



Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada Julian Photography Menggunakan Framework Laravel

Ketut Pradipta Wistika[✉], Dian Pramana, Ni Wayan Setiasih

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM BALI

pradipta.wistika@gmail.com

Abstrak

Julian Photography merupakan salah satu usaha jasa fotografi yang berlokasi di Kabupaten Jembrana, Bali. Selain menyediakan jasa fotografi, Julian Photography juga melayani jasa video, printing dan penjualan bingkai foto. Saat ini, proses pemesanan pada Julian Photography masih dilakukan secara konvensional dimana pemesanan dilakukan oleh pelanggan dengan datang langsung ke toko. Hal ini mengakibatkan pelanggan kesulitan dalam melakukan transaksi dan pegawai kesulitan dalam mengelola data transaksi. Oleh karena itu, pada penelitian ini dikembangkan aplikasi sistem pemesanan fotografi menggunakan Laravel sebagai framework dari PHP. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu Julian Photography dalam mengelola data pemesanan, mengelola data pelanggan, dan memberikan info kepada pelanggan terkait produk dan jasa yang disediakan. Terdapat 5 tahapan dalam penelitian ini. Tahap pertama yakni pengumpulan data melalui observasi langsung pada objek yang diteliti, studi literatur serta wawancara kepada pemilik usaha. Tahapan kedua adalah analisis dari sisi pengguna, yakni analisis data yang dibutuhkan dan proses manajemen pengguna. Tahapan ketiga yaitu perancangan sistem menggunakan desain basis data konseptual, diagram konteks serta arsitektur web. Tahapan keempat yaitu implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman php dengan Laravel pada bagian front-end maupun back-end. Tahapan terakhir adalah pengujian sistem menggunakan metode *Blackbox testing* yang berfokus pada pengujian fungsional dari sistem. Hasil penelitian ini menghasilkan sistem pemesanan jasa fotografi berbasis website dengan akses pengguna yang telah ditentukan menggunakan Laravel.

Kata kunci: Fotografi, Julian Photography, Website, Laravel.

JIDT is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



1. Pendahuluan

Julian Photography merupakan salah satu usaha jasa fotografi yang berlokasi di Kabupaten Jembrana, Bali. Jenis jasa fotografi yang umumnya dipesan oleh pelanggan Julian Photography diantaranya adalah foto kelulusan, foto keluarga, foto kehamilan, foto bayi, serta foto pernikahan. Selain jasa fotografi usaha ini juga menyediakan jasa cetak foto dan penjualan bingkai foto dengan berbagai jenis dan ukuran. Dengan banyaknya jenis jasa yang ditawarkan, Julian Photography mendapatkan rata-rata pendapatan bruto bulanan mencapai 40 juta rupiah.

Selama ini proses pemesanan jasa di Julian Photography masih dilakukan secara konvensional. Pelanggan harus datang langsung ke studio untuk memilih jenis foto, jadwal, dan mekanisme pembayaran. Data pemesanan tersebut dicatat pada sebuah buku pesanan. Selain itu pelanggan juga mendapat nota pembayaran awal sebagai tanda bukti transaksi. Proses yang masih konvensional tersebut terkadang membuat data dan arsip transaksi tidak dapat terkelola dengan baik. Penggunaan buku dan catatan kertas seringkali membuat petugas kesulitan mencari dan menemukan dokumen transaksi dari pelanggan. Selain itu laporan transaksi juga harus dibuat secara manual dengan merekapitulasi semua transaksi bulanan yang ada. Hal tersebut kurang efektif karena membutuhkan ketelitian dan waktu yang lama dalam proses kalkulasinya.

Selain kendala pada proses pengelolaan data transaksi pemesanan, proses pemasaran juga kerap menjadi kelemahan dari usaha ini. Saat ini Julian Photography hanya mengandalkan penyebaran informasi dari pelanggan yang menggunakan jasanya, sehingga belum banyak masyarakat yang mengetahui keberadaan usaha ini. Calon pelanggan juga harus datang ke lokasi usaha apabila ingin mendapatkan informasi tentang produk dan jasa yang ditawarkan serta biayanya. Hal ini kurang efektif dan dapat berdampak pada pendapatan usaha jasa Julian Photography ini.

Sebelumnya sudah pernah dilakukan penelitian oleh Fatty Ariani pada tahun 2016 berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall" ini mengulas tentang permasalahan pada transaksi dan pemesanan yang mana masih dilakukan secara konvensional. Sistem ini dikembangkan dengan teknologi PHP Native, dan menghasilkan sebuah sistem pemesanan jasa fotografi berbasis web yang akan digunakan oleh karyawan dan pelanggan. Dampak dari penelitian ini yaitu mempermudah karyawan dalam hal pengolahan data pemesanan dan mempermudah pelanggan untuk mengetahui informasi perusahaan serta melakukan pemesanan [1]. Penelitian lainnya yang berjudul Web Site Sistem Pemesanan Jasa

Fotografi Berbasis Web Pada Bunglon Fotografi oleh Yeni Nurjani, Rizki Moriana Kurnia Dewi pada tahun 2022 memiliki kesulitan yaitu kurangnya informasi bagi konsumen yang akan memesan paket jasa. Dengan permasalahan yang dihadapi, penelitian ini membuat sistem yang dapat memperluas penyebaran informasi promosi jasa fotografi, menyimpan serta mengelola data customer, mengelola pesanan jasa fotografi. Sistem ini dikembangkan menggunakan PHP Native, dan menghasilkan sebuah sistem pemesanan jasa fotografi berbasis web yang akan digunakan oleh admin dan pelanggan. Dampak dari penelitian ini yaitu membantu proses pengolahan data customer, data fotografi, pelaporan data customer, dan pelayanan terhadap customer yang lebih baik [2].

Sama seperti kedua penelitian sebelumnya yang memiliki masalah terhadap pemesanan, maka pada penelitian ini penulis akan mengembangkan sebuah sistem informasi pemesanan jasa fotografi yang menggunakan Bahasa pemrograman PHP, akan tetapi pada penelitian ini menggunakan Framework Laravel yang tidak dilakukan pada kedua penelitian sebelumnya. Dalam pengembangannya sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, dan *Javascript*. Kerangka kerja pemrograman yang digunakan adalah *Framework* Laravel. Salah satu alasan digunakannya Framework Laravel dalam pengembangan aplikasi ini karena Framework Laravel memiliki keamanan yang bagus, contohnya ORM Laravel menggunakan PDO yang dapat mencegah SQL Injection *Framework* dan memiliki fitur proteksi csrf token, selain itu Laravel juga menggunakan prinsip MVC yang memudahkan dalam pengembangan. Laravel juga memiliki banyak *library* dan *build in function* yang membuat proses pengembangan sistem menjadi lebih mudah dan sederhana.

2. Metode Penelitian

A. PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman web server-side. PHP biasanya dibuat berdampingan dengan HTML dan pada server biasanya PHP digunakan untuk membuat website menjadi lebih dinamis. Dinamis disini artinya setiap hal pada website tersebut memiliki fungsinya tersendiri. hal ini dapat mengakibatkan informasi/hal yang diterima oleh client selalu yang terbaru [3].

Keuntungan paling menonjol dari PHP adalah ketersediaan penganalisa PHP di banyak platform. Anda dapat menjalankan skrip PHP di banyak server seperti Apache dan IIS dan di banyak sistem operasi [4].

B. Framework Laravel

Laravel adalah kerangka kerja PHP yang membantu Anda mengembangkan situs web yang bebas digunakan. Dikembangkan oleh pengembang Amerika bernama Taylor Otwell, Laravel diluncurkan pada tahun 2011 dan telah mengalami pertumbuhan yang cukup eksponensial sejak saat itu. Pada tahun 2015, Laravel adalah framework yang paling banyak mendapatkan penghargaan dari Github. Sekarang framework ini menjadi salah satu yang paling populer di dunia, termasuk di Indonesia [5].

Framework sendiri dapat diartikan sebagai sebuah framework yang berisi kumpulan kode-kode program yang dikumpulkan dan disusun rapi dalam folder yang terstruktur dengan baik agar mudah digunakan. Laravel adalah end-user centric, yang berarti berfokus pada kejelasan dan kesederhanaan baik dalam menulis maupun melihat, membangun aplikasi web yang berfungsi sebagaimana mestinya. Hal ini membuat pengembang dan perusahaan menggunakan framework ini untuk membangun segala sesuatu mulai dari proyek kecil hingga ukuran perusahaan tingkat lanjut[5].

C. HTML

HTML atau HyperText Markup Language dikembangkan agar pengguna dapat membuat tampilan website yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan web browser.

HTML diciptakan oleh Tim Berners Lee pada tahun 1989 dan dikembangkan oleh World Wide Web Consortium (W3C), dan pada tahun 2004 terbentuk Web Hypertext Application Technology Working Group (WHATG) yang memiliki tanggung jawab dalam pengembangan bahasa HTML. Dan saat ini HTML 5 merupakan versi terbaru yang menawarkan fitur untuk mendukung gambar dan text, membuat menu interaktif, audio, video dan lain sebagainya [6].

HTML memungkinkan siapa saja untuk mengedit tampilan dan format file yang dikirimkan melalui media online. Ada beberapa hal yang dapat Anda lakukan untuk menentukan format file:

1. Kumpulan kata dapat muncul dalam berbagai ukuran yang digunakan untuk judul, judul, dll.
2. Teks tebal
3. Menampilkan kelompok kata dalam huruf miring
4. Menampilkan teks sebagai karakter yang mirip dengan yang diketik pada mesin tik
5. Mengubah ukuran teks untuk karakter tertentu.
6. Gabungkan gambar dan teks.

7. Buat tautan.
8. Gabungkan file suara dan rekaman film.
9. Membuat formulir interaktif.
10. Banyak kegunaan lain[6].

D. CSS

CSS (Cascading Style Sheet) adalah metode yang dapat memadatkan penulisan tag-tag HTML seperti font, warna, teks dan tabel agar lebih ringkas sehingga penulisannya tidak berulang[7]. CSS dapat mengubah ukuran teks, mengubah warna latar belakang halaman atau bahkan warna batas tabel, dan CSS dapat digunakan lebih banyak lagi. Sederhananya, urutan tampilan halaman HTML dapat ditentukan menggunakan CSS [8]. Saat ini ada 3 versi CSS (CSS1, CSS2, CSS3), properti yang paling banyak digunakan adalah CSS2, karena properti CSS3 masih dapat berubah selama pengembangan[7].

E. Blackbox testing

Pengujian kotak hitam adalah metodologi pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi berdasarkan struktur internal aplikasi atau pengetahuan khusus tentang kode/struktur internal, tanpa pengetahuan pemrograman yang biasanya diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan; H. Apa yang harus dilakukan aplikasi dengan menggunakan deskripsi eksternal dari perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk mendapatkan pengujian dari pengujian. Meskipun tes ini terkadang berhasil, terkadang tidak. Perancang tes memilih input yang valid atau tidak valid dan menentukan output yang benar. Tidak ada informasi tentang struktur internal benda uji[9].

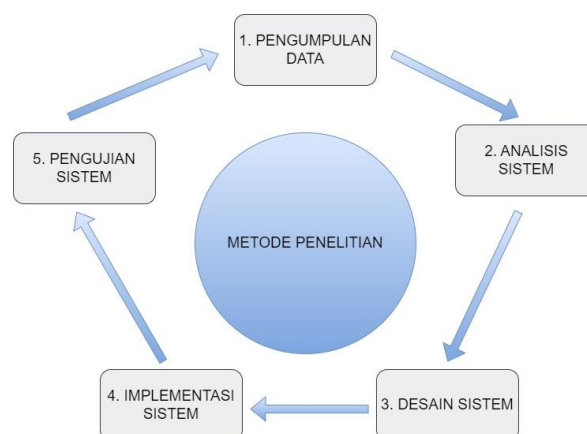
Fokus utama pengujian black box adalah apakah unit program memenuhi persyaratan yang tercantum dalam spesifikasi. Menjalankan, memelihara unit atau modul, kemudian mengamati apakah hasil unit sesuai dengan proses bisnis yang diinginkan merupakan salah satu cara pengujian black box testing. Jika sebuah unit tidak cocok dengan keluarannya, unit tersebut dipindahkan ke pengujian lain yang disebut pengujian kotak putih untuk resolusi[10].

Berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak adalah metode pengujian kotak hitam, sehingga pengujian kotak hitam memungkinkan pengembang untuk membuat sekumpulan kondisi masukan yang melatih semua persyaratan fungsional program. Black box testing bukanlah alternatif dari white box testing, melainkan cara pelengkap untuk menemukan bug yang berbeda dengan menggunakan metode white box.

Pengujian black box berupaya menemukan bug dalam beberapa kategori, antara lain:

1. Fungsi salah atau hilang.
2. Kesalahan antarmuka pengguna.
3. Kesalahan dalam struktur data
4. Kesalahan Kinerja.
5. Mulai dan akhiri kesalahan[9].

3. Hasil dan Pembahasan



Gambar 1 Tahapan Metode Penelitian.

A. Pengumpulan Data

Pada fase ini, informasi yang relevan dikumpulkan untuk memecahkan masalah yang muncul dengan benar. Fase ini merupakan fase awal dari metode yang akan diteliti. Oleh karena itu, teknik yang digunakan dalam proses pengumpulan data antara lain:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dilakukan dengan pengamatan secara langsung di Julian Photography terhadap masalah yang dibahas seperti alur pemesanan foto studio, bagaimana cara mencatat pemesanan, hingga mengamati cara pelanggan melakukan pembayaran. Semua itu dicatat menggunakan alat bantuan seperti pulpen buku dan handphone guna mencatat informasi yang telah didapatkan.

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang dilakukan melalui proses tanya jawab antara peneliti dengan pemilik, proses wawancara dilakukan dengan menggunakan wawancara tidak terstruktur. penulis bertanya secara informal dan tanpa persiapan sebelumnya. Disini penulis langsung mewawancarai pemilik Julian Photography, I Komang Juliarta, tentang proses dari pemesanan hingga acara pelanggan, untuk digunakan sebagai panduan untuk mengatur sistem.

3. Studi Literatur

Studi literatur atau sastra, yaitu. menggali teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian. Ketika melakukan studi teoritis, peneliti mengumpulkan informasi sebanyak mungkin dari literatur terkait penelitian. Penulis mencari referensi dengan mengkaji beberapa contoh laporan akhir, buku, jurnal, website, hasil penelitian (disertasi dan disertasi) dan sumber lain yang sesuai. Selain itu, penulis menggunakan beberapa referensi surat kabar sehubungan dengan pemesanan jasa foto.

B. Analisis Sistem

Analisis sistem adalah suatu proses identifikasi komponen yang ada dalam suatu sistem dengan tujuan untuk merancang suatu sistem baru sesuai kebutuhan. Terdapat 3 analisis yaitu:

C. Desain Sistem

Dalam tahapan desain sistem akan dilakukan perancangan desain sebuah program yang akan dibangun. Proses perancangan sistem berkaitan dalam pembuatan Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), basis data konseptual, struktur tabel, serta desain antar muka.

D. Implementasi Sistem

Dalam tahapan ini akan dilakukan implementasi program menggunakan aplikasi kode editor Visual Studio Code, dengan database phpMyAdmin, dan menggunakan Bahasa pemrograman PHP berbasis Laravel sebagai kerangka kerja utamanya. Hasil dari tahapan ini adalah sebuah sistem yang dapat digunakan oleh Pegawai dan Owner Julian Photography dalam pengelolaan pemesanan, data penjualan, dan lain-lain.

E. Pengujian Sistem

Pada tahap pengujian sistem ini menggunakan blackbox testing yaitu sebuah pengujian yang menjalankan setiap fungsi dari sistem dengan tujuan mengintegrasikan fitur yang ada, seperti interface, fungsi dasar sistem, dan keamanan informasi. Pengujian sistem dilakukan oleh pihak penulis dan pengguna agar sistem yang dibangun dapat berjalan tanpa adanya kesalahan dan sesuai dengan batasan sistem yang sudah ditentukan pada tahapan sebelumnya.

F. Analisis Sistem

Analisis sistem pada penelitian ini terdiri atas 3 analisis yang hasilnya diuraikan sebagai berikut:

1). Analisis Pengguna

Berikut merupakan analisis dari pengguna yang akan menggunakan sistem ini yaitu admin, pegawai, member. Penjelasan mengenai peran setiap pengguna yang akan dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Pengguna

No	Analisis Pengguna	
	Pengguna	Keterangan
1	Admin	Merupakan pengguna yang dapat mengelola data pengguna, mengelola data penjualan, dan mengelola data produk. Pengguna ini akan mendapatkan reporting Laporan Penghasilan Bulanan.
2	Pegawai	Merupakan pengguna yang dapat mengelola data produk, dan nantinya pengguna ini dapat menambahkan link foto kepada pelanggan.
3	Member	Merupakan pengguna yang dapat melakukan transaksi/pemesanan dan dapat melihat informasi mengenai produk.

2). Analisis Data

Hasil analisis data ini digunakan sebagai acuan dalam merancang penyimpanan data pada sistem yang akan dijelaskan pada Tabel 2.

Tabel 2. Analisis Data

No	Analisis Data	
	Data	Keterangan
1	Pengguna	Berisi data tentang pengguna seperti <i>id</i> , <i>username</i> , <i>email</i> , <i>role</i> , <i>password</i> , <i>password confirm</i> , <i>token</i> .
2	Penjualan	Berisi data tentang penjualan yang ada seperti <i>id</i> , <i>metode_pembayaran</i> , <i>subtotal</i> , <i>biaya_admin</i> , <i>total_harga</i> , <i>path_payment</i> , <i>transaksi_status</i> . Data ini nantinya akan berperan dalam proses transaksi yang ada.
3	Produk	Berisi data tentang produk yang akan dijual yang berisi <i>id</i> , <i>id_admin</i> , <i>nama_product</i> , <i>deskripsi</i> , <i>harga</i> , <i>status</i> , sehingga pengguna dapat menambahkan atau melihat informasi produk.

3). Analisis Proses

Pada sistem ini terdapat 6 proses. Proses ini merupakan gambaran secara umum yang dimiliki oleh sistem dalam melakukan pengolahan berbagai data. Penjabaran proses dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Proses

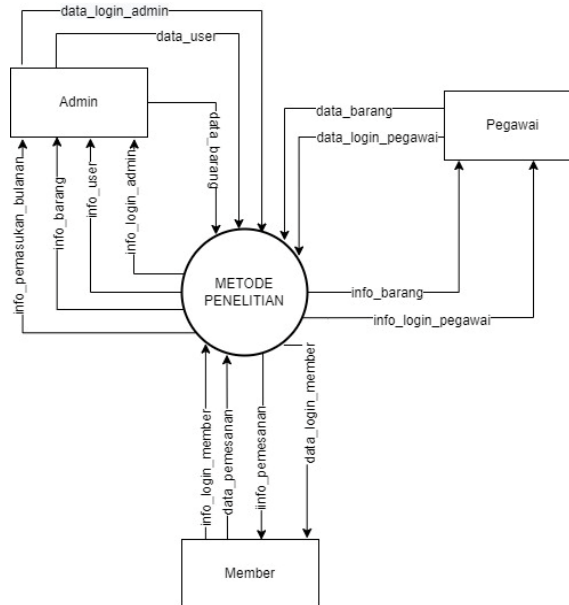
No	Analisis Proses		
	Aksi	Keterangan	Pengguna
1	Register	Merupakan proses pembuatan akun baru untuk dapat akses pada <i>dashboard</i> .	Member
2	Login	Merupakan suatu proses verifikasi menggunakan <i>email</i> dan juga <i>password</i> untuk dapat masuk ke halaman <i>dashboard</i> .	Admin, Pegawai, Member
3	Kelola Data Penjualan	Merupakan proses mengelola data penjualan yang ada pada dashboard admin pada bagian penjualan.	Admin
4	Kelola Data Produk	Merupakan proses mengelola data produk yang ada pada dashboard admin maupun pegawai pada bagian produk.	Admin, Pegawai
5	Kelola Data Pengguna	Merupakan proses yang dapat mengelola data pengguna pada dashboard admin pada bagian pengguna	Admin
6	Transaksi	Merupakan suatu proses dimana member dapat melakukan transaksi/pemesanan pada bagian dashboard member	Member

G. Desain Sistem

Desain sistem merupakan suatu proses perencanaan atau penggambaran tentang sistem yang dibangun. Secara umum sistem ini dirancang agar dapat membantu proses pemesanan di Julian Photography, sistem ini memiliki fitur untuk melakukan pemesanan, menampilkan user yang terdaftar, menampilkan penghasilan bulanan, dan juga dapat menginput dan menampilkan produk yang ingin dijual. Oleh karena itu terdapat 2 desain sistem yaitu:

H. Diagram konteks

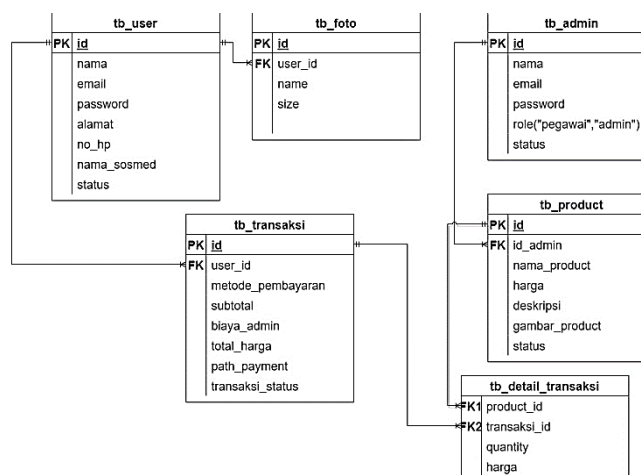
Diagram konteks adalah diagram yang mencakup proses-proses dan menggambarkan ruang lingkup sistem. Grafik konteks adalah level teratas dari DFD yang menjelaskan semua input [11]. Terdapat 3 subjek yaitu administrator, karyawan dan anggota (pelanggan) yang dapat mengakses sistem sesuai dengan hak akses yang telah ditentukan.



Gambar 2 Diagram Konteks

I. Basis Data Konseptual

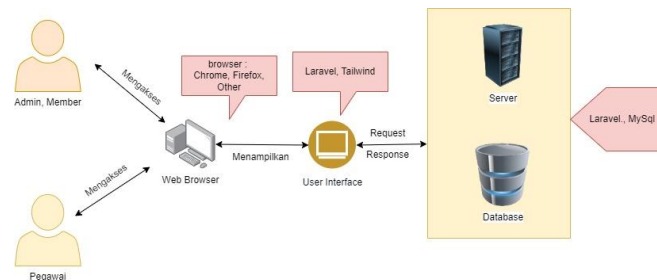
Basis data konseptual merupakan proses untuk membangun suatu pemodelan data berdasarkan kebutuhan juga merupakan proses pertama dalam desain database. Pada bagian basis data konseptual terdapat 6 entitas utama yaitu tb_user, tb_foto, tb_transaksi, tb_admin, tb_product, tb_detail_transaksi. Basis data konseptual ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3 Basis Data Konseptual

J. Arsitektur Web

Arsitektur web service yang digunakan adalah MVC (Model, View, Controller). Proses yang terjadi adalah *client* akan meminta *request* data yang diteruskan ke web server yang selanjutnya akan melakukan *request* data terhadap *database* Mysql yang selanjutnya akan di *response* dengan data yang diminta dan terakhir akan ditampilkan pada pengguna sesuai *request* yang diminta.

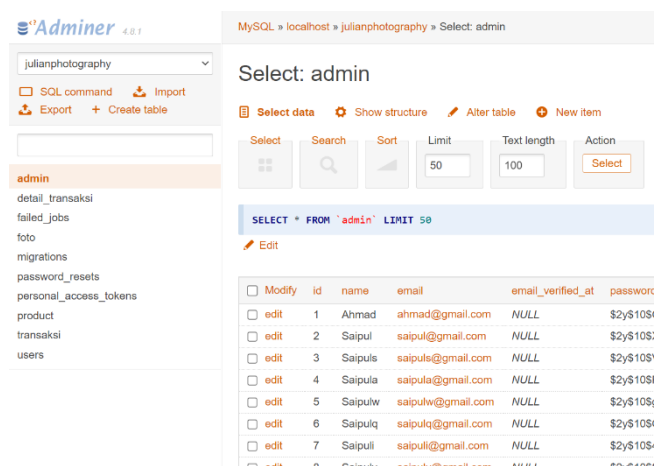


Gambar 4 Arsitektur Web

K. Implementasi Sistem

Sistem ini menggunakan Laravel dalam pengembangannya serta menggunakan Mysql sebagai basis datanya. Pada bagian *Backend* menggunakan Laravel yang terbagi menjadi beberapa folder dengan fungsi khusus seperti: *controller* yang berisi code untuk melakukan pengelolaan data pada sistem. *Model* yang berisi code untuk melakukan relasi antar tabel. *Migration* yang berisi *code* untuk *schema database*. Pada bagian *Frontend* menggunakan Laravel yang terbagi menjadi beberapa folder dengan fungsi khusus seperti: *View* yang berisi *code* untuk bagian tampilan halaman. *Route* yang berisi *code* untuk melakukan penamaan url.

Pada bagian *Database* menggunakan Adminer-Custom dengan struktur data berbentuk data mysql. Terdapat beberapa tabel yang terdapat pada adminer-custom yaitu table Admin sebagai penampung data pengguna diantaranya admin dan pegawai, table users sebagai penampung data pengguna member, table foto sebagai penampung berbagai link hasil foto dari para member, table product sebagai penampung dari data product, tabel transaksi dan detail transaksi penampung dari data penjualan. Tampilan dari adminer custom dapat dilihat pada gambar 5.



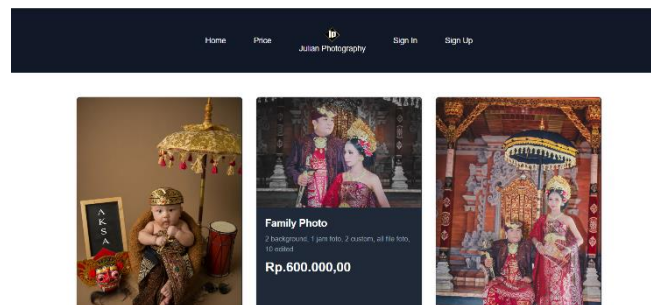
Gambar 5 Potongan gambar bagian Adminer-Custom

Pada bagian Implementasi *website* terdapat *landing page* sebagai halaman awal mula masuk yang dapat diakses oleh semua user terdapat *Home* yang berisi profil Julian Photography, *About Julian Photography*, *Service* yang ditawarkan oleh Julian Photography, *Gallery* yang merupakan contoh dari beberapa hasil foto dari Julian Photography, dan *Maps* yang menunjukkan lokasi dari took Julian Photography. Tampilan *Landing Page* dapat dilihat pada gambar 6.



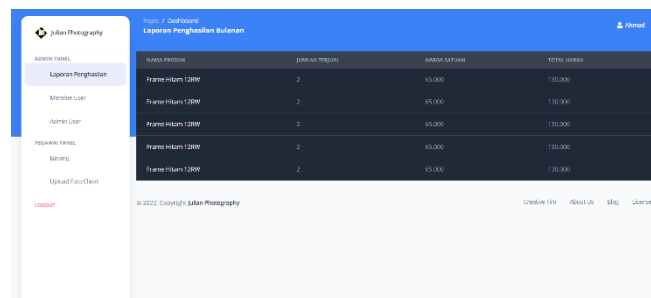
Gambar 6 Implementasi *Landing Page*

Halaman *Price* berisi daftar harga berbagai produk dan jasa yang ditawarkan oleh Julian Photography. Halaman ini dapat memberikan informasi kepada pelanggan tentang produk/jasa yang ditawarkan oleh Julian Photography. Tampilan halaman *Price* dapat dilihat pada Gambar 7.



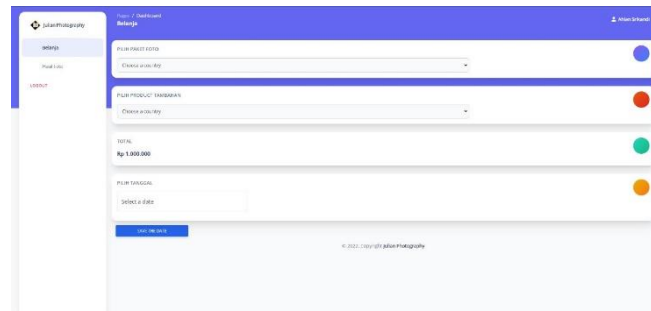
Gambar 7 Implementasi *Price*

Pada bagian *dashboard admin* sebelum melakukan akses diperlukan login dengan memasukkan *email* serta *password* yang telah terdaftar. Setelah itu *admin* dapat mengakses Laporan Penghasilan Bulanan, Member User, Admin User, Daftar Barang dan juga dapat Upload Foto Member. Pada bagian laporan penghasilan, admin dapat melihat laporan dari penghasilan waktu ke waktu. Pada bagian member user dan admin user, admin dapat edit status user menjadi active maupun deactive, menambahkan user, dan melihat user yang telah terdaftar. Pada bagian Barang terdapat daftar barang dan admin dapat edit barang menjadi aktif maupun tidak aktif dan menambah barang. Pada bagian Upload foto, admin dapat menambahkan link foto berdasarkan user yang ada. Tampilan Dashboard *admin* dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8 Implementasi *dashboard admin*

Pada bagian *dashboard member* sebelum melakukan akses diperlukan login dengan memasukkan *email* serta *password* yang telah terdaftar. Member dapat memilih product/jasa yang diinginkan, dapat melihat estimasi harga, dan dapat memilih tanggal untuk memesan jasa yang diinginkan, selain itu member juga dapat melakukan pembayaran dan transaksi. Pada bagian Link Foto, member dapat melihat link foto berupa link Google Drive yang muncul jika admin sudah menginputkannya. Gambar Dashboard Member dapat dilihat pada gambar 9.

Gambar 9 Implementasi *dashboard* member

L. Pengujian Sistem

Pengujian pada sistem ini berfokus pada sisi kelola data dashboard dengan hasil akhir yaitu dari 11 proses yang ada dinyatakan sesuai dan berjalan dengan baik. Indikator serta proses pengujian tertuang dalam Tabel IV.

Tabel 4. Hasil Pengujian Sistem

No	Hasil Pengujian Sistem			
	<i>Kelas Uji</i>	<i>Hasil Yang Diharapkan</i>	<i>Hasil Pengujian</i>	<i>Keterangan</i>
1	Admin melakukan login	Admin diarahkan ke halaman dashboard	Admin berhasil masuk ke halaman dashboard	Sesuai
2	Admin dapat melihat hasil transaksi bulanan	Daftar transaksi diharapkan dapat masuk secara langsung	Transaksi berhasil masuk	Sesuai
3	Admin melakukan penambahan, edit produk	Produk dapat ditambahkan, edit, dan ditampilkan	Produk berhasil ditambahkan, diedit, dan berhasil ditampilkan	Sesuai
4	Admin melakukan tambah, edit pegawai atau member	Pegawai atau member dapat diedit, ditambahkan, maupun ditampilkan	Pegawai atau member berhasil diedit, ditambahkan, dan ditampilkan	Sesuai
5	Admin melakukan tambah dan edit link foto	Link foto dapat diedit maupun ditambahkan	Link foto berhasil diedit maupun ditambahkan	Sesuai
6	Pegawai Melakukan Login	Pegawai diarahkan ke halaman dashboard	Pegawai berhasil masuk ke halaman dashboard	Sesuai
7	Pegawai melakukan penambahan, edit produk	Produk dapat ditambahkan, edit, dan ditampilkan	Produk berhasil ditambahkan, diedit, dan berhasil ditampilkan	Sesuai
8	Pegawai melakukan <i>upload</i> foto kepada member	Link foto dapat ditampilkan di halaman dashboard member	Link foto berhasil tampil di halaman dashboard member	Sesuai
9	Member melakukan pemesanan	Pemesanan berhasil dilakukan seperti menambah jasa yang diinginkan, menambah product dan memilih tanggal	Pesanan berhasil masuk	Sesuai
10	Member melakukan transaksi	Transaksi dapat berjalan dengan lancar	Transaksi berhasil berjalan dengan lancar	Sesuai
11	Member dapat melihat hasil link foto	Member dapat melihat apakah link foto telah tersedia atau belum	Member berhasil melihat link foto atau melihat link foto belum diupload	Sesuai

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pada Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada Julian Photography Menggunakan Framework Laravel dapat ditarik beberapa kesimpulan berikut:

1. Fungsionalitas sistem ini berjalan dengan baik sesuai dengan indikator proses yang ada.
2. Sistem ini telah memiliki akses kelola data yang sesuai dengan adanya peran admin maupun pegawai.
3. Sistem ini telah memiliki akses pemesanan yang sesuai dengan adanya peran member.
4. Secara keseluruhan sistem ini telah mencakup pemesanan, laporan penghasilan bulanan, dan harga produk yang dapat membantu pegawai dan admin untuk mengelola data transaksi dan sebagai media promosi.
5. Dari hasil pengujian yang didapat, semua user mulai dari admin, pegawai, member telah dilakukan tes yang hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan, itu artinya website ini dapat berjalan dengan baik.

Daftar Rujukan

- [1] Y. Nurjani and R. M. K. Dewi, "Web Site Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Bunglon Fotografi," *FORTECH (Journal Inf. Technol.*, vol. 6, no. 1, pp. 44–49, 2022.
- [2] F. Ariyani, "Rancang bangun sistem informasi pemesanan jasa fotografi berbasis web menggunakan metode waterfall," *J. Ilmu Pengetah. Dan Teknol. Komput.*, vol. 2, no. 1, pp. 11–16, 2016.
- [3] Anhar, *PHP & MySql Secara Otodidak - Google Buku*. MediaKita, 2010. [Online]. Available: https://www.google.co.id/books/edition/PHP_MySql_Secara_Otodidak/J711efbP9LYC?hl=id&gbpv=1&dq=Panduan+menguasai+PHP+%26+MySQL+secara+otodidak&pg=PA120&printsec=frontcover%0Ahttps://www.google.co.id/books/edition/PHP_MySql_Secara_Otodidak/J711efbP9LYC?hl=i
- [4] A. Zaki and S. Comunity, *menit belajar komputer PHP dan MySQL*. Elex Media Komputindo, 36AD. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Eva5mY4Yw-wC>
- [5] N. Sholihin and M. Ardiansyah, *MEMBANGUN WEB DENGAN FRAMEWORK LARAVEL* 8. Pascal Books, 2022.
- [6] A. Saputra, *Buku Sakti HTML, CSS & Javascript: Pemrograman Web Itu Gampang*. Anak Hebat Indonesia, 2019.
- [7] I. Lewenusa, *Dasar Penggunaan CSS pada Pengembangan Web*. Irvan Lewenusa, M. Kom, 2020.
- [8] R. Sulistyawan and R. Saleh, "Modifikasi Blog Multiply dengan CSS," *Jakarta Elex Media Komputindo*, 2008.
- [9] R. Habibi, Roni, Aprilian, *Tutorial Dan Penjelasan Aplikasi E-Office Berbasis WEB Menggunakan Metode RAD*. Kreatif, 2019. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=h5PuDwAAQBAJ>
- [10] H. Al Fatta, *Analisis & Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan & Organisasi Modern*, vol. 53, no. 9. Penerbit Andi, 2007. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=oHi8C1W4N7wC>
- [11] V. Sihombing, "Aplikasi Simade (Sistem Informasi Manajemen Desa) Dalam Meningkatkan Pelayanan Administrasi Di Kepenghuluan Bakti Makmur Kecamatan Bagan Sinembah Kab. Rokan Hilir Riau," *Sistemasi*, vol. 7, no. 3, p. 292, 2018, doi: 10.32520/stmsi.v7i3.384.