



PERANCANGAN APLIKASI PEMESANAN JASA FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI PADA PERUSAHAAN UNIX PRODUCTION BERBASIS WEB

Pramudya Ananta^{1*}; Jimmie²; Meilyana Winda Perdana³

Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia.

Absstrak

digital visual yang bertempat di Palembang. Unix Production sendiri baru berdiri tahun 2021. Permasalahan yang terjadi pada perusahaan Unix Production adalah belum adanya website profile company dan pemesanan jasa, pendataan pemesanan masih bersifat manual yang menyebabkan karyawannya kesulitan. Metode Penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif. Tujuan penelitian kualitatif pada umumnya diarahkan oleh paradigma yang digunakan peneliti dalam kajian pada setiap kasusnya. Metode Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara melihat hubungan antarmetode. Variabel diukur sehingga ditemukan data yang berupa angka-angka, untuk kemudian dianalisis dengan rumus statistik. Tujuannya adalah pengendalian variance, dan penyajian jawaban pertanyaan penelitian melalui hipotesis. Hipotesis ini akan dibuktikan secara empiris melalui data-data yang dikumpulkan di lapangan. Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi pemesanan jasa fotografi dan videografi pada perusahaan Unix Production berbasis website yang dapat memudahkan karyawan Unix dalam melakukan pendataan pemesanan jasa. Dari penelitian dan implementasi yang sudah dilakukan oleh penulis pada "Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Fotografi Dan Videografi Pada Perusahaan Unix Production Berbasis Website" dapat disimpulkan yaitu Meningkatkan efisiensi dan efektivitas bagi pegawai yang mengelola penginputan data pemesanan di perusahaan UNIX Production, Dengan adanya aplikasi ini maka pemesanan jasa dapat dengan cepat dan mudah di tanggapi oleh staff UNIX Production.

Kata Kunci: Aplikasi; Pemesanan Jasa; Website

Unix production is a production house or PH that operates in the digital visual sector located in Palembang. Unix Production itself was only founded in 2021. The problem that occurs with the Unix Production company is that there is no company profile website and service orders, order data collection is still manual which causes difficulties for its employees. The research method used is a qualitative research method. The objectives of qualitative research are generally directed by the paradigm used by researchers in the study in each case. Quantitative research methods are methods for testing certain theories by looking at the relationships between variables. Variables are measured so that data is found



in the form of numbers, which are then analyzed using statistical formulas. The aim is to control variance, and present answers to research questions through hypotheses. This hypothesis will be proven empirically through data collected in the field. This research produces a website-based application for ordering photography and videography services at Unix Production companies which can make it easier for Unix employees to collect data on service orders. From the research and implementation that has been carried out by the author in "Designing Applications for Ordering Photography and Videography Services at Unix Production Companies Based on Websites" can be concluded, namely increasing efficiency and effectiveness for employees who manage inputting order data at UNIX Production Companies. With this application, service orders can be quickly and easily responded to by UNIX Production staff

Key Word: Application; Service Order; Website.

PENDAHULUAN

Teknologi telah mendorong banyak proses canggih di banyak ranah bisnis. Seiring dengan semakin majunya teknologi, perannya dengan bisnis akan terus berkembang. Dampak teknologi informasi dalam bisnis saat ini yang pertama dapat dirasakan dalam hal globalisasi. Teknologi informasi telah memungkinkan bisnis untuk mencapai jangkauan yang lebih luas.

Sekarang lebih dari sebelumnya, lebih mudah bagi perusahaan untuk melakukan bisnis di seluruh dunia. Email, teks, pesan instan, situs web, dan aplikasi telah membuat komunikasi global lebih cepat dan efektif dari sebelumnya. Tidak jarang perusahaan yang akhirnya harus mendefinisikan kembali visi dan misi bisnisnya, terutama yang bergelut di bidang pemberian jasa. Kemudahan-kemudahan yang ditawarkan perangkat canggih teknologi informasi telah merubahmindset manajemen perusahaan sehingga tidak jarang terjadi perusahaan yang banting stir menggeluti bidang lain.

Unix production adalah production house atau PH yang bergerak dibidang digital visual yangbertempat di Palembang. Unix Production sendiri baru berdiri tahun 2021. Permasalahan yang terjadi pada perusahaan Unix Production adalah belum adanya website profile company dan pemesanan jasa,pendataan pemesanan masih bersifat manual yang menyebabkan karyawannya kesulitan. Sehingga penulis bermaksud membangun sebuah perancangan aplikasiwebsite yang berjudul "Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Fotografi Dan Videografi Pada Perusahaan Unix Production Berbasis Website".

Dengan alas an dan pertimbangan, hanya dengan satu aplikasi website ini segala informasi terkait Perusahaan Unix Production mudah didapatkan secara



cepat. Dan juga akan membantu dalam pengolahan data pemesanan secara terperinci mulai dari data diri pemesan, tanggal acara, jenis acara, dan saran konsep acara dari pemesan sehingga Perusahaan Unix Production sangat membutuhkan website pemesanan ini.

METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Metode Penelitian yang dilakukan adalah metode penelitian kualitatif. Tujuan penelitian kualitatif pada umumnya diarahkan oleh paradigma yang digunakan peneliti dalam kajian pada setiap kasusnya. Metode Penelitian kuantitatif merupakan metode untuk menguji teori-teori tertentu dengan cara melihat hubungan antarvariabel. Variabel diukur sehingga ditemukan data yang berupa angka-angka, untuk kemudian dianalisis dengan rumus statistik. Tujuannya adalah pengendalian variance, dan penyajian jawaban pertanyaan penelitian melalui hipotesis. Hipotesis ini akan dibuktikan secara empiris melalui data-data yang dikumpulkan di lapangan.

b. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dilakukan di di kantor UNIX Production yang terletak Jl. Sukabangun II, Sukajaya, Kec. Sukarami, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30151. Waktu penelitian dilaksanakan terhitung dari perancangan penelitian, pelaksanaan penelitian, sampai laporan penelitian pada bulan November 2022.

HASIL DAN PEMBAHASAN

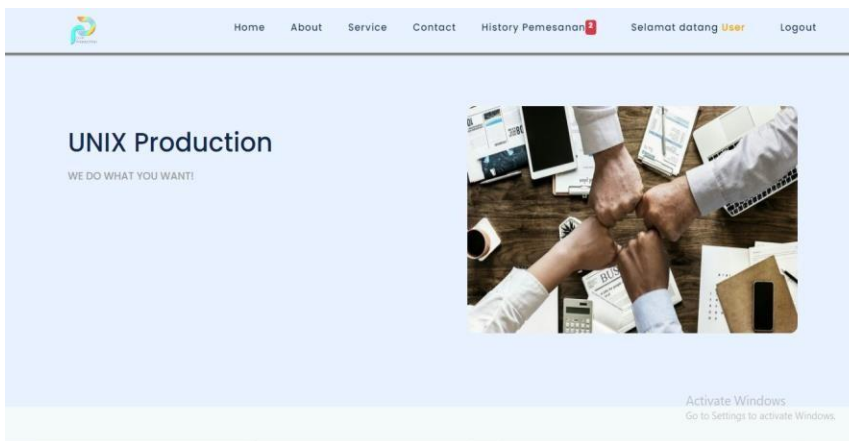
Hasil dari penelitian yang dilakukan selama bulan November sebuah aplikasi pemesanan jasa pada Perusahaan unix production yang dibangun dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Prototype* yang terdiri atas 4 tahapan, yaitu analisis masalah, perancangan sistem, pembangunan aplikasi, dan pengujian. Tahap pertama dilakukan analisis masalah berupa mendeskripsikan kebutuhan sebelum mulai membangun aplikasi, selanjutnya tahap kedua dilakukan penjelasan mengenai langkah-langkah perancangan aplikasi yang dibangun dengan membuat diagram seperti Usecase Diagram, Flowchart, dan class Diagram. Pada tahap ketiga yaitu pembangunan aplikasi dilakukan sesuai dengan tahapan pada rancangan yang telah dirumuskan sebelumnya. Dan tahapan terakhir yaitu tahapan pengujian terhadap aplikasi yang sedang dibangun dengan menguji jalannya aplikasi sesuai dengan



kebutuhan.

a. Implementasi Halaman Login

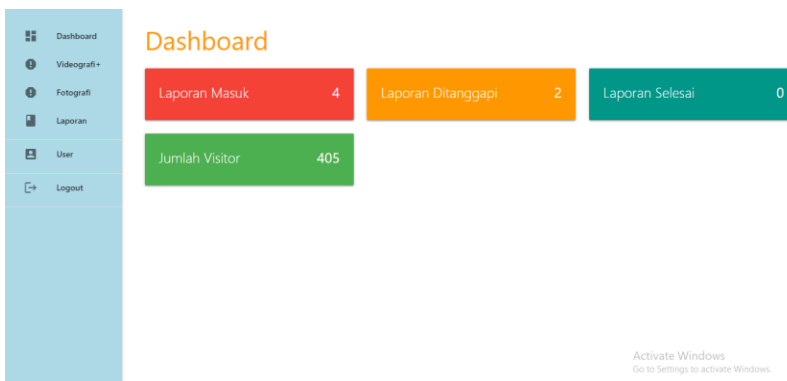
b. Implementasi Halaman Utama





c. Implementasi Halaman Pemesanan

d. Implementasi Halaman Dashboard Admin



SIMPULAN

Simpulan dari penelitian dan implementasi yang sudah dilakukan oleh penulis pada “perancangan aplikasi pemesanan jasa fotografi dan videografi pada perusahaan unix production berbasis website” dapat di simpulkan :

1. Meningkatkan efesiensi dan efektivitas bagi pegawai yang mengelola penginputan data pemesanan di perusahaan unix production
2. Dengan adanya aplikasi ini maka pemesanan jasa dapat dengan cepat dan mudah di tanggapi oleh staff unix production



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. (2014). Aplikasi Pinjaman Pembayaran Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bhakti STMIK Mardira Indonesia, Bandung. Jurnal Computech & Bisnis, 8(2), 61–69.
- [2] Maulana, Y. I. (2017). Perancangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Pendataan Guru Dan Sekolah (SINDARU) Pada Dinas Pendidikan Kota Tangerang Selatan. Jurnal Pilar Nusa Mandiri, 13(1), 21–27.
- [3] Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus DesaNetpala). Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI), 2(1), 1–7.
- [4] Nataniel, D., & Hatta, H. R. (2009). Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser, 4(1), 47–54.
- [5] Patni, J. C., Sharma, H. K., Tomar, R., & Katal, A. (2021). Relational Database Management System. Database Management System, 47–78. <https://doi.org/10.1201/9780429282843-3>
- [6] Duggan, M., Roderick, D. R., & Sieburg, J. (1970). Data bases. Proceedings of the 1970 25th Annual Conference on Computers and Crisis: How Computers Are Shaping Our Future, ACM 1970, 1–7.
<https://doi.org/10.1145/1147282.1147284>
- [7] Iii, B. A. B., & Penelitian, A. K. (2015). 11410144_Bab_3, 48–62.
- [8] Anastasia, A. N., & Handriani, I. (2018). Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner. Jurnal Ilmiah FIFO, 10(1), 87. <https://doi.org/10.22441/fifo.2018.v10i1.009>
- [9] Dwi Juniansyah, B., Redy Susanto, E., & Deni Wahyudi, A. (2020). Pembuatan E-Commerce Pemesanan Jasa Event Organizer Untuk Zero Seven Entertainment. Jurnal Tekno Kompak, 14(1), 41–46.
<https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknokompak/article/view/49>