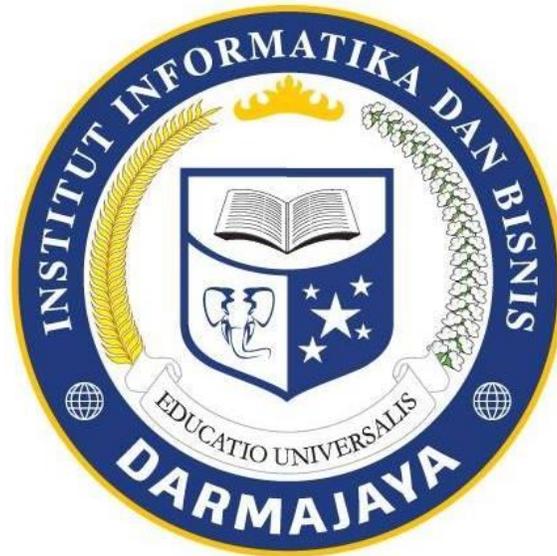


LAPORAN KERJA PRAKTEK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJADWALAN GFN STUDIO



Disusun Oleh :

FITRIAN NUARI

1711050090

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2021**

HALAMAN PENGESAHAN

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK (KP)

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJADWALAN GFN STUDIO

Oleh:

Fitrian Nuari

1711050090

Telah memenuhi syarat untuk diterima

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Arman Suryadi Karim, S.Kom., M.T.I
NIK. 10080904

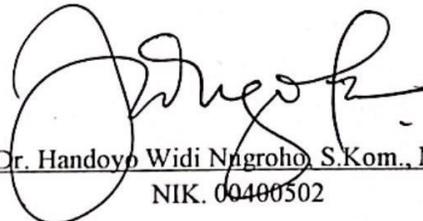
Pembimbing Lapangan



Muhammad Faisal

Menyetujui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Dr. Handoyo Widi Ngroho, S.Kom., M.T.I
NIK. 00400502

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

Nama : Fitriani Nuari
NPM : 1711050090
Tempat Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 20 Januari 1999
Agama : Islam
Alamat : Jl. Danau Toba No.54, Kel.Surabaya, Kec. Kedaton , Bandar Lampung
Suku : Jawa
Kewenegaraan : Indonesia
E-mail : Fitriani.nuari24@gmail.com
HP : 0812-7469-8814

2. Riwayat Pendidikan

Sekolah Dasar : 2004-2010 SDS Sejahtera IV Bandar Lampung
Sekolah Menengah Pertama : 2010-2013 SMPN 24 Bandar Lampung
Sekolah Menengah Atas : 2013-2016 SMKN 4 Bandar Lampung
Perguruan Tinggi : 2017 IIB Darmajaya

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar

Bandar Lampung, 20 September 2021



Fitriani Nuari
NPM. 1711050090

PRAKATA

Bismillahirrohmanirrohim

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat melaksanakan dan menyelesaikan kegiatan Kerja Praktek di GFN Studio, serta dapat menyelesaikan laporan ini tepat pada waktunya yang berjudul “Sistem Informasi Penjadwalan GFN Studio”

Dalam penyusunan laporan ini, saya banyak mendapat tantangan dan hambatan, akan tetapi dengan bantuan dari berbagai pihak sehingga kendala tersebut dapat teratasi. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini, semoga bantuannya mendapat balasan yang setimpal dari ALLAH Subbhanawata’ala.

Oleh karena itu saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. ALLAH Subbhanawata’ala yang telah memberi kelancaran dan kemudahan kepada kami dari awal pembuatan sampai selesai.
2. Ayah dan Ibu beserta keluarga besar yang telah memberi semangat, do’a dan motivasi kepada kami.
3. Bapak Ir. Firmansyah YA, M.B.A.,M.Sc selaku Rektor IIB DARMAJAYA. .
4. Bapak Arman Suryadi Karim, S.Kom., M.T.I selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) yang telah memberikan bimbingan, petunjuk serta saran-saran yang sangat berharga dalam kegiatan Kerja Praktek sampai penulisan laporan Kerja Praktek.
5. Bapak Galih Fitra Nanda selaku Kepala GFN Studio yang Telah Menerima Saya Untuk Magang.
6. Muhammad Faisal Selaku teman kerja saya yang selalu memberikan masukan dan ide dengan sabar selama masa kerja praktek.

Saya menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna baik dari bentuk penyusunan maupun materinya. Kritik konstruktif dari pembaca, penulis sangat mengharapkan untuk penyempurnaan laporan ini. Akhir kata semoga laporan ini dapat memberikan manfaat kepada kita semua.

Bandar Lampung, 20 September 2021



Fitriani Nuari
NPM. 1711050090

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	i
Halaman Pengesahan	ii
Riwayat Hidup	iii
Prakata	iv
Daftar Isi	vi
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Program Kerja Praktek	1
1.2 Ruang Lingkup Program Kerja Praktek	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Program Kerja Praktek.....	2
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan.....	3
1.5 Sistematis Penulisan	3
Bab II Gambaran Umum Perusahaan	4
2.1 Sejarah Perusahaan	4
2.2 Visi dan Misi	4
2.3 Bidang Usaha/Kegiatan Utama Perusahaan	4
2.4 Lokasi Perusahaan	5
2.5 Struktur Organisasi.....	5
Bab III Permasalahan Perusahaan.....	6
3.1 Analisa Permasalahana yang Dihadapi oleh Perusahaan	6
3.1.1 Temuan Masalah	6
3.1.2 Perumusan Masalah	6
3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah	6
3.2 Landasan Teori	7
3.3 Rancangan program yang akan dilakukan.....	11
Bab IV Hasil dan Pembahasan.....	19
Bab V Simpulan dan Saran	23
Daftar Pustaka	24

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Lokasi Studio melalui Google Map	5
Gambar 1.2 Struktur Organisasi GFN Studio	5
Gambar 2.1 Karakteristik Sistem	8
Gambar 2.2 Sistem DAD Berjalan	14
Gambar 2.3 Konteks Diagram pada sisitem informasi yang akan diajukan	15
Gambar 2.4 Rancangan Database	15
Gambar 3.1 Halaman Login Staff.....	19
Gambar 3.2 Halaman Home	19
Gambar 3.3 Halaman Tambah Tanggal Booking	20
Gambar 3.4 Halaman User Staff GFN.....	20
Gambar 3.5 Halaman Penambahan User Staff GFN	21
Gambar 3.6 Flowchart Staff	21
Gambar 3.7 Flowchart Input Booking	22

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kamus Data Admin	16
Tabel 1.2 Tabel Kamus Data Klien	16
Tabel 1.3 Tabel Kamus Data Finance	16
Tabel 1.4 Tabel Kamus Data Fotografer	17
Tabel 1.5 Tabel Kamus Data Pembayaran	17
Tabel 1.6 Tabel Kamus Data Jadwal	18

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Program Kerja Praktek

Perkembangan Teknologi dari waktu ke waktu semakin cepat, hal itu membuat pekerjaan manusia menjadi lebih efisien dan efektif di berbagai bidang. Teknologi merupakan alat bantu yang sering digunakan dalam segala bidang. Peran serta teknologi dalam pengelolaan informasi membuat pengelolaan informasi menjadi semakin mudah sehingga informasi yang didapat berkualitas. Informasi yang berkualitas sangat penting bagi perusahaan agar meningkatkan produktifitas, menghemat biaya dan menghemat waktu.

Diterapkannya teknologi informasi di suatu bidang, bertujuan untuk memperbaiki kinerja dan meningkatkan efektifitas dari suatu sistem yang mendukung setiap kegiatan operasional di bidang tersebut. Agar hal tersebut bisa terwujud di perlukannya suatu sistem informasi yang dapat melakukan proses pengolahan data yang cepat dan efisien serta dapat menunjang setiap prosedur kegiatan dari suatu sistem agar lebih efektif.

GFN Studio merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang jasa fotografi dan videografi, berdiri di Bandar Lampung pada tahun 2020. GFN Studio memiliki beberapa servis yaitu sewa studio, foto wisuda dan foto prewedding, klien GFN Studio yang tiap bulannya meningkat, dengan banyaknya klien maka GFN Studio membutuhkan system informasi untuk meningkatkan pelayanan studio.

Salah satu sumber informasi dalam organisasi yang paling berpengaruh keberadaannya pada Studio GFN adalah penjadwalan foto. Penjadwalan merupakan pengaturan waktu dari klien pertama hingga klien terakhir dengan jam yang tertata dan tidak ada terjadinya tabrakan jadwal.

Sistem Penjadwalan di GFN Studio masih menggunakan papan tulis apabila klien ingin mengetahui informasi jadwal studio. Pada saat ini masih banyak penumpukan klien di

studio karna diwaktu yang sama. Faktor waktu merupakan salah satu faktor yang penting agar klien tidak menumpuk. Oleh karena itu untuk bisa mendapatkan layanan yang baik dan tepat waktu, GFN Studio perlu merancang system informasi penjadwalan agar efektif dan efisien dan mempermudah karyawan studio untuk bekerja.

1.2 Ruang Lingkup Program Kerja Praktek

Agar pembahasan kerja praktek dapat secara maksimal dan dibahas sesuai dengan objek dan permasalahan yang ada maka dibuat beberapa ruang lingkup / batasan kerja praktek. Adapun batasan kerja praktik yang akan dibahas pada laporan ini adalah :

1. Lokasi kerja praktik yang dilaksanakan di GFN Studio.
2. Waktu kerja praktik yang dilaksanakan pada 6 Agustus 2021 s.d 16 September 2021.
3. Kerja praktik ini hanya membahas tentang perancangan sistem informasi penjadwalan GFN Studio

1.3 Tujuan dan Manfaat Program Kerja Praktek

Tujuan Program Kerja Praktek

1. Sebagai gambaran menghadapi lingkungan kerja yang sesungguhnya.
2. Menambah pengalaman dan wawasan mengenai dunia kerja di perusahaan professional.
3. Dengan adanya Perancangan Sistem Informasi penjadwalan di GFN Studio membuat jadwal lebih jelas dan dapat dicek secara realtime oleh karyawan maupun kepala studio.

Manfaat Program Kerja Praktek

1. Bagi Peneliti

- Sebagai Penerapan Ilmu yang sudah didapat selama Kuliah.
- Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan, wawasan, dan pengalaman di dunia kerja

2. Bagi GFN Studio

Memudahkan karyawan untuk mengecek jadwal dan tidak adanya penumpukan foto diwaktu yang sama terlalu banyak.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Waktu Pelaksanaa

Tempat pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan di GFN Studio, Kota Sepang, Bandar Lampung yang dimulai tanggal 6 Agustus 2021 s.d 16 September 2021, Waktu pelaksanaan penelitian sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh instansi yang bersangkutan mulai pukul 09.30-17.00 WIB.

1.5 Sistematis Penulisan

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi dalam 5 bagian, masing-masing dalam sub bagian, diantaranya :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang Latar Belakang, Ruang Lingkup, Perumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat, serta Sistematika Penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum perusahaan, bidang usaha, divisi atau departemen tempat kerja Praktek.

BAB III PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

Bab ini menjelaskan tentang yang telah dilakukan mahasiswa selama mengerjakan Kerja Praktek

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

menjelaskan dengan detail beberapa hasil pekerjaan yang penulis kerjakan selama melakukan Kerja Praktek.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang di dapat setelah menganalisis. Kesimpulan dari apa yang di bahas, di lanjutkan dengan saran-saran untuk mencapai suatu hasil akhir yang baik.

LAMPIRAN

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

GFN pada awalnya didirikan pada tahun 2015 oleh pemilik awal yaitu Galih Fitra Nanda dengan nama awal GFN Photography yang bergerak pada bidang jasa fotografi pernikahan. Lambat laun GFN Photography berkembang hingga pada akhir 2019 banyak permintaan klien untuk foto distudio, pada saat itu tempat yang menyewakan studio yang estetik masih sangat sedikit, mulai dari situ GFN berniat untuk membangun studio dengan konsep yang cantik dan elegan agar digemari banyak orang.

Pada pertengahan 2020 GFN Studio berdiri dengan memiliki service yang berbeda dari GFN Photography yaitu, Sewa Studio, Foto Wisuda dan Foto dan Video Prewedding di studio. Awal berdiri GFN Studio menuai nilai positif dari para vendor fotografi maupun dari klien, GFN Studio selalu melakukan pembaruan dari studionya dengan mengubahnya tiap beberapa bulan agar terdapat nuansa baru dan tidak membosankan.

2.2 Visi & Misi

2.2.1 Visi

Menjadi studio dengan pelayanan terbaik, agar mencapai visi ini, GFN Studio selalu menjamin layanan yang memuaskan, ramah serta memberikan senyuman terbaik terhadap klien.

2.2.2 Misi

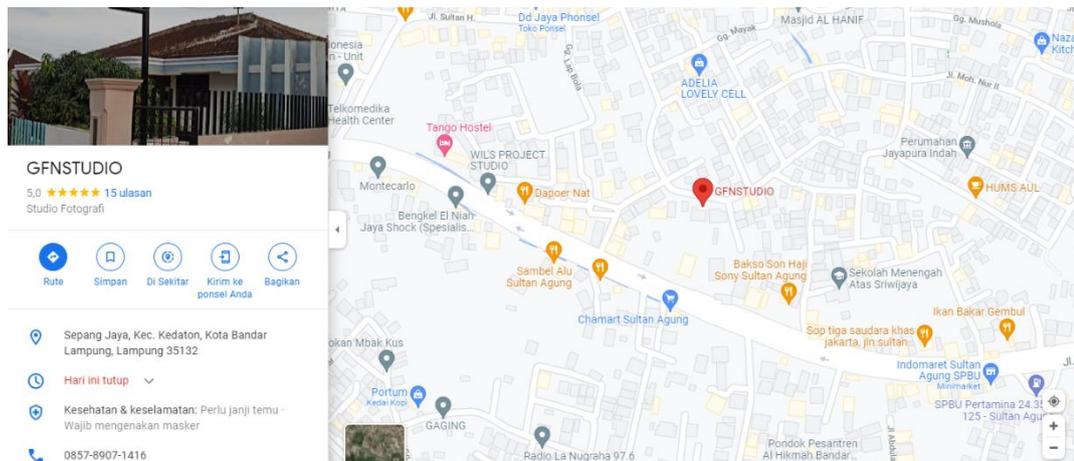
1. Menjadi studio yang terbaik dan menjadi panutan studio studio lain mulai dari service hingga desain studio kami
2. Menghadirkan pelayanan yang memuaskan terhadap klien kami
3. Memiliki perkembangan kearah yang menguntungkan sebagai sebuah brand dan mengembangkan studio melalui inovasi inovasi yang berbeda

2.3 Bidang Usaha/Kegiatan Utama Perusahaan

Kegiatan utama GFN Studio adalah menjual jasa foto dan video dengan beberapa tipe didalamnya yaitu:

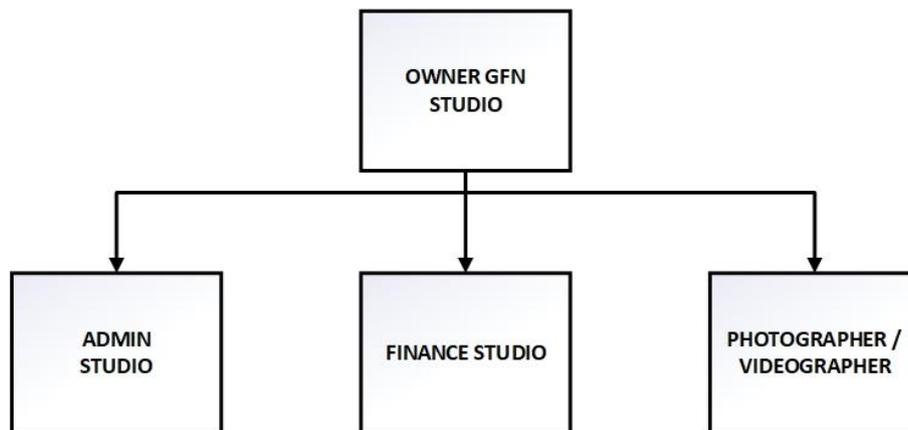
- 1) Foto Wisuda dengan pilihan paket sesuai dengan kebutuhan berfoto dengan keluarga, sahabat ataupun teman
- 2) Foto & Video Prewedding dengan setting studio yang estetik dan menggunakan property yang ada di studio
- 3) Sewa Studio dengan membawa fotografer ataupun videographer diluar tim GFN Studio dengan membayar sewa perjam atau dengan paket yang sudah disediakan

2.4 Lokasi Perusahaan



Gambar 1.1 Lokasi GFN Studio melalui Google Maps

2.5 Struktur Organisasi



Gambar 1.2 Struktur Organisasi GFN Studio

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahana yang Dihadapi oleh Perusahaan

Pada analisis masalah ini GFN Studio mengalami masalah, karena sering terjadinya penumpukan jadwal foto ataupun sewa studio diwaktu yang sama, sehingga membuat tempat menjadi sangat ramai dan menumpuk serta membuat foto tidak tepat waktu dan mengulur, agar hal ini tidak terjadi kembali Maka Perlu di buat-nya sebuah Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan agar tim GFN Studio mendapatkan informasi tentang jadwal foto ataupun penyewaan studio dan tidak terjadi miss komunikasi.

3.1.1 Temuan Masalah

Studi kasus yang digunakan pada penelitian ini yaitu pada GFN Studio. Pada Bagian Jadwal yang sering terjadinya kesalahan komunikasi antara admin dengan tim GFN yang dapat mengakibatkan penumpukan jadwal diwaktu yang sama. Hal ini mengakibatkan antrian yang Panjang, tidak tepat waktu dan menurunkan tingkat kepercayaan klien terhadap waktu.

3.1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana merancang Sistem Informasi Penjadwalan pada GFN Studio berbasis web sehingga penjadwalan menjadi lebih baik.

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Dalam uraian perumusan masalah diatas maka solusi untuk memecahkan masalah tersebut dengan merancang Sistem Informasi Penjadwalan GFN Studio dengan Sistem Informasi yang sudah terkomputerisasi yang berbasis website, proses pada Sistem Tersebut akan di pegang oleh Bagian Administrasi selaku end user yang akan bertugas untuk menginput, Memperbarui dan juga menghapus data yang ada di sistem baru. Sehingga dengan sistem baru akan memberikan kemudahan bagi staff yang ada di GFN Studio.

3.2 Landasan Teori

Konsep Dasar Sistem

Pengertian sistem menurut Romney dan Steinbart (2015:3): Sistem adalah rangkaian dari dua atau lebih komponen-komponen yang saling berhubungan, yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan. Sebagian besar sistem terdiri dari subsistem yang lebih kecil yang mendukung sistem yang lebih besar.

Pengertian sistem menurut Anastasia Diana & Lilis Setiawati (2011:3), Sistem merupakan “serangkaian bagian yang saling tergantung dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu”.

Definisi sistem menurut Mulyadi (2016:5), Sistem adalah “suatu jaringan prosedur yang dibuat menurut pola yang terpadu untuk melaksanakan kegiatan pokok perusahaan”.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah kumpulan dari komponen-komponen yang saling berkaitan satu dengan yang lain untuk mencapai tujuan dalam melaksanakan suatu kegiatan pokok perusahaan.

Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu:

1. Komponen Sistem (*Components*)

Komponen-komponen sistem atau elemen-elemen sistem dapat berupa suatu subsistem atau bagian-bagian sistem, yang mempunyai sifat-sifat dari sistem untuk menjalankan suatu fungsi tertentu dan mempengaruhi proses sistem keseluruhan.

2. Batas Sistem (*Boundary*)

Batas sistem (*boundary*) merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup (*scope*) dari sistem tersebut.

3. Lingkungan Luar Sistem (*Environments*)

Lingkungan luar (*environments*) dari suatu sistem adalah apapun diluar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat bersifat menguntungkan dan merugikan sistem.

4. Penghubung Sistem (*Interface*)

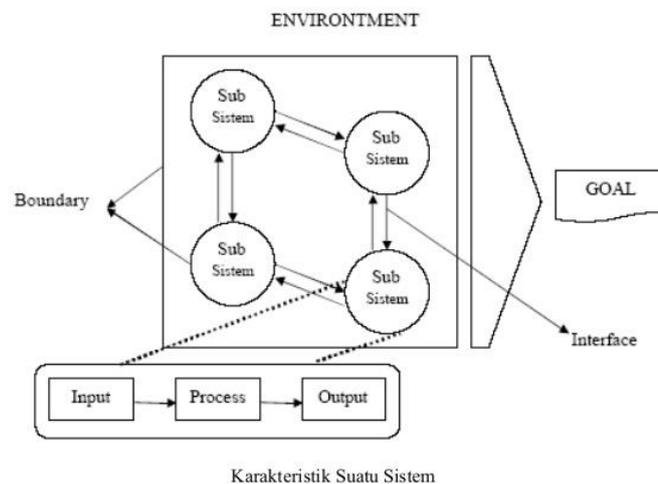
Penghubung (*interface*) merupakan media penghubung antara satu subsistem dengan susbsistem lainnya sehingga memungkinkan sumber-sumber daya mengalir antara subsistem yang satu dengan yang lain.

5. Masukan Sistem (*Input*)

Masukan (*input*) adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*).

6. Keluaran Sistem (*Output*)

Keluaran (*output*) adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.



Gambar 2.1 Karakteristik Sistem

7. Pengolah Sistem (*Process*)

Pengolah Sistem merupakan bagian pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran.

8. Sasaran Sistem (*Objectives*)

Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem dan keluaran yang akan dihasilkan sistem. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

Klasifikasi Sistem

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lainnya. Karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi, maka sistem dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa jenis. Berikut klasifikasi sistem menurut para ahli.

Menurut Agus Mulyanto (2009:8) dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Konsep dan Aplikasi. Sistem dapat diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang, diantaranya adalah sebagai berikut:

- Sistem abstrak (abstract system) dan sistem fisik (physical system). Sistem abstrak (abstract system) adalah sistem yang berupa pemikiran atau gagasan yang tidak tampak secara fisik. Sedangkan sistem fisik (physical system) adalah sistem yang ada secara fisik dan dapat dilihat dengan mata.
- Sistem alamiah (natural system) dan sistem buatan manusia (human made system). Sistem alamiah adalah sistem yang keberadaannya terjadi karena proses alam, bukan buatan manusia. Sedangkan sistem buatan manusia (human made systems) adalah sistem yang terjadi melalui rancangan atau campur tangan manusia.
- Sistem tertentu (deterministic system) dan sistem tak tentu (probabilistic system). Sistem tertentu (deterministic systems) yaitu sistem yang operasinya dapat diprediksi secara cepat dan interaksi diantara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti. Sedangkan sistem tidak tentu (probabilistic systems) yaitu sistem yang hasilnya tidak dapat diprediksi karena mengandung unsur probabilitas.
- Sistem tertutup (closed system) dan sistem terbuka (open system). Sistem tertutup (closed systems) yaitu sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan di luar sistem. Sistem ini tidak berinteraksi dan tidak dipengaruhi oleh lingkungan luar. Sistem ini juga bekerja secara otomatis tanpa adanya campur tangan dari pihak luar. Dalam kenyataannya tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah sistem yang relatif tertutup (relative closed system). Sistem relatif tertutup biasanya mempunyai masukan dan keluaran yang tertentu serta tidak terpengaruh oleh keadaan di luar sistem. Sedangkan sistem terbuka (open system) adalah sistem yang berhubungan dengan lingkungan luar dan dapat terpengaruh dengan keadaan lingkungan luar. Sistem terbuka menerima input dari subsistem lain dan menghasilkan output untuk subsistem lain. Sistem ini mampu beradaptasi

dan memiliki sistem pengendalian yang baik karena lingkungan luar yang bersifat merugikan dapat mengganggu jalannya proses di dalam sistem.

Informasi

Menurut Abdul Kadir dan Mc Fadden, informasi merupakan data yang telah diproses. Pemrosesan data tersebut dilakukan sedemikian rupa sehingga data yang telah diproses tersebut dapat meningkatkan pengetahuan orang yang menerima dan menggunakannya.

Data

Berikut merupakan kumpulan pengertian mengenai data menurut para ahli:

1. Bernard (2012 : p130)

Menurutnya data adalah fakta kasar mengenai orang, tempat, kejadian dan sesuatu yang penting diorganisasikan.

2. Williams dan Sawyer (2007 : p25)

Menurutnya data terdiri dari fakta-fakta dan angka-angka yang diolah menjadi informasi.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa data adalah sekumpulan fakta ataupun angka dan dapat diolah menjadi informasi yang berguna.

Jenis-jenis Data

Jenis-jenis data berdasarkan pengambilan data antara lain adalah sebagai berikut :

1. Primer

Data primer adalah secara langsung diambil dari objek / obyek penelitian oleh peneliti perorangan maupun organisasi

2. Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat tidak secara langsung dari objek penelitian. Peneliti mendapatkan data yang sudah jadi yang dikumpulkan oleh pihak lain dengan berbagai cara atau metode baik secara komersial maupun non komersial.

Teknologi informasi

Menurut Miarso (2007 : 62). Teknologi adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk , produk yang dihasilkan

tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem.

Teknologi informasi adalah sepearangkat alat yang membantu anda berkerja dengan informasi dan melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan pemrosesan informasi (Haaq & Keen,1996).

Website

Menurut Rohi Adulloh,(2016) Website atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa text, gambar, video, audio, dan animasi lainnyayangdisediakan melalui jalur internet. Lebih jelasnya, website merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh browser seperti Mozila Firefox, Google Chrome atau yang lainnya

Data Alir Diagram

Merupakan suatu diagram yang menggunakan simbol dalam menggambarkan aliran dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan aliran data. DFD ini sering disebut juga dengan nama Bubble chart, Bubble diagram, model proses, diagram alur kerja, atau model fungsi.

3.3 Rancangan program yang akan dilakukan

Metode yang digunakan

Model 'Air Terjun' (Waterfall)

Menurut Pressman (2015:42), model waterfall adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Nama model ini sebenarnya adalah "Linear Sequential Model". Model ini sering disebut juga dengan "classic life cycle" atau metode waterfall. Model ini termasuk ke dalam model generic pada rekayasa perangkat lunak dan pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam Software Engineering (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan waterfall

karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan.

Tahap-tahap metode Waterfall

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak sehingga dapat dipahami kebutuhan dari user.

2. Desain

Desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean.

3. Pembuatan Kode Program

Hasil tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji sehingga keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung atau Pemeliharaan

Dikarenakan adanya perubahan ketika sudah dikirimkan ke-user. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian.

Keunggulan dan Kelemahan Metode Waterfall

Metode pengembangan waterfall mempunyai keunggulan dalam membangun dan mengembangkan suatu sistem, antara lain:

1. Kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik. Ini dikarenakan oleh pelaksanaannya secara bertahap. Sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.
2. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Jadi setiap fase atau tahapan akan mempunyai dokumen tertentu.

Dalam proses membangun dan mengembangkan suatu sistem, metode waterfall mempunyai beberapa kelemahan, antara lain:

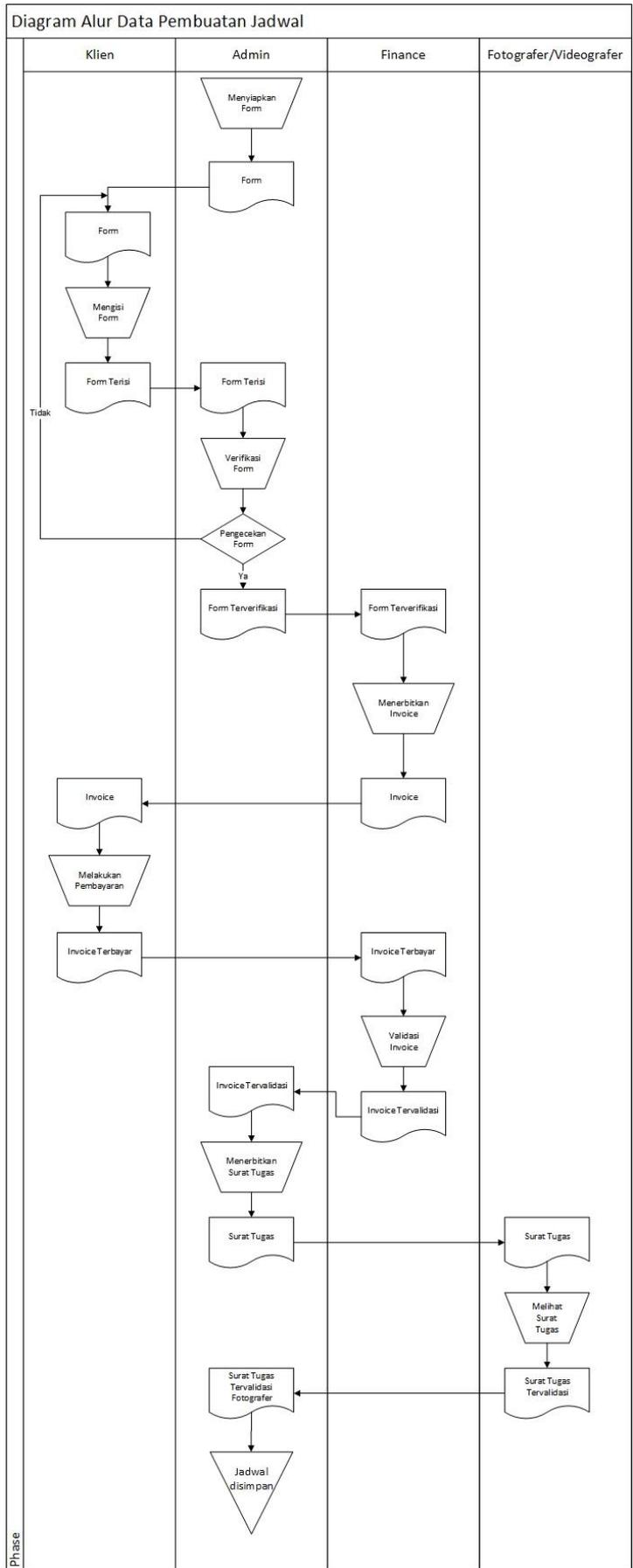
1. Diperlukan majemen yang baik, karena proses pengembangan tidak dapat dilakukan secara berulang sebelum terjadinya suatu produk.

2. Kesalahan kecil akan menjadi masalah besar jika tidak diketahui sejak awal pengembangan.
3. Pelanggan sulit menyatakan kebutuhan secara eksplisit sehingga tidak dapat mengakomodasi ketidakpastian pada saat awal pengembangan

Rancangan Sistem Informasi Penjadwalan GFN Studio

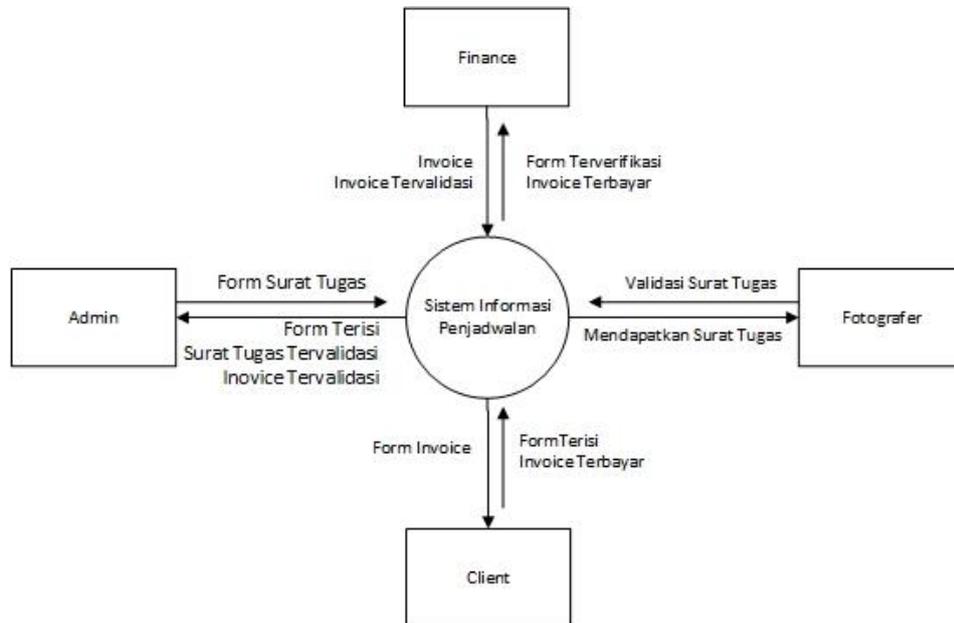
1. Sistem DAD Berjalan

Sistem Diagram Alir Data ini menjelaskan proses pembuatan katalog dan juga cara pembeli mendapatkan katalog dengan sistem yang berjalan.



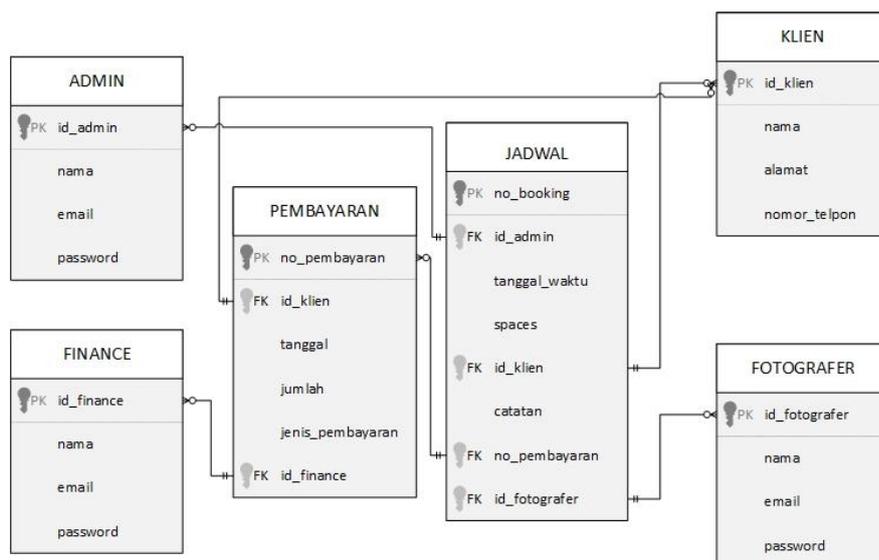
Gambar 2.2 Sistem DAD Berjalan

2. Konteks Diagram



Gambar 2.3 Konteks Diagram pada sisitem informasi yang akan diajukan

3. Rancangan Database



Keterangan :

PK: Primary Key

FK : Foreign Key

Gambar 2.4 Rancangan Database

4. Kamus Data

a) Tabel Admin

Primary Key : id_admin

Foreign Key : -

Jumlah Field : 4

Tabel 1.1 Tabel Kamus Data Admin

No	Nama Field	Tipe/Lebar	Keterangan
1	id_admin	4	INT
2	Nama	25	VARCHAR
3	Email	25	VARCHAR
4	Password	20	VARCHAR

b) Tabel Klien

Primary Key : id_klien

Foreign Key : -

Jumlah Field : 4

Tabel 1.2 Tabel Kamus Data Klien

No	Nama Field	Tipe/Lebar	Keterangan
1	id_klien	4	INT
2	nama	25	VARCHAR
3	alamat	30	VARCHAR
4	nomor_telpon	15	INT

c) Tabel Finance

Primary Key : id_finance

Foreign Key : -

Jumlah Field : 4

Tabel 1.3 Tabel Kamus Data Finance

No	Nama Field	Tipe/Lebar	Keterangan
1	id_finance	4	INT
2	Nama	25	VARCHAR
3	Email	25	VARCHAR
4	Password	20	VARCHAR

d) Tabel Fotografer

Primary Key : id_fotografer

Foreign Key : -

Jumlah Field : 4

Tabel 1.4 Tabel Kamus Data Fotografer

No	Nama Field	Tipe/Lebar	Keterangan
1	id_fotografer	4	INT
2	Nama	25	VARCHAR
3	Email	25	VARCHAR
4	Password	20	VARCHAR

e) Tabel Pembayaran

Primary Key : no_pembayaran

Foreign Key : id_klien

id_finance

Jumlah Field : 6

Tabel 1.5 Tabel Kamus Data Pembayaran

No	Nama Field	Tipe/Lebar	Keterangan
1	no_pembayaran	4	INT
2	id_klien	4	INT
3	Tanggal	12	DATE
4	Jumlah	15	INT
5	jenis_pembayaran	20	VARCHAR
6	id_finance	4	INT

f) Tabel Jadwal

Primary Key : no_booking

Foreign Key : id_admin

no_pembayaran

id_fotografer

Jumlah Field : 7

Tabel 1.6 Tabel Kamus Data Jadwal

No	Nama Field	Tipe/Lebar	Keterangan
1	no_booking	4	INT
2	id_admin	4	INT
3	tanggal_waktu	12	DATE
4	Spaces	20	VARCHAR
5	Catatan	30	VARCHAR
6	no_pembayaran	4	INT
7	id_fotografer	4	INT

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

2.1 Halaman Login Staff GFN Studio



Masuk ke **GFN Studio**

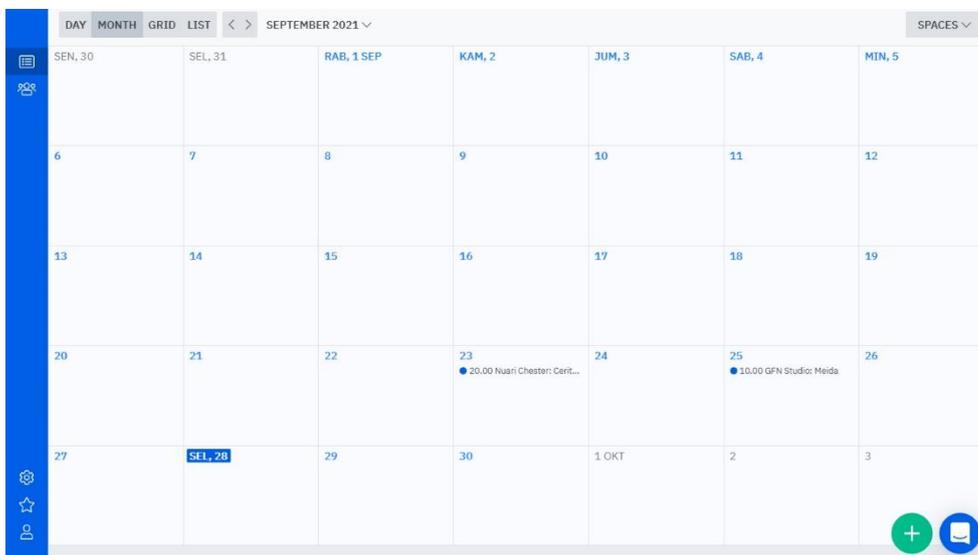
your@email.address

Your password

Log in

Gambar 3.1 Halaman Login Staff GFN Studio

2.2 Halaman HOME



DAY	MONTH	GRID	LIST	< > SEPTEMBER 2021			SPACES
SEN, 30	SEL, 31	RAB, 1 SEP	KAM, 2	JUM, 3	SAB, 4	MIN, 5	
6	7	8	9	10	11	12	
13	14	15	16	17	18	19	
20	21	22	23 ● 20.00 Nuarl Chesten: Cerit...	24	25 ● 10.00 GFN Studio: Meida	26	
27	SEL, 28	29	30	1 OKT	2	3	

Gambar 3.2 Halaman Home

2.3 Halaman Tambah Tanggal Booking

NEW BOOKING

BOOKING TYPE*
 User booking Internal use Unavailable

DATE & TIME*
Selasa, 28 September 2021 From 09.00 to 10.00

REPEAT*
None

SPACES*
No spaces selected

HOLDER*
Casual user (no details needed)

BOOKING TITLE
An optional booking summary

NOTES
Any further information

Gambar 3.3 Halaman Tambah Tanggal Booking

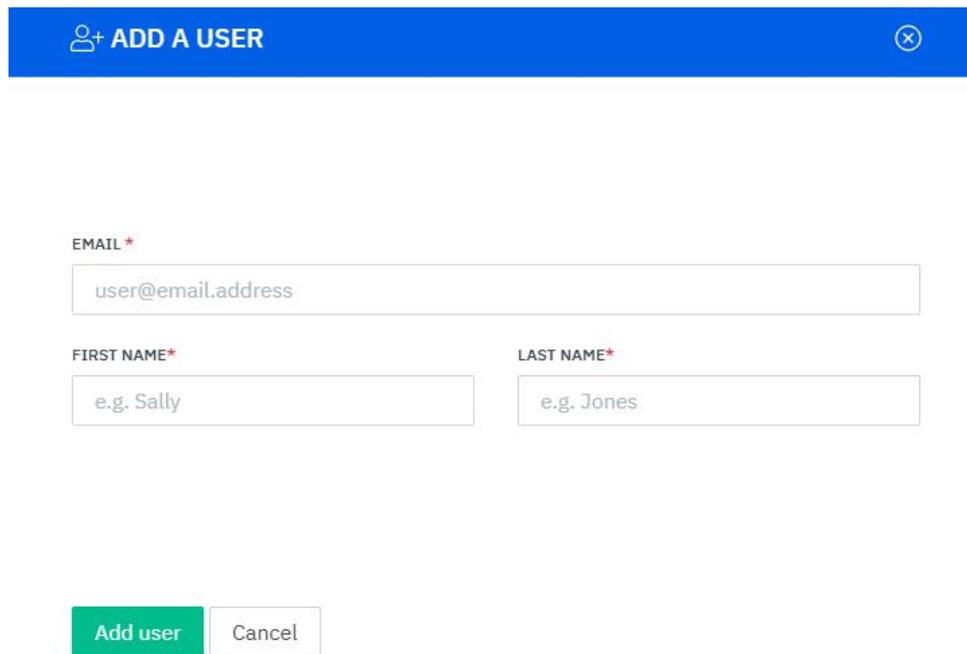
2.4 Halaman User Staff GFN Studio

USERS

FIRST NAME	LAST NAME	ORGANIZATION	EMAIL	TELEPHONE	TAGS
Nuari	Chester		fitrian.nuari24@gmail.com		Owner Admin
Gailih	Nanda		gailihphotographer@gmail.com		Admin
GFN	Studio		GFN.StudioLampung@gmail.com		Admin

Gambar 3.5 Halaman User Staff GFN Studio

2.5 Halaman Penambahan User GFN Studio



EMAIL *

user@email.address

FIRST NAME*

e.g. Sally

LAST NAME*

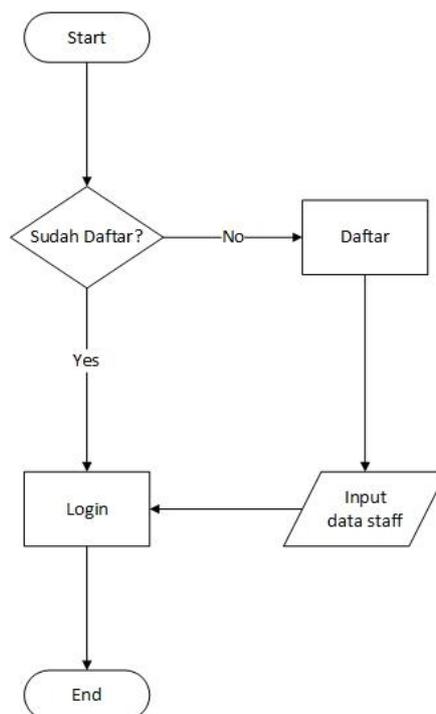
e.g. Jones

Add user Cancel

Gambar 3.6 Halaman Penambahan User GFN Studio

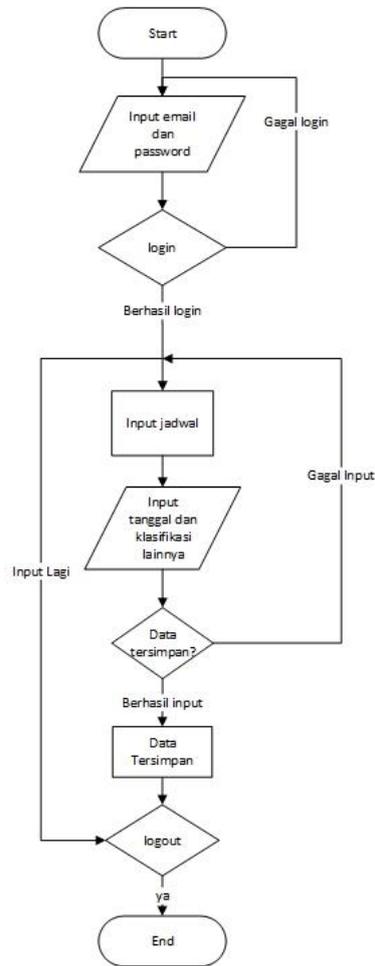
2.6 Flowchart

a. Flowchart Staff



Gambar 3.6 Flowchart Staff

b. Flowchart Input Booking



Gambar 3.7 Flowchart Input Booking

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pembahasan Sistem Penjadwalan yang dibangun di GFN Studio maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Dengan adanya sistem informasi Penjadwalan yang akan dibangun nantinya akan mempermudah Staff untuk melihat informasi mengenai jadwal yang ada di GFN Studio.
2. Dengan adanya sistem informasi Penjadwalan akan menjadikan Sistem Ini sebagai solusi dari permasalahan dalam menghindari adanya penumpukan jadwal disatu waktu

5.2 Saran

Agar dapat dimanfaatkan secara maksimal pada sistem informasi penjadwalan GFN Studio peneliti menyarankan beberapa hal yaitu:

1. Diperlukan tenaga khusus (*administrator*) untuk menangani pengolahan data dan informasi yang disajikan agar selalu *update*.

DAFTAR PUSTAKA

Fathansyah.2015 (revisi kedua). *Basis Data*. Bandung. Informatika Bandung.

Pratama, I Putu Agus Eka.2018 (revisi pertama). *Handbook Data Warehouse*. Bandung. Informatika Bandung.

Suparno, Erman.2013. *Website* .Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama Kompas.

Wahyu, Yusuf. *Metode-metode SDLC (System Development Life Cycle)*.<https://yusufwahyuu.wordpress.com/2017/03/01/metode-metode-sdlc/>