

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI JASA FOTOGRAFI AXERA VISUAL MENGGUNAKAN METODE *SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE*

Nurul Aulia Rahma, Istikomah, Rizki Surtiyan Surya

Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Pontianak
Jalan Jendral Ahmad Yani No.111, Bansir Darat, Pontianak Tenggara, Kota Pontianak
211230024@unmuhpnk.ac.id

ABSTRAK

Axera visual merupakan penyedia jasa fotografi yang melakukan proses bisnis dalam bidang pengelolaan pemesanan, data pelanggan, jadwal pemotretan serta penyusunan laporan yang masih dilakukan secara manual. Proses tersebut berpotensi menimbulkan kendala, seperti perbedaan informasi harga yang diberikan admin maupun fotografer, keterlambatan respon, serta bentrok jadwal akibat pencatatan manual di *google sheets* yang tidak terintegrasi. Penelitian ini bertujuan untuk membantu memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan serta menyediakan informasi yang jelas. Selain itu untuk memudahkan Axera Visual untuk mengelola data pemesanan dan mengurangi risiko bentrok jadwal. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *System Development Life Cycle* (SDLC) yang meliputi tahapan perencanaan, analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi serta pengujian. Sistem informasi yang dibangun berbasis website yang mengutamakan fitur utama dalam manajemen pelayanan data pelanggan. Pengujian dilakukan dengan menggunakan *Black Box Testing* untuk menunjukkan seluruh fungsi berjalan sesuai kebutuhan dan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) dengan kuesioner skala *Likert* kepada 30 responden menghasilkan tingkat kepuasan pelanggan sebesar 91% dan admin sebesar 89%. Hasil kedua nilai tersebut pada skala *likert* termasuk dalam kategori sangat setuju. Dengan itu, sistem pemesanan jasa fotografi yang dibangun diharapkan dapat membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa fotografi serta pihak Axera Visual dapat terbantu dalam mengelola jadwal pemesanan.

Kata kunci : Rancang Bangun Sistem, Axera Visual, SDLC, Black Box Testing, UAT

1. PENDAHULUAN

Di era digital yang terus berkembang, kebutuhan akan jasa fotografi semakin meningkat. Maraknya dunia fotografi saat ini membuka peluang usaha yang dapat dikembangkan, salah satu peluang usaha yang berkembang adalah usaha jasa fotografi [1]. Axera Visual adalah penyedia jasa dokumentasi foto. Saat ini, proses pemesanan jasa fotografi pada Axera Visual masih dilakukan melalui chat via *whatsApp* dan *direct message*.

Axera Visual sering kali menghadapi permasalahan dalam proses pemesanan dan pengelolaan layanan. Salah satu kasus nyata yang pernah terjadi di Axera Visual seperti terjadinya perbedaan harga yang diberikan oleh admin maupun fotografer. Sehingga peristiwa ini menimbulkan keluhan dari pelanggan yang merasa tidak puas dengan pelayanan yang diberikan. Pelanggan merasa bingung, tidak percaya, dan berpotensi membatalkan pemesanan. Selain itu, adanya kesalahan dalam memberikan informasi kepada pelanggan terkait jadwal sehingga mengakibatkan bentrok jadwal pada hari yang sama dikarenakan saat ini jadwal pemesanan masih dicatat menggunakan *google sheets*. Hal ini mengakibatkan pembaruan jadwal tidak selalu *real-time* dan terkadang tidak terintegrasi dengan baik antara admin dan fotografer untuk memberikan informasi terkait jadwal waktu yang tersedia. Oleh karena itu, diperlukan suatu sistem yang dapat memudahkan proses pemesanan jasa fotografi yang bersifat transparan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual dan hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan serta menyediakan informasi yang jelas mengenai layanan yang ditawarkan, seperti paket fotografi, rincian harga, dan waktu yang tersedia. Selain itu, sistem ini juga dapat membantu Axera Visual untuk mengelola jadwal dengan lebih teratur, sehingga mengurangi risiko bentrok jadwal dan memastikan bahwa semua pemesanan dapat dikelola dengan baik.

Penelitian ini menerapkan metode *System Development Life Cycle* (SDLC), yaitu suatu kerangka kerja sistematis dan merupakan pendekatan terstruktur yang digunakan dalam proses pengembangan sistem, meliputi tahapan perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, testing, dan pemeliharaan [2]. Pengujian fungsionalitas pada sistem dilakukan menggunakan *black box testing* untuk memastikan fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan [3]. Selain itu, pengujian langsung kepada pengguna sistem menggunakan *User Acceptance Testing* (UAT) untuk memastikan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Dengan penerapan sistem ini, diharapkan sistem pemesanan yang dihasilkan dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa fotografi pada Axera Visual serta membantu Axera Visual dalam mengelola jadwal pemesanan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Pertama penelitian terkait yang berjudul “Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Sepatu di Toko Tasik Salem Berbasis Web” permasalahan dalam penelitian ini yaitu Toko Tasik Salem masih menggunakan sistem penjualan yang manual, di mana proses transaksi dilakukan secara langsung di toko tanpa dukungan sistem informasi yang memadai sehingga menimbulkan kendala dalam pencatatan transaksi dan keuangan, sulitnya pelanggan dalam mengakses informasi produk terbaru serta sulitnya mendapatkan pelanggan baru. Hasil dari penelitian ini berupa sebuah *website* sistem informasi pemesanan yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan bagi admin maupun pelanggan dalam melakukan proses pemesanan di toko tasik salem [3].

Penelitian terkait kedua berjudul “Penerapan Model SDLC Terhadap Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Bangunan Pada Cv.Nilafaini”. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu CV. Nilafa masih melakukan pencatatan transaksi penjualan secara manual menggunakan nota tulis tangan pada buku penjualan yang perbulannya direkap pada *excel*. Hal ini dapat memakan waktu dan kesalahan dalam pencatatan serta mencatat transaksi barang yang terjual pun akan kurang tepat. Penelitian ini dilakukan dengan metode SDLC. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu mempermudah perusahaan dalam memantau jumlah stok, mencatat arus barang, menyimpan data pelanggan, serta meminimalkan risiko kesalahan maupun kelalaian [4].

Penelitian terkait selanjutnya berjudul “Implementasi *System Development Life Cycle* Dalam Pengembangan Sistem Informasi LENTERA UNIPMA” belum adanya sistem informasi terintegrasi yang menyediakan pembelajaran daring mengenai topik-topik khusus tentang teknologi di berbagai bidang, yang bisa diakses oleh mahasiswa dan dosen dari berbagai program studi. Penerapan metode SDLC pada sistem informasi LENTERA dilakukan secara bertahap, dimulai dari fase perencanaan hingga tahap pengujian [5].

Penelitian terkait selanjutnya berjudul “Sistem Informasi Notifikasi *E – Booking* Pada Meja Billiard Menggunakan Metode SDLC” Permasalahan penelitian ini yaitu pengelolaan pemesanan meja biliard masih dilakukan secara manual serta kesulitannya pelanggan untuk memastikan ketersediaan meja dan kurangnya integrasi antara sistem notifikasi dan platform *e-booking*. Adanya sistem informasi notifikasi *e-booking* dapat meningkatkan ketepatan waktu pelanggan, kepastian manajemen, dan kepuasan pengguna. Selain itu, dapat mengelola pesanan reservasi meja billiard [2].

2.2. Rancang Bangun Sistem

Rancang bangun sistem adalah tahapan proses tersusun yang diantaranya terdapat analisis kebutuhan, perancangan arsitektur, implementasi, dan evaluasi agar mendapatkan hasil dan solusi yang sesuai dengan tujuan [6].

2.3. Metode *System Development Life Cycle* (SDLC)

System Development Life Cycle (SDLC) adalah tahapan proses dalam membangun dan memodifikasi sistem serta model dan termasuk metodologi yang digunakan untuk pengembangan sebuah sistem. Siklus hidup pengembangan sistem atau *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah serangkaian tahapan atau langkah yang dilakukan untuk mengembangkan, merancang serta membangun sistem informasi [7]. Tahapan yang ada pada SDLC terdiri dari 6, yakni: *planning, analysis, design, implementation, testing* dan *maintenance* [8].

2.4. Website

Website adalah sekumpulan halaman yang saling terhubung dan menyimpan berbagai konten seperti dokumen atau gambar pada *web server*. Akses terhadap aplikasi web ini dilakukan oleh pengguna melalui *browser* [9]. *Website* dapat berfungsi untuk berbagai tujuan, seperti memberikan informasi, menyediakan *platform* komunikasi, atau memungkinkan transaksi *online*.

2.5. Fotografi

Fotografi yang dalam bahasa inggris disebut *photography*, berasal dari kata Yunani “*photos*” yang berarti cahaya dan “*Grafos*” yang artinya melukis atau menulis. Secara umum, fotografi merupakan Teknik atau metode untuk menciptakan gambar dari suatu objek atau subjek melalui pantulan cahaya yang mengenai benda tersebut dan ditangkap oleh media yang sensitif terhadap cahaya. Alat yang digunakan untuk merekam cahaya ini dikenal dengan kamera [1].

2.6. *Unified Modelling Language* (UML)

Unified Modelling Language (UML) merupakan bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk mendeskripsikan, menspesifikasikan, membangun, dan mendokumentasikan sistem berbasis objek dalam proses pengembangan perangkat lunak [10]. Selain itu UML digunakan untuk merancang, menggambarkan, mendokumentasikan serta untuk merencanakan interaksi antar komponen dalam sebuah sistem.

2.7. *Black Box Testing*

Black box testing adalah sebuah metode pengujian terhadap perangkat lunak atau *software* untuk mengetahui apakah perangkat lunak atau *software* tersebut berjalan dengan baik dan optimal atau tidak. Proses *black box testing* dilakukan dengan cara mencoba program yang telah dibuat dengan mencoba memasukkan data pada setiap formnya.

Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui program tersebut berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan [11]. Adapun kelebihan *black box testing* yaitu membantu dalam hal penemuan aspek yang tidak terpenuhi dari spesifikasi kebutuhan yang diberikan dalam pengembangan perangkat lunak. Selain itu kekurangan dari *black box testing* adalah pengujian ini tidak bisa dilakukan sepenuhnya dikarenakan pengetahuan penguji terbatas tentang perangkat lunak yang diuji.

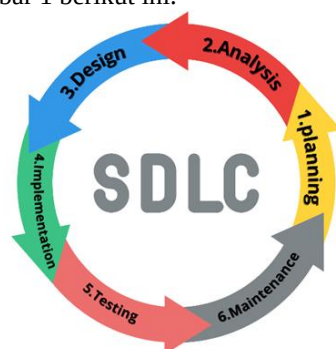
2.8. User Acceptance Testing (UAT)

User acceptance testing (UAT) adalah pengujian akhir yang dilakukan untuk memastikan perangkat lunak atau aplikasi yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna. UAT adalah pengujian interaksi antara *end-user* dan sistem secara langsung yang berfungsi untuk memverifikasi bahwa fitur telah berjalan sesuai dengan kebutuhan *user* tersebut. Pengujian UAT termasuk fase terakhir dalam proses pengujian pada sistem, sebelumnya sistem telah selesai melalui tahap pengembangan [12]. Tahapan pengujian menggunakan metode UAT ini akan diimplementasikan dengan angket skala *likert* yang umumnya digunakan untuk dalam riset berupa survei dan memberikan pertanyaan kepada responden (*user*) yang dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih.

3. METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Tahapan pengembangan sistem pada metode *System Development Life Cycle* (SDLC) merupakan tahapan pengembangan atau perancangan sistem yang digunakan untuk membangun atau merancang sistem pemesanan ini. SDLC dilakukan berdasarkan setiap langkah tahapannya yang terdiri dari 6 tahap yaitu *planning*, *analysis*, *design*, *implementation*, *testing* dan *maintenance*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

3.2. Planning

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi, wawancara dan studi literatur untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan pembuatan sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual. Beberapa hal dilakukan seperti wawancara dengan pembicaraan langsung kepada pihak penyedia jasa fotografi Axera Visual yang menjalankan proses bisnis tersebut. Hal

ini agar mendapatkan informasi mengenai pemesanan sebelumnya dan untuk pembuatan sistem pemesanan yang memudahkan pemesanan jasa fotografi Axera Visual. Setelah itu peneliti menyusun jadwal rencana rancang bangun sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual.

3.3. Analysis

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan sistem berdasarkan masalah yang ditemukan dalam pemesanan jasa fotografi pada Axera Visual. Analisis kebutuhan sistem mencakup analisis fungsional dan non-fungsional. Analisis fungsional dilakukan untuk mengidentifikasi dan menentukan fungsi-fungsi yang dibutuhkan oleh sistem sehingga mampu berjalan dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahapan ini melibatkan penentuan tujuan sistem yang akan dibangun dalam proses pemesanan jasa fotografi pada Axera Visual. Hal ini bertujuan untuk menentukan kebutuhan awal sistem dan mengidentifikasi permasalahan. Sedangkan analisis non-fungsional dibutuhkan untuk fokus pada kinerja, keamanan dan ketersediaan sistem yang dibangun.

3.4. Design

Tahap *design* atau perancangan sistem bertujuan untuk merancang atau menggambarkan struktur, tampilan, serta alur kerja sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Perancangan ini dilakukan untuk memastikan proses implementasi sistem dapat dilakukan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini peneliti melakukan perancangan sistem yang akan dibuat yaitu *use case* diagram, *activity* diagram, relasi tabel, struktur tabel dan tampilan antar muka sistem yang dibuat dengan *figma*.

3.5. Implementation

Tahap implementasi yaitu sistem akan dikembangkan dari hasil perancangan sistem yang dibuat ditahap sebelumnya. Pada tahap ini, sistem mulai dikembangkan dengan melakukan pengkodean (*coding*). Peneliti menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, *javascript* dan *CSS* untuk pembuatan sistem pemesanan jasa fotografi pada Axera Visual ini. Selain itu penulis juga menggunakan *MySQL* untuk penyimpanan *database website*.

3.6. Testing

Setelah tahap implementasi, pengujian akan dilakukan agar memastikan bahwa sistem berfungsi sesuai dengan kebutuhan. Pengujian akan dilakukan dengan metode *black box testing* untuk menguji fitur tanpa melihat kode program. Selain itu, akan dilakukan pengujian UAT yang merupakan suatu metode pengujian bertujuan untuk mengetahui seberapa besar sistem dapat diterima oleh pengguna. Pengujian ini dilakukan dengan melibatkan pengguna akhir, yaitu tim Axera Visual dan pelanggan, untuk mencoba fitur sistem secara langsung dan memberikan

umpan balik. Pada pengujian UAT dilakukan kepada 30 responden pengujian sistem pelanggan dan 10 responden untuk pengujian sistem admin.

3.7. Metode Pengumpulan Data

Pada bagian metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini melalui 3 tahapan yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah pengamatan yang dilakukan penulis dengan mengamati secara langsung pemesanan jasa fotografi pada Axera Visual.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan langsung dengan pihak penyedia jasa fotografi Axera Visual yang menjalankan proses bisnis. Hal ini agar mendapatkan informasi untuk pengembangan pemesanan yang memudahkan pemesanan jasa fotografi Axera Visual.

c. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk mengamati kegiatan yang meliputi pengumpulan, pengolahan, dan analisis informasi yang terdapat dalam literatur ilmiah, seperti jurnal ilmiah, buku, makalah, dan lain-lain yang berkaitan dengan topik penelitian atau masalah yang sedang diteliti.

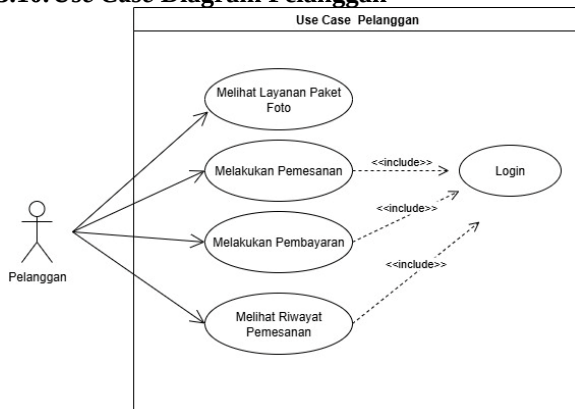
3.8. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan sistem yang akan digunakan untuk membangun sistem pemesanan jasa fotografi pada Axera Visual. Analisis ini dilakukan berdasarkan dua tahap, yaitu analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Analisis fungsional untuk menentukan aktor yang terlibat dan fitur yang ada pada sistem. Sedangkan analisis non-fungsional untuk menentukan aspek kinerja, keamanan dan ketersediaan sistem.

3.9. Perancangan Sistem

Pada tahap desain atau perancangan sistem dilakukan pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, perancangan basis data, struktur tabel serta rancangan antarmuka.

3.10. Use Case Diagram Pelanggan

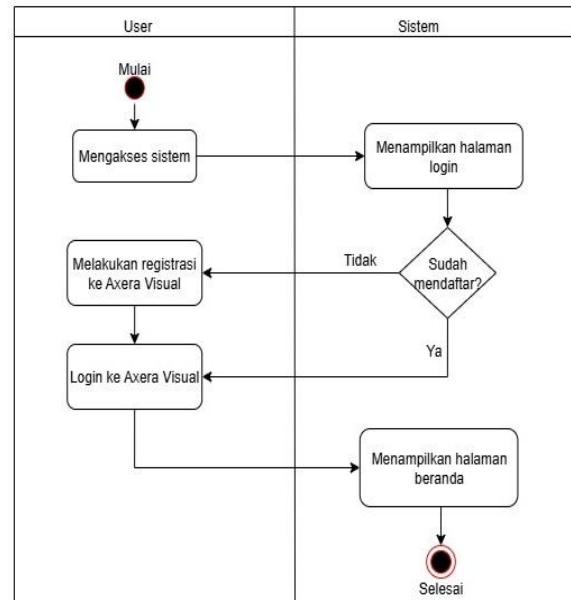


Gambar 2. Use Case Diagram Pelanggan

Use case diagram pelanggan digunakan untuk menggambarkan berbagai fungsi alur pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan pada sistem.

3.11. Activity Diagram Login

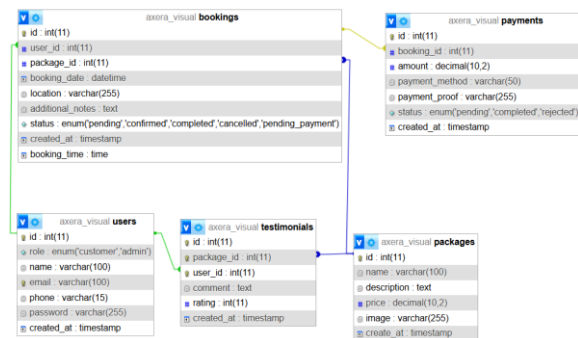
Activity diagram login merupakan gambaran perancangan alur untuk mengakses sistem pada menu login pengguna, baik untuk pelanggan atau admin.



Gambar 3. Activity Diagram Login

3.12. Relasi Tabel

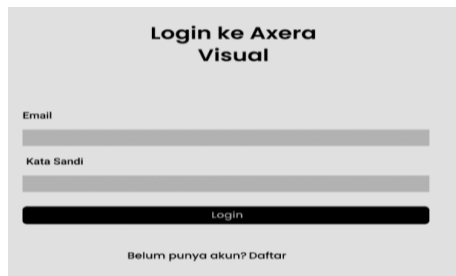
Relasi tabel digunakan untuk menggambarkan relasi antar entitas serta rancangan basis data dalam sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual yang dibuat untuk menyimpan data.



Gambar 4. Relasi Tabel

3.13. Rancangan Antar Muka Login

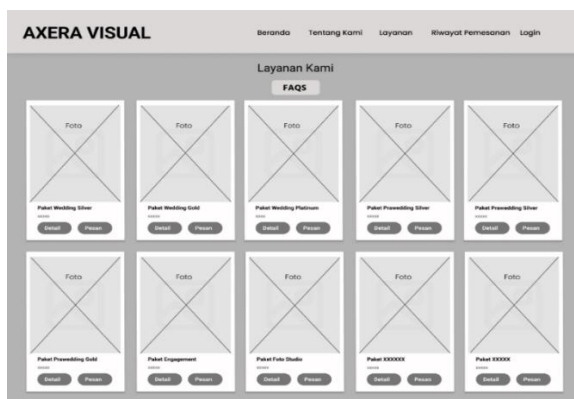
Pada gambar 5, adalah rancangan antarmuka login yang digunakan user untuk mengakses sistem pemesanan jasa fotografi pada Axera Visual.



Gambar 5. Rancangan Antar Muka Login

3.14. Rancangan Antar Muka Paket Foto

Pada gambar 6, adalah tampilan rancangan antarmuka untuk paket foto. Halaman ini menampilkan paket foto apa saja yang bisa di pesan pada Axera Visual.



Gambar 6. Rancangan Antar Muka Paket Foto

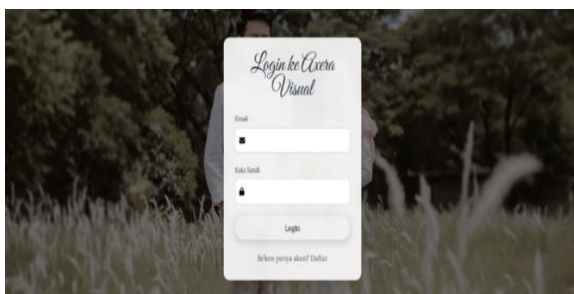
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Implementasi Sistem

Tahapan ini adalah implementasi sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual yang telah dibuat pada tahap perancangan sistem. Berikut implementasi tampilan sistem berdasarkan pelanggan dan admin.

4.2. Halaman Login

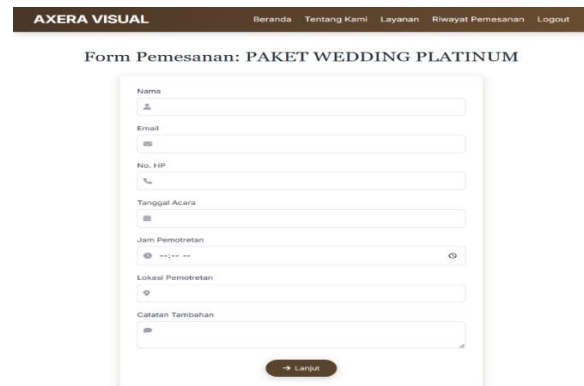
Pada gambar 7, adalah tampilan halaman login, dimana halaman tampilan ini digunakan pelanggan untuk masuk atau mengakses sistem.



Gambar 7. Halaman Login

4.3. Halaman Form Pemesanan Pelanggan

Pada gambar 8, adalah tampilan form pemesanan, dimana halaman ini pelanggan melengkapi form pemesanan untuk melakukan pemesanan jasa fotografi Axera Visual.



Gambar 8. Halaman Form Pemesanan

4.4. Halaman Jadwal Pemesanan Admin

Pada gambar 9, adalah tampilan jadwal pemesanan, dimana halaman ini menampilkan daftar pemesanan berdasarkan tanggal dan waktu yang telah dipesan oleh pelanggan. Admin dapat melihat dan mencetak jadwal pemotretan agar tidak terjadi bentrok antar jadwal layanan. Selain itu pada jadwal pemesanan ini warna oranye sebagai simbol *pending payment* atau menunggu pembayaran yang belum dikonfirmasi admin, warna hijau simbol pesanan terkonfirmasi dan kuning simbol *pending* atau pelanggan belum mengupload bukti pembayaran.



Gambar 9. Tampilan Halaman Jadwal Pemesanan

4.5. Pengujian Black Box Testing

Pengujian dengan metode *black box testing* dilakukan pada tahap ini untuk menguji fungsi sistem dapat berjalan dengan sesuai. Pengujian *black box testing* dilakukan dengan fokus pada fungsionalitas sistem tanpa memeriksa kode program. Pengujian ini dibagi menjadi dua, dimana pengujian *black box testing* pelanggan dan admin. Berdasarkan hasil dari pengujian *black box testing* membuktikan fungsi yang berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

4.6. Pengujian User Acceptance Testing

Metode pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) adalah suatu metode pengujian yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar sistem dapat diterima oleh pengguna. Pada pengujian ini peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada 40 orang responden yang terdiri 30 responden untuk pengujian sistem pada pelanggan dan 10 responden untuk pengujian sistem pada admin. Pengujian UAT yang dilakukan menggunakan skala *likert* yang digunakan untuk pengukuran hasil kuesioner berdasarkan skala 1 hingga 4. Hal ini dilakukan untuk mengukur sikap dan pendapat dalam memberikan penilaian berdasarkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden terhadap suatu item [13]. Berikut pada tabel 1 merupakan nilai persentase skala *likert*.

Tabel 1. Nilai Persentase Skala *Likert*

Skor <i>Likert</i>	Interval Presentasi Pencapaian	Kategori Pilihan
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
2	21% - 40%	Tidak Setuju
3	41% - 60%	Netral
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

4.7. User Acceptance Testing Pelanggan

Berikut ini merupakan hasil dari kuesioner pengujian UAT pelanggan pada 30 responden pelanggan.

Tabel 2. Hasil UAT Pelanggan

Variabel	Pertanyaan	Jawaban					
		SS	S	N	T	S	STS
Desain	Apakah tampilan antarmuka sistem pemesanan menarik dan mudah dipahami	14	12	4			
Kegunaan (<i>usability</i>)	Apakah fitur kalender pemilihan tanggal acara memudahkan anda untuk melihat jadwal yang bisa dipesan?	23	7				
Kemudahan Pengguna (<i>Ease Of Use</i>)	Apakah anda merasa nyaman menggunakan sistem ini tanpa memerlukan bantuan dari orang lain?	16	12	2			

Berdasarkan penyebaran kuesioner kepada 30 responden dengan 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban mendapatkan hasil dari UAT pelanggan sebagai berikut.

- Sangat Setuju (SS) = $5 \times 177 = 885$
- Setuju (S) = $4 \times 108 = 432$
- Netral (N) = $3 \times 15 = 45$
- Setuju (TS) = $2 \times 0 = 0$
- Sangat Tidak Setuju (STS) = 0

Berdasarkan hasil perhitungan dari tingkat kepuasan pelanggan terhadap sistem pemesanan jasa

fotografi Axera Visual diperoleh sebesar 91% sehingga nilai tersebut berdasarkan nilai skala *likert* masuk dalam interval 81%-100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerimaan tingkat kepuasan pelanggan terhadap sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual sesuai dengan kebutuhan pelanggan dan termasuk dalam kategori sangat setuju.

4.8. Pengujian User Acceptance Testing Admin

Berikut ini merupakan hasil dari kuesioner pengujian UAT admin pada 10 responden karyawan Axera Visual.

Tabel 3. Hasil UAT Admin

Variabel	Pertanyaan	Jawaban					
		SS	S	N	T	S	STS
Desain	Apakah anda merasa tampilan antarmuka admin mudah dipahami dan digunakan?	2	6	2			
Kegunaan (<i>usability</i>)	Apakah fitur jadwal memudahkan admin dalam mengatur waktu dan mengurangi risiko bentrok jadwal pemotretan?	5	5				
Kemudahan Pengguna (<i>Ease Of Use</i>)	Apakah fitur tambah, edit dan hapus paket foto mudah dijalankan?	7	3				

Berdasarkan penyebaran kuesioner kepada 10 responden dengan 10 pertanyaan dan 5 pilihan jawaban, berikut hasil yang didapat.

- Sangat Setuju (SS) = $5 \times 54 = 270$
- Setuju (S) = $4 \times 38 = 152$
- Netral (N) = $3 \times 8 = 24$
- Tidak Setuju (TS) = $2 \times 0 = 0$
- Sangat Tidak Setuju (STS) $1 \times 0 = 0$

Berdasarkan hasil perhitungan dari tingkat kepuasan karyawan Axera Visual terhadap sistem admin pemesanan jasa fotografi Axera Visual diperoleh sebesar 89% sehingga nilai tersebut berdasarkan nilai skala *likert* masuk dalam interval 81%-100%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerimaan tingkat kepuasan karyawan Axera Visual terhadap sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual sesuai dengan kebutuhan admin dan termasuk dalam kategori sangat setuju.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual berhasil dirancang dan dibangun sesuai kebutuhan pengguna dengan menyediakan fitur utama seperti pendaftaran dan login pengguna, layanan paket foto, kalender ketersediaan jadwal, unggah bukti pembayaran, riwayat pemesanan, serta ulasan pelanggan untuk sisi pelanggan. Sementara untuk admin tersedia fitur kelola paket foto, konfirmasi pembayaran, laporan pemesanan, laporan keuangan, dan pengelolaan jadwal. Sistem ini dapat mengatasi permasalahan sebelumnya, yaitu perbedaan informasi harga, keterlambatan respon, dan bentrok jadwal.

Selain itu Rancang Bangun Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Axera Visual menggunakan metode *System Development Life Cycle* dilakukan dengan memastikan proses berjalan sistematis dan terarah. Hasil dari pengujian *black box testing* membuktikan fungsi berjalan sudah sesuai dengan hasil yang didapatkan. Sedangkan berdasarkan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) menghasilkan tingkat kepuasan pengguna sebesar 91% untuk pelanggan dan 89% untuk admin, yang dimana dalam interval presentasi pencapaian nilai tersebut termasuk pada skala *likert* 81%-100%. Dari hasil pengujian ini menunjukkan bahwa penerimaan pengguna baik dari pelanggan maupun admin terhadap sistem pemesanan jasa fotografi Axera Visual termasuk dalam kategori sangat setuju. Dengan itu, sistem pemesanan jasa fotografi yang dibangun diharapkan dapat membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan jasa fotografi dan membantu pihak Axera Visual dalam mengelola jadwal pemesanan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. Mustafa Alim and N. Palasara, "Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada PT. Nuansa Putra Alikarya Omaji Project," *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, vol. 3, no. 2, pp. 34–41, Sep. 2022, doi: 10.31294/justian.v3i2.1418.
- [2] F. Rozy, E. Rahman Syahputra, and M. Elsera, "Sistem Informasi Notifikasi E-Booking Pada Meja Billiard Menggunakan Metode SDLC," *Jurnal Studi Multidisipliner*, vol. 8, no. 12, 2024.
- [3] I. Risiko Rohaturohman, A. Faizin, T. Yudha Prawira, and S. Muhammadiyah Paguyangan Brebes, "Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Sepatu Di Toko Tasik Salem Berbasis Web," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi (JURTISI)*, vol. 2, no. 2, pp. 79–86, 2022.
- [4] Romindo and Christine, "Penerapan Model SDLC Terhadap Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Bangunan Pada CV. Nilafa," *Journal Information System Development (ISD)*, vol. 7, no. 1, 2022.
- [5] D. Setiawan, Y. P. Yudha, B. Saputra, and M. Rizqi, "Implementasi System Development Life Cycle Dalam Pengembangan Sistem Informasi LENTERA UNIPMA," *SENATIK*, vol. 5, no. 1, 2022, [Online]. Available: www.lentera.space.
- [6] F. Syahputra, E. Sabrina, M. B. Ilmi, M. Rafli Chesio, M. Rasyid Fikri Handoko, and H. Akbar Siregar, "RANCANG BANGUN SISTEM TEXT-TO-IMAGE AI BERBASIS GOOGLE GEMINI PADA SERVERLESS," *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, vol. 10, no. 1, pp. 7–14, Jan. 2026, doi: 10.36040/jati.v10i1.16574.
- [7] M. Pratama and D. Mallisza, "Rancang Bangun Sistem Pemesanan Menu Makanan Pada Rumah Makan Chania Dengan Qr Code Berbasis Web," *Jurnal Manajemen Teknologi Informatika*, vol. 2, no. 3, pp. 444–457, Dec. 2024, doi: 10.70038/jentik.v2i3.95.
- [8] R. Suprpto and D. Rahman Prehanto, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Arsip Dinamis dalam Mendukung Tata Kelola Kearsipan berbasis Web menggunakan Metode SDLC," *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence (JEISBI)*, vol. 1, no. 1, pp. 35–42, 2020.
- [9] K. Umam, A. Bayu Nugroho, E. Parwansyah, U. Pamulang, J. Puspitek No, and K. Tangerang Selatan Provinsi Banten, "Perancangan Sistem Informasi Produk Furniture Berbasis Web Pada Toko KusfurnitureKUSFURNITURE," *JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [10] Siska Narulita, Ahmad Nugroho, and M. Zakki Abdillah, "Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS)," *Bridge: Jurnal publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi*, vol. 2, no. 3, pp. 244–256, Aug. 2024, doi: 10.62951/bridge.v2i3.174.
- [11] J. Shadiq, A. Safei, R. Wahyudin Ratu Loly, C. sitasi, L. Rwr, and P. Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing, "Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing," *Information Management for Educators and Professionals*, vol. 5, no. 2, pp. 97–110, 2021.
- [12] M. A. Chamida, A. Susanto, and A. Latubessy, "ANALISA USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN BEDAH RUMAH DI DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KABUPATEN JEPARA," *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, vol. 3, no. 1, pp. 36–41, Dec. 2021, doi: 10.24176/ijtis.v3i1.7531.
- [13] A. Meishanti, A. Yudertha, and S. Sepriano, "Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Keuangan Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Hidayah Rantau Rasau," *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, vol. 4, no. 2, pp. 1070–1079, Sep. 2025, doi: 10.62712/juktisi.v4i2.565.