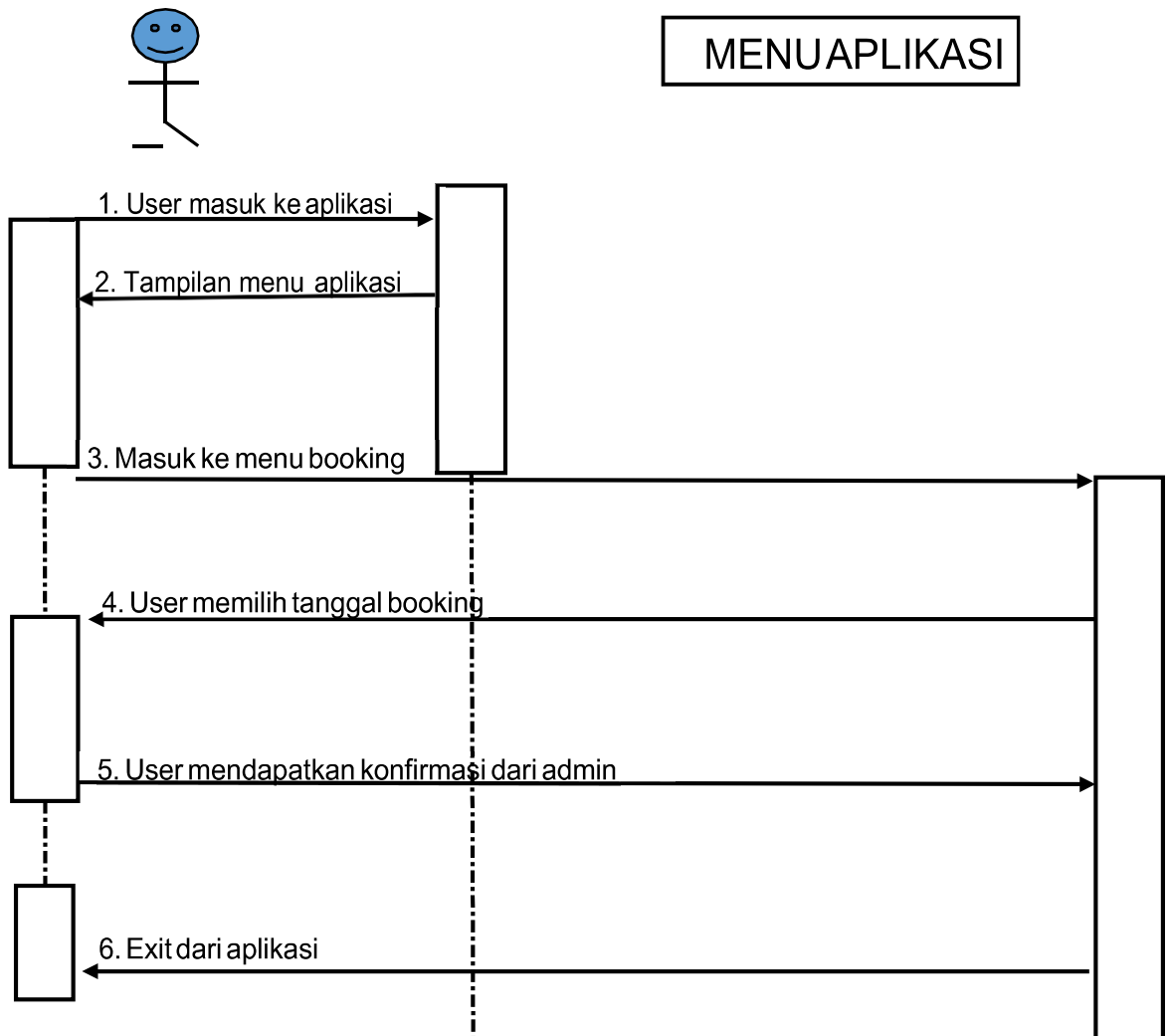
Gambar 3.5 Gambar Diagram aktivitas user

3.4.4 Sequence Diagram

Sequence Diagram merupakan salah satu dari beberapa diagram yang ada pada sebuah UML, sekuen diagram merupakan diagram yang menggambarkan perpaduan dengan beberapa object. Fungsinya adalah sebagai petunjuk rangkaian pesan yang dikirim antara object dan juga interaksi object.



Gambar 3.6 Gambar Diagram Sekuen Admin

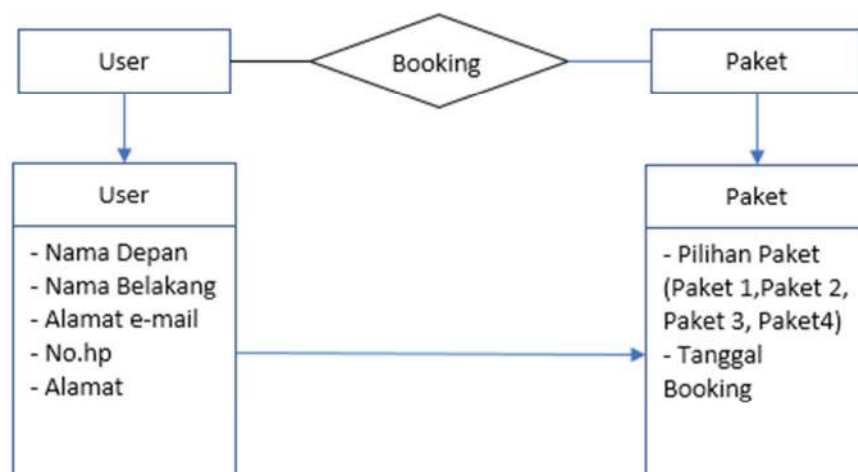


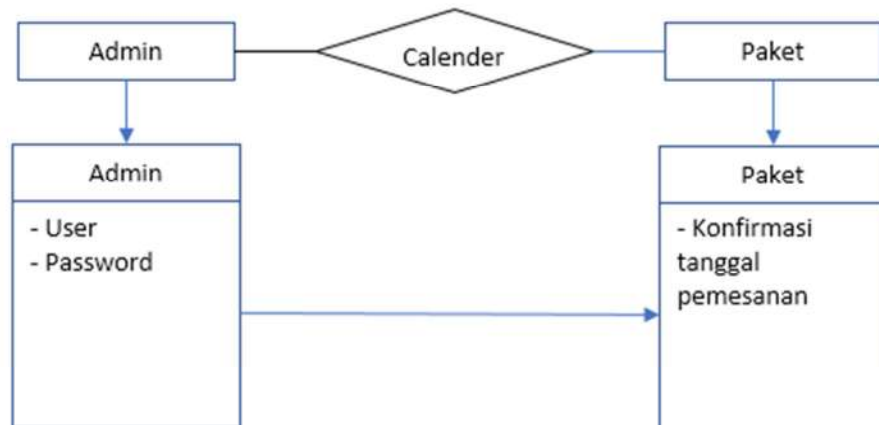
Gambar 3.7 Gambar Diagram sekuen user.

3.4.5 Relationship Diagram

Pada Relationship Diagram memiliki beberapa relasi yang terhubung didalam website Texas Photography. Diantaranya adalah sebagai berikut :

- Anggota : Pada organisasi Texas Photography anggota memiliki data anggota (Nama, No.hp, dan alamat)
- Photoshot & Video : Dalam item ini Texas Photography mematok harga berdasarkan pertimbangan jumlah, variasi gaya yang ditawarkan, dan spot atau lokasi pemotretan maupun penga,bilan video.
- Fasilitas : Fasilitas yang ditawarkan oleh Texas Photography meliputi make up, transportasi menuju lokasi, venue studio indoor ataupun outdoor, dan output hasil photo atau video yang dimasukkan ke dalam flashdisk.

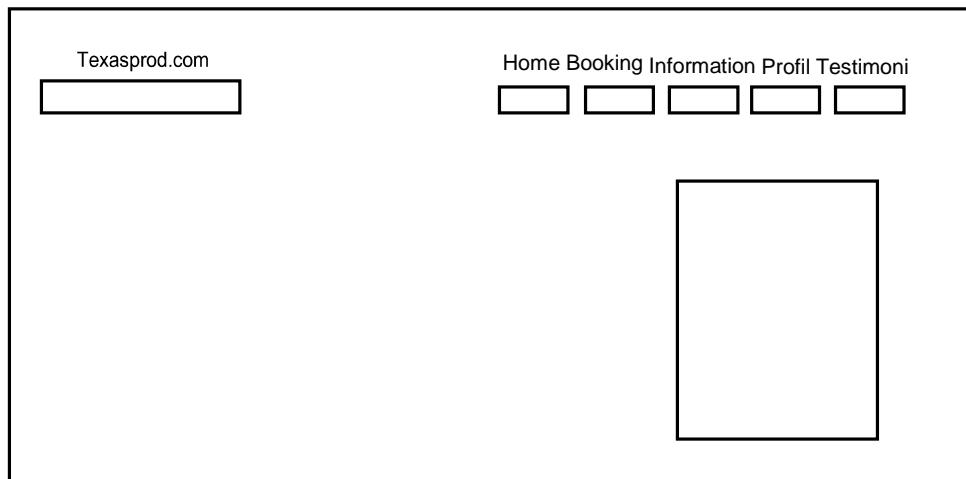




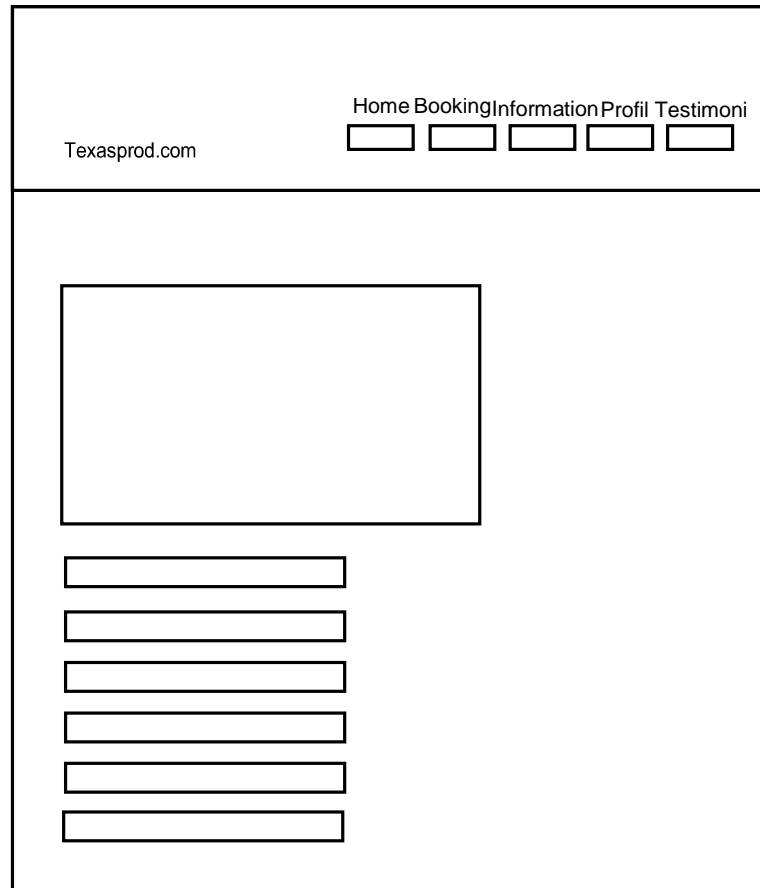
Gambar 3.8 Gambar Diagram ERD

3.4.6 Desain Antarmuka

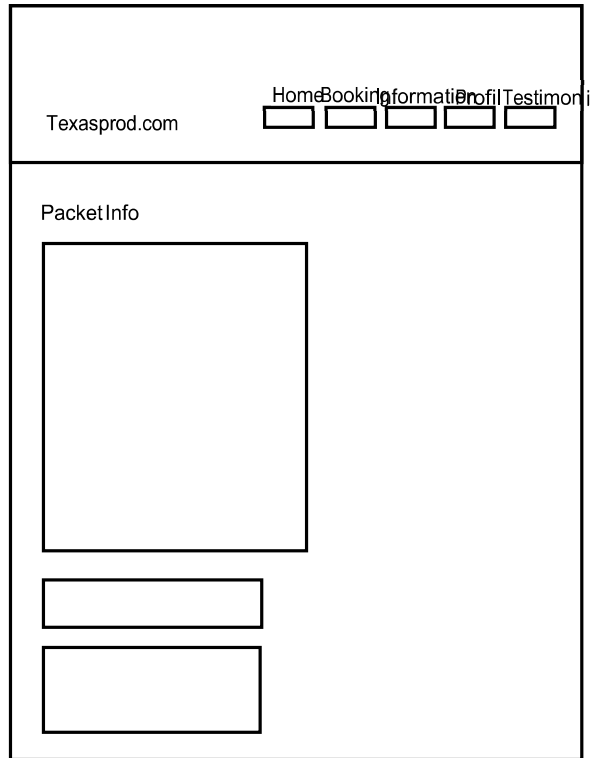
1. Tampilan Menu Depan



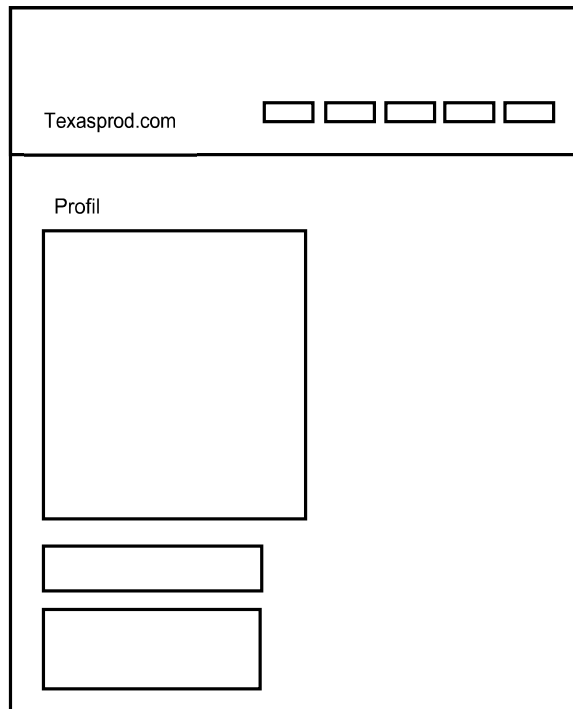
2. Menu Booking



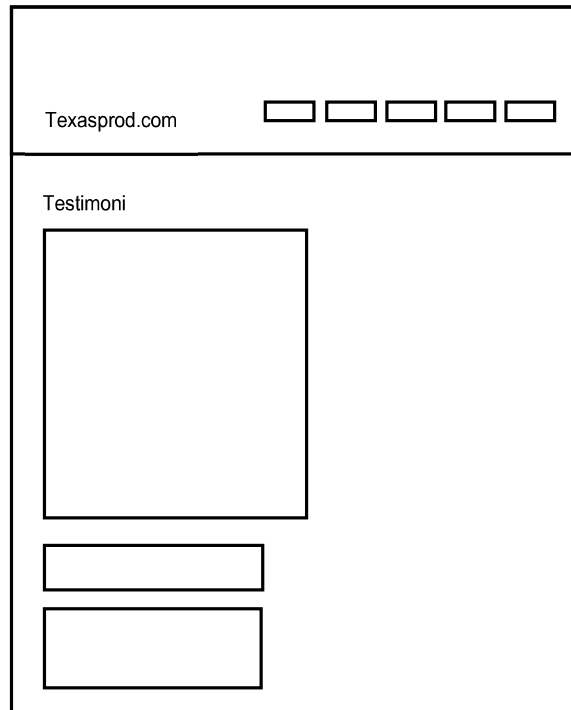
3. Menu Information



4. Menu Profil



5. Testimoni



3.5 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Untuk merencanakan suatu penelitian tentunya penulis harus mempersiapkan (Sasmoko & Mahendra, 2017) segala hal yang harus di persiapkan sebelum melakukan penelitian agar rencana dapat berjalan sesuai dengan target. Dalam hal ini, Penelitian akan dilaksanakan pada rentang waktu bulan November 2018 sampai dengan bulan Februari 2019. Adapun jawal kegiatan pokok adalah sebagai berikut :

Timeline Penelitian :

No.	Kegiatan	Bulan																
		Maret				April				Mei				Juni				
		w1	w2	w3	w4	w1	w2	w3	w4	w1	w2	w3	w4	w1	w2	w3	w4	
1	Pengumpulan data	■	■	■	■													
2	Analisis sistem					■	■	■	■									
3	Perancangan website texas photography							■	■	■								
4	Pembuatan website texas photography									■	■	■	■					
5	Uji coba sistem												■	■				
6	Evaluasi sistem													■	■			
7	Perbaikan sistem														■	■		
8	Implementasi															■	■	
9	Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	

Tabel 3.3 Timeline Penelitian