

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
GAMBAR BERBASIS WEB SUNS GANG TATTOO
STUDIO

Diajukan untuk memenuhi persyaratan kelulusan

Matakuliah FTI339 Kerja Praktik

Oleh:

FIKRI SALMAN RAMADHAN / 301200024



PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BALE BANDUNG

2023

LEMBAR PENGESAHAN
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
GAMBAR BERBASIS WEB SUNS GANG TATTOO
STUDIO

Oleh:

FIKRI SALMAN RAMADHAN / 302200002

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, 20 November 2022

Koordinator Kerja Praktik Program Studi Sistem Informasi

Rosmalina, S.T., M.Kom

NIP: 04104808122

LEMPAR PENGESAHAN

STUDIO TATTO

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
GAMBAR BERBASIS WEB SUNS GANG TATTOO
STUDIO**

oleh:

FIKRI SALMAN RAMADHAN / 302200002

Disetujui dan disahkan sebagai

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Bandung, 20 November 2023

Pemilik Studio Tatto

Riyadhi Nurdiansyah

ABSTRAKSI

Kerja praktik dilaksanakan di Suns Gang Tatto Studio yang dimulai pada 1 November sampai dengan tanggal 30 Desember 2023.

Pembukuan merupakan salah satu aspek penting dalam pengelolaan studio tatto, dalam kerja praktik ini saya merancang sebuah aplikasi pembukuan dan promosi berbasis web yang ditujukan untuk mempermudah pemilik untuk memberikan informasi kepada pelanggan .aplikasi ini memiliki tujuan utama untuk mengoptimalkan kinerja studio tatto serta menggantikan sistem manual yang telah ada sebelumnya.

Pada tahap awal, kami melakukan studi literatur dan analisis kebutuhan yang diperlukan dalam pengelolaan studio tatto. Kami juga melakukan survei untuk memahami tantangan dan kendala yang dihadapi oleh studio tatto dalam hal pemberian informasi. Setelah itu, kami merancang arsitektur sistem yang terdiri dari basis data untuk menyimpan informasi model dan harga untuk pelanggan.

Dalam hasil akhir kerja praktik ini, penulis berhasil membuat sebuah rancangan aplikasi pembukuan studio tatto berbasis web yang efisien dan mudah digunakan. Dalam rancangannya Aplikasi ini ditujukan membantu pengelola studio tatto dalam memberikan informasi dan mengelola setiap pemasukan dan pengeluaran, serta menghasilkan laporan pembukuan secara otomatis. Diharapkan aplikasi ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan efisiensi operasional studio tatto dan pengalaman pelanggan.

Kata kunci :pembukuan,berbasis web,rancangan

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke khadirat ALLAH S.W.T yang selalu menyertai setiap langkah penulis. Atas segala berkah dan Rahmat-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan proposal kerja praktek ini. Laporan ini disusun sebagai hasil kerja praktek yang dilaksanakan di SUNS GANG TATTOO.

Kerja Praktek ini merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diselesaikan oleh Mahasiswa program studi Sistem Informasi di Universitas Bale Bandung. Laporan kerja praktek ini berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penjualan Gambar Berbasis Web”.

Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih kepada Dosen, Pembimbing yang telah membantu dan juga membimbing dalam setiap proses pembuatan laporan ini. Tak lupa juga penulis ucapkan terimakasih kepada orang tua yang selalu memberikan do’a dan dukungan, serta teman-teman di kampus yang telah memberikan motivasi kepada penulis.

Bandung, 22 November 2023

Penyusun

Fikri Salman Ramadhan

301200024

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PROGRAM SISTEM INFORMASI	i
LEMPAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAKSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Lingkup	1
1.3 Tujuan	2
BAB II	3
2.3 Struktur Organisasi	3
2.2 Lingkup Pekerjaan	4
2.3 Deskripsi Pekerjaan	4
2.4 Jadwal Kerja	6
BAB III	8
3.1 Teori Penunjang	8
3.2 Peralatan Pembangunan	11
BAB IV PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	27

4.1	Input.....	27
4.2	Proses.....	30
4.2.1	EKSPLORASI	30
4.2.2	Pembangunan perangkat lunak	32
5.2.2	Pelaporan Hasil Kerja Praktik.....	63
BAB V PENUTUP.....		64
5.1	Kesimpulan dan saran Mengenai pelaksanaan	64
5.1.1	Kesimpulan Pelaksanaan Kerja Praktik	64
5.1.2	Saran Pelaksanaan KP	65
5.2	Kesimpulan dan Saran mengenai substansi.....	65
5.2.1	Kesimpulan	65
5.2.2	Saran.....	65
DAFTAR PUSTAKA.....		66
LAMPIRAN.....		68

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Jadwal.....	6
Tabel III.2 Use case Diagram.....	26
Tabel IV.1 kebutuhan Perangkat Keras.....	28

Tabel IV.2 Minimum Kebutuhan.....	29
Tabel IV.3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	29
Tabel IV.4 Gambar.....	41
Table IV.5 Pembeli.....	42
Tabel IV.6 Pembelian	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 struktur organigram	3
Gambar III.1 XAMPP	12
Gambar III.2 Logo vs code	14
Gambar III.3 figma Gambar IV.1 use case	19
Gambar IV.2 activity diagram login	33
Gambar IV.3 activity diagram beranda.....	34
Gambar IV.4 activity diagram Data gambar	35
Gambar IV.5 activity diagram Data pembeli.....	36
Gambar IV.6 activity diagram Laporan	37
Gambar IV.7 activity diagram logout	38
Gambar IV.8 Class Diagram	39
Gambar IV.9 tabel relasi	40

Gambar IV.10 Wireframe Login.....	43
Gambar IV.11 wireframe Home	44
Gambar IV.12 Wireframe Booking Gambar.....	45
Gambar IV.13 wireframe Pembelian Gambar	46
Gambar IV.14 Wireframe Daftar transaksi	47
Gambar IV.15 Wireframe data gambar.....	47
Gambar IV.16 Wireframe tambah gambar.....	48
Gambar IV.17 wireframe Hapus Buku	49
Gambar IV.18 wireframe Daftar pembeli	49
Gambar IV.19 wireframe data pembeli.....	50
Gambar IV.20 Wireframe tambah pembeli.....	51
Gambar IV.21 Wireframe hapus pembeli	52
Gambar IV.22 Wireframe daftar pembeli	52
Gambar IV.23 Wireframe laporan	53
Gambar IV.24 login	54
Gambar IV.25 Home	55
Gambar IV.26 booking gambar.....	56
Gambar IV.27 pembelian gambar	56
Gambar IV.28 Daftar transaksi	57
Gambar IV.29 data gambar	58
Gambar IV.30 tambah gambar	58
Gambar IV.31 Hapus gambar	59
Gambar IV.32 daftar gambar	59
Gambar IV.33 data pembeli	60

Gambar IV.34 tambah pembeli	61
Gambar IV.35 hapus pembeli	61
Gambar IV.36 daftar pembeli	62
Gambar IV.37 laporan.....	62

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan cara manusia bekerja mengalami perkembangan yang pesat. Tidak terlepas juga dalam dunia seni yang mengalami dampak dari perkembangan tersebut. Pengolahan data dapat dilakukan dengan mudah dengan adanya perkembangan teknologi informasi, menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara akurat dan mengefektifkan waktu, serta biaya dalam mengolah data tersebut.

Suns Gang Tattoo Studio merupakan jasa tatto professional yang sangat mengutamakan kualitas serta kepuasan pelanggannya sebagai modal utama dari kesuksesan di bidang promosi dan dedikasi nya dalam seni.

Dengan adanya aplikasi/web digitalisasi untuk mempermudah pelanggan melihat kualitas dari contoh-contoh gambar dan hasil kualitas dari Suns Gang Tattoo Studio yang nantinya akan diberikan kepercayaan penuh karna tattoo adalah seni yang tidak dapat diulang.

I.2 Lingkup

Lingkup materi dalam kerja praktik yang dilaksanakn di suns gang tatto studio adalah perancangan aplikasi pembukuan berbasis web yang mencakup beberapa komponen. Ruang lingkup tersebut meliputi:

1. Pada kerja praktik ini penulis hanya akan berfokus pada tahap perancanganya saja atau hanya sampai pada tahap pembuatan design pada waterfall.
2. Sistem Pembukuan: perancangan aplikasi akan difokuskan pada pengelolaan pembukuan, termasuk pencatatan pelanggan dan transaksi.
3. Antarmuka Pengguna: Desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang intuitif dan responsif akan dikembangkan agar pengguna dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan fitur-fitur aplikasi untuk pilihan gambar.

4. Manajemen Data: pada Aplikasi yang dirancang akan menggunakan basis data untuk menyimpan informasi harga gambar, pegawai studio, dan riwayat transaksi. Perancangan basis data akan mencakup struktur yang tepat untuk mendukung fungsi aplikasi secara efisien.
5. Fungsionalitas Utama: perancangan Aplikasi ini nantinya akan memungkinkan pengguna untuk melakukan pencarian informasi.
6. Laporan Pembukuan: Aplikasi akan menyediakan fitur untuk menghasilkan laporan pembukuan secara otomatis.

I.3 Tujuan

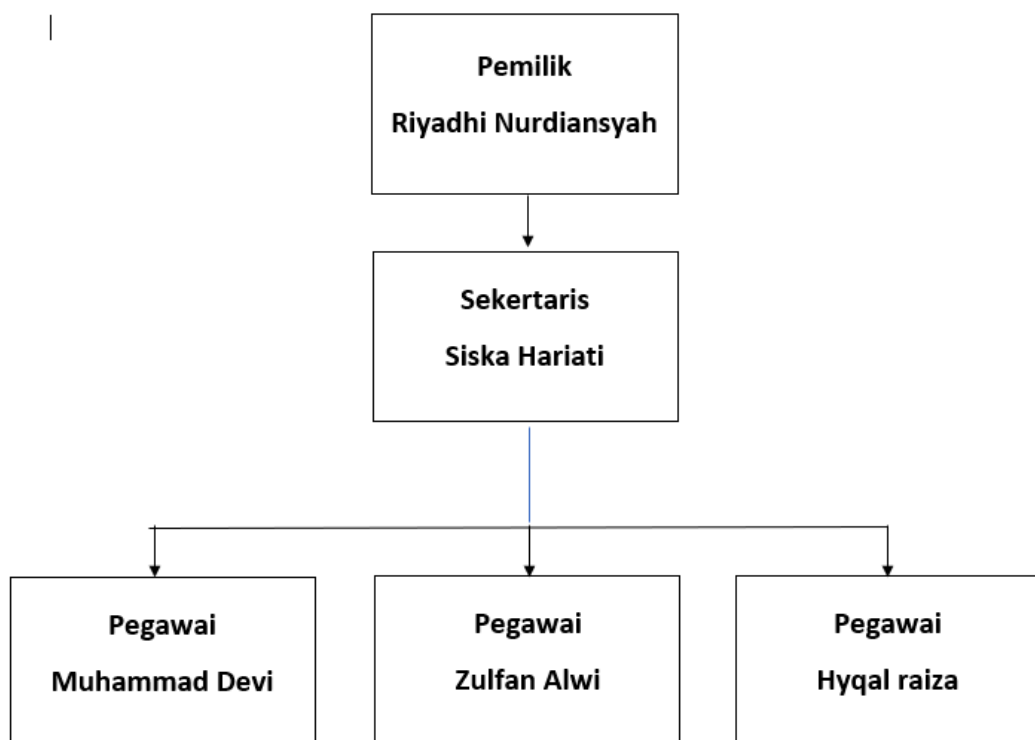
Tujuan dilaksanakannya kerja praktik di suns gang tatto studio ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis sistem pembukuan di suns gang tattoo studio
2. Membuat rancangan aplikasi pembukuan studio
3. Membuat pengelolaan studio menjadi lebih efisien
4. Membuat penyajian laporan yang lebih akurat dan tepat waktu

BAB II

LINGKUNGAN KERJA PRAKTIK

II.1 Struktur Organisasi



Gambar II.1 struktur organigram

1. Pemilik :
 - a. Bertanggung jawab atas manajemen dan operasi keseluruhan studio.
 - b. Memimpin dan mengkoordinasi pegawai dan kegiatan studio.
 - c. Mengambil keputusan strategis dan kebijakan studio.

2. Sekertaris :

- a. Mengumpulkan dan menyimpan setiap kegiatan studio.
- b. Melakukan pencatatan administrasi.
- c. Memastikan persediaan perlengkapan studio .

3. Pegawai :

- a. Melakukan pelayanan terhadap pelanggan.
- b. Menerima konsultasi dari pelanggan.

II.2 Lingkup Pekerjaan

Tempat kerja praktik adalah suns gang tatto studio dimana jasa tatto artis yang profesional yang melayani konsumennya langsung dalam hal karya seni tatto dengan kualitas yang baik dimana saya melakukan perancangan pengelolaan aplikasi informasi data yang berfokus di penyediaan informasi digital untuk pelanggan dan pengelolaan data dari studio sehingga bisa lebih efisien, cepat dan tepat.

II.3 Deskripsi Pekerjaan

Secara garis besar pekerjaan yang telah dilakukan dapat dibagi menjadi beberapa tahap di antaranya sebagai berikut :

- A. Eksplorasi, dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi informasi dan pembukuan berbasis web.
- B. Perencanaan perangkat lunak dengan memanfaatkan hasil eksplorasi perancangan perangkat lunak ini dapat dibagi menjadi beberapa tahap:
 - 1. Analisis Kebutuhan:

Melakukan analisis mendalam tentang kebutuhan informasi harga gambar dan pembukuan untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi.
 - 2. Perancangan Sistem:

Merancang arsitektur sistem aplikasi informasi pelanggan dan pembukuan berbasis web, termasuk perancangan basis data untuk

menyimpan informasi, pegawai studio, dan riwayat transaksi. Serta memikirkan struktur yang efisien dan terstruktur untuk memudahkan pengelolaan data studio.

3. Perancangan Aplikasi:

Melakukan perancangan aplikasi mulai dari menganalisis kebutuhan non fungsional dan kebutuhan fungsional yang dimana nantinya rancangan aplikasi ini menangani hal hal berikut.

- Pencatatan jasa yang sudah selesai dengan karyawan yang bertugas.
- Pencatatan harga setiap gambar.
- Penambahan gambar baru.
- Penghapusan gambar.
- Penambahan pembeli.
- Pembuatan laporan

C. Pelaporan kegiatan dan hasil kerja praktik baik, dilakukan dengan pembuatan laporan dan presentasi, Deskripsi pekerjaan yang dilakukan sesuai dengan kesepakatan antara peserta kerja praktik dengan pihak studio gang tattoo yang dicantumkan didalam TOR (term of Reference) yang dapat dilihat pada Lampiran A.

II.4 Jadwal Kerja

Tabel II.1 Jadwal

No	Kegiatan	Desember				Januari			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1	Pengenalan tempat kerja praktek								
2	Pengumpulan Data								
3	Kerja Praktek								
4	Konsultasi pada pembimbing								
5	Penyusunan laporan kerja praktek								

1. Minggu pertama

- Pengenalan tempat kerja.
- Menganalisis mengenai hal apa saja yang menjadi kendala dalam pembukuan studio.
- Berdiskusi dengan pihak studio mengenai apa saja yang harus ada pada rancangan aplikasi ini.

2. Minggu kedua

- Melakukan analisis mengenai kebutuhan dalam pembukuan studio, seperti pencatatan inventaris gambar, pegawai studio, dan transaksi.
- Pengumpulan data data yang di perlukan dalam merancang aplikasi pembukuan studio.
- Pemilihan dan penginstalan tools yang akan digunakan.

3. Minggu ketiga-keempat

- Membuat use case
- Membuat activity diagram
- Membuat classdiagram
- Pembuatakan design awal

4. Minggu kelima

- a) Berdiskusi dengan penanggung jawab lapangan dan pihak studio mengenai rancangan aplikasi yng sudah dibuat
- b) Pembuatan design fiks
- c) Membuat Laporan

BAB III

TEORI PENUNJANG KERJA PRAKTIK

III.1 Teori Penunjang

Selama pelaksanaan kerja praktik di Suns Gang Tatto Studio saya Menggunakan pengetahuan yang saya peroleh dari kampus selama masa perkuliahan sebagai landasan teori perancangan aplikasi pembukuan studio. Pengetahuan dan teori yang digunakan antara lain sebagai berikut:

1. Teori tentang pengenalan pemrograman

Teori yang berkaitan dengan pendahuluan atau pengenalan mengenai pemrograman mulai dari Langkah Langkah Ketika ingin membuat suatu program, hal hal yang harus di patuhi dan di hindari Ketika merancang sebuah aplikasi atau program belajar Bagai mana algoritma pemrograman itu berjalan.

2. Teori Sistem

Teori Sistem memandang perpustakaan sebagai sistem yang kompleks dengan berbagai dengan berbagai komponen yang saling berinteraksi. Pendekatan ini membantu dalam memahami hubungan antara komponen-komponen sistem, seperti pengelolaan koleksi, pelayanan pengunjung, dan administrasi pembukuan. Dengan memahami konsep ini, anda dapat merancang aplikasi pembukuan yang memadukan semua komponen tersebut secara terkoordinasi.

3. Teori Basis Data

Teori Basis Data berkaitan dengan pengorganisasian, pemodelan, dan pengelolaan data dalam aplikasi. Dalam konteks aplikasi pembukuan perpustakaan, teori ini membantu dalam merancang struktur basis data yang efisien untuk menyimpan informasi buku, anggota perpustakaan, dan transaksi. Hal ini memastikan data tersimpan dengan rapi, mudah diakses, dan memenuhi persyaratan integritas.

4. Teori Interaksi Manusia dan Komputer

Teori Interaksi Manusia dan Komputer mempelajari bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem komputer. Dalam pengembangan aplikasi pembukuan perpustakaan, teori ini membantu dalam merancang antarmuka pengguna yang intuitif, mudah digunakan, dan responsif. Dengan memahami prinsip-prinsip desain antarmuka yang baik, anda dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan efisiensi dalam penggunaan aplikasi.

5. Teori Manajemen Proyek

Teori Manajemen Proyek mencakup prinsip-prinsip, metodologi, dan alat-alat untuk mengelola proyek secara efektif. Dalam kerja praktik pembuatan aplikasi pembukuan, teori ini membantu dalam perencanaan, pengorganisasian, dan pengendalian proyek pengembangan aplikasi. Memahami tahapan pengembangan, alokasi sumber daya, dan manajemen risiko akan membantu menjaga proyek tetap terjadwal dan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

6. Metode Penelitian

Metode yang di pilih berhubungan erat dengan prosedur,alat,serta desain penelitian yang digunakan. jenis penelitian yang digunakan disini merupakan penelitian kualitatif dimana data diperoleh berdasarkan observasi dan wawancara serta di dukung dengan penggunaan studi pustaka. Data data yang diperoleh,nantinya akan digunakan dalam sistem yang baru untuk menggantikan sistem yang lama secara keseluruhan atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem adalah dengan metode SDLC, yaitu waterfall model. disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan. Berikut adalah tahapan metode waterfall :

1) Analisis kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

2) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

3) Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain. tetapi pada kerja praktik ini penulis hanya membuat perancangan nya saja sehingga proses pembuatan kode program tidak dilakukan

4) Pengujian

Setelah perangkat lunak diimplementasikan, tahap pengujian dimulai. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memverifikasi bahwa perangkat lunak berfungsi dengan benar dan memenuhi kebutuhan yang ditentukan. Pengujian dilakukan dalam beberapa tahap, termasuk pengujian unit, pengujian integrasi, pengujian sistem, dan pengujian penerimaan pengguna.

5) Penerapan

Setelah perangkat lunak lulus pengujian dengan baik, langkah selanjutnya adalah penerapan atau penyebaran perangkat lunak ke lingkungan produksi. Ini melibatkan instalasi perangkat lunak di sistem pengguna akhir dan persiapan untuk penggunaan operasional.

6) Pemeliharaan

Setelah perangkat lunak diterapkan, tahap pemeliharaan dimulai. Ini melibatkan pemantauan kinerja perangkat lunak, pemecahan masalah, dan penerapan pembaruan atau perbaikan yang diperlukan. Akan tetapi pada kerja praktek kali ini hanya dilakukan sampai pada tahap desain.

III.2 Peralatan Pembangunan

Peralatan atau tools yang digunakan dalam pembuatan aplikasi kependudukan antara lain :

A. Software

Perangkat lunak atau software adalah bagian dari komputer yang terdiri dari beberapa perintah di mana pengoperasiannya dilakukan melalui mesin komputer. Dengan kata lain, software adalah perangkat yang tidak punya wujud fisik. Penjelasan lebih lanjut, pengertian software adalah perangkat lunak berisi data yang di program atau di simpan dengan fungsi-fungsi tertentu.

Dalam pembuatannya, software adalah perangkat yang dikembangkan oleh pengembang (developer) atau pemrogram (programmer) menggunakan bahasa pemrograman tertentu dan dapat dikombinasikan dengan kode yang dapat dikenali perangkat keras, di mana dalam hal ini ialah PC atau komputer.

Perangkat lunak dirancang untuk memfasilitasi pekerjaan manusia. Contohnya seperti menghitung, membuat dokumen, mengedit gambar, dan sebagainya.

Selain itu, dengan software kamu juga bisa melakukan pengeditan video, pembuatan desain, permainan game, dan masih banyak lagi. Nah, karena pengembang sendiri terus mengembangkan software secara teratur, tentunya akan ada lebih banyak fitur yang membuat perangkat lunak lebih mudah digunakan oleh pengguna.(jagohosting,2023)

Software yang digunakan dalam perancangan aplikasi pembukuan di Suns Gang Tatto sebagai berikut:

A. XAMPP

Definisi sederhana dari Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai stand alone server (berdiri sendiri) atau biasa disebut dengan local host. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi (adani, m. r. 2021)



Gambar III.1 XAMPP.

a) Fungsi dari XAMPP :

- 1) Mengkonfigurasi pengaturan database pada PhpMyAdmin
Dengan PhpMyAdmin, anda bebas untuk melakukan beberapa perubahan seperti mengedit, menghapus, mengupdate, dan menambahkan user pada database.
- 2) Menjalankan Laravel melalui perangkat computer
Laravel merupakan salah satu framework milik PHP yang berfungsi untuk mempermudah programmer dalam mengembangkan tampilan website.
- 3) Menginstall WordPress secara offline
Jika anda ingin belajar WordPress, maka anda dapat memanfaatkan penggunaan dari Xampp tanpa membutuhkan koneksi internet.

Sehingga, sangat memudahkan dalam proses pengerjaan front end maupun back end.

Terdapat tiga komponen penting penyusun Xampp, diantaranya adalah sebagai berikut

4) Control Panel

Control panel merupakan layanan yang digunakan untuk mengelola Xampp mulai dari mengatur penggunaan database, mengupload file, melakukan konfigurasi terkait proyek website, dan fungsionalitas fitur yang lainnya.

5) HTDocs

Htdocs merupakan nama sebuah folder yang menjadi bagian dalam Xampp yang berfungsi sebagai penyimpan file dan dokumen yang nantinya akan ditampilkan pada browser dalam bentuk website.

6) PhpMyAdmin

Peran atau tugas dari PhpMyAdmin adalah sebagai pengatur proses konfigurasi pada MySQL. Untuk membuka akses PhpMyAdmin, anda dapat memasukkan perintah pada web browser dengan menuliskan alamat URL <http://localhost/phpmyadmin>.

B. Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah aplikasi code editor buatan Microsoft yang dapat dijalankan di semua perangkat desktop secara gratis. Kelengkapan fitur dan ekstensi membuat code editor ini menjadi pilihan utama para pengembang. Visual Studio Code bahkan mendukung hampir semua sistem operasi seperti Windows, Mac OS, Linux, dan lain sebagainya.



Gambar III.2 Logo vs code

Berdasarkan survey dari Stack Overflow, Visual Studio Code merupakan editor terpopuler di kalangan developer profesional. Dari 21 aplikasi text editor saingannya, Visual Studio Code berada di peringkat satu dengan persentase user mencapai 71.07%.

Bukan tanpa alasan, Visual Studio Code dibuat se-ringan dan se-nyaman mungkin sehingga pengguna tidak terlalu membutuhkan perangkat berspesifikasi tinggi. Aplikasi ini juga bisa dijalankan untuk membuat atau mengedit kode sumber berbagai programming language. Sebut saja seperti Node.js, JavaScript, TypeScript, dan masih banyak lagi.

1. Jenis-jenis Visual Studio

Visual Studio adalah software yang digunakan untuk menulis sintak ketika membuat suatu aplikasi. Setidaknya ada empat jenis Visual Studio yang harus kamu ketahui, di antaranya IDE, App Center, Azure DevOps, dan Visual Studio Code. Untuk memudahkan pemahamanmu, simak ulasannya di bawah ini:

- a) Visual Studio IDE – Software ini digunakan untuk membuat aplikasi secara cepat dengan komponen penyelesaian kode baik sebagai source level maupun machine level. Visual Studio IDE biasanya dipakai oleh programmer individu, kelompok, atau

perusahaan IT yang proyek pembuatan programnya dibangun dari awal sampai di-publish.

- b) Visual Studio App Center – Software ini lebih mengarah ke otomatisasi life cycle aplikasi-aplikasi yang berjalan di beberapa operating sistem seperti iOS, android, Windows, dan Mac.
- c) Azure DevOps – Sebagai evolusi dari Visual Studio Team Service (VSTS), Azure DevOps memudahkan pengguna ketika membangun aplikasi. Terdapat sejumlah fasilitas pendukung guna mengoptimalkan proyek. Misalnya, Azure Boards untuk perencanaan, Azure Repos untuk manajemen file, Azure Test Plan untuk uji aplikasi, dan sebagainya.
- d) Visual Studio Code – Sebelumnya Dewaweb sudah menjelaskan software ini cukup jelas. Sederhananya, Visual Studio Code adalah code editor open-source (gratis) yang bisa dijalankan di berbagai sistem operasi untuk membangun aplikasi.

2. Fitur Visual Studio Code

Meski hadir sebagai software gratisan, fitur-fitur Visual Studio Code bisa dibilang cukup lengkap dan mumpuni. Berikut ini adalah beberapa fitur unggulan yang dimiliki oleh Visual Studio Code:

a. Basic Editing

Fitur sekaligus fungsi utama Visual Studio Code tentu saja untuk melakukan coding. Fitur basic editing software ini merupakan salah satu yang terlengkap di kelasnya. Visual Studio Code menawarkan berbagai formatting code hingga fitur auto-save demi menunjang kebutuhan pengguna. Selain itu, proses editing akan terasa lebih nyaman, cepat, dan praktis dengan adanya sejumlah hotkey untuk melakukan perintah-perintah tertentu. Misalnya, copy paste pada satu atau banyak

baris, mencari keyword atau file, keyboard shortcut, dan masih banyak lagi.

b. Debugging

Fitur debugging berfungsi untuk memudahkan pengguna mengolah program yang sedang dibuat. Dalam hal ini termasuk mengedit, menyusun, dan mengeksekusi code berulang kali dalam waktu singkat. Tak perlu khawatir jika terjadi kesalahan ketika menulis kode, error message terlihat sangat jelas sehingga kamu dapat mengetahui dimana letak kesalahannya. Visual Studio Code secara default menyediakan fitur debugging untuk program JavaScript, atau lebih spesifiknya Node.js. Nah, bagi kamu yang tidak begitu mendalami JavaScript, ada opsi debugging bahasa pemrograman lain yang bisa kamu download di extension marketplace.

c. Extension Marketplace

Adanya fitur extension marketplace memungkinkan pengguna mengeksplorasi dan menambahkan komponen-komponen lain di luar Visual Studio Code. Kamu dapat menginstal tools atau ekstensi apapun secara cepat tanpa harus memikirkan detail konfigurasi. Ada banyak ekstensi populer yang bisa kamu unduh, misalnya ESLint, Prettier, Live Server, Vetur, Debuggers, dan masih banyak lagi.

d. IntelliSense

Menulis seluruh kode program dari awal sampai akhir tentu sangat melelahkan, bukan? Untuk mengatasi ini, kamu dapat memanfaatkan fitur IntelliSense yang dijamin membuat semua aktivitas coding terasa jauh lebih nyaman. Fitur ini sudah tertanam otomatis pada Visual Studio Code dan berfungsi untuk memunculkan sugesti possible code berdasarkan bahasa atau database yang digunakan. Secara default, IntelliSense hanya

mendukung bahasa pemrograman HTML, CSS, JavaScript, dan TypeScript. Di luar bahasa tersebut, kamu bisa mengunduh IntelliSense khusus melalui extension marketplace jika ingin menggunakan bahasa pemrograman lain.

e. Github Integration

Visual Studio Code memberikan banyak opsi integrasi repository tanpa ribet. Salah satunya adalah Github yang merupakan project management platform paling populer di dunia. Dengan platform ini, kamu dapat berkolaborasi dan berbagi kode dengan rekan tim dalam satu wadah. Namun jangan lupa bahwa kamu harus daftar akun Github terlebih dahulu jika ingin menghubungkannya dengan Visual Studio Code. Tetapi jika sebelumnya sudah memiliki akun, kamu hanya perlu menginstal Github Pull Request dan Tools Issues di extension marketplace.

3. Keunggulan Visual Studio Code

Berikut ini adalah beberapa keunggulan Visual Studio Code:

a. Fitur Lengkap dan Gratis

Seperti yang telah Dewaweb singgung sebelumnya bahwa Visual Studio Code unggul dalam segi kelengkapan fitur. Hal ini dikarenakan adanya peran extension marketplace yang memungkinkan pengguna lebih leluasa menambahkan sejumlah fitur tertentu. Menariknya, semua itu bisa kamu dapatkan secara free alias gratis.

b. Ringan

Meski Visual Studio Code dibekali segudang fitur, ternyata software ini bisa terbilang sangat ringan. Aplikasi ini tidak memakan terlalu banyak ruang penyimpanan serta penggunaan RAM-nya pun cukup ramah. Dengan kata lain, kamu tidak

memerlukan perangkat berspesifikasi tinggi untuk menjalankan software.

c. Mendukung Banyak Bahasa Pemrograman

Sebagai code editor, Visual Studio Code mendukung cukup banyak bahasa pemrograman. Bahasa apapun yang kamu sukai semuanya bisa digunakan di sini, baik yang sudah populer maupun jarang dipakai. Terlepas dari itu, keunggulan dukungan bahasa ini juga tak lepas dari kehadiran fitur extension marketplace

d. Performa Cepat

Visual Studio Code menawarkan performa super cepat ketika menjalankan berbagai tugas. Dalam hal ini termasuk pekerjaan-pekerjaan berat seperti membuat aplikasi android atau iOS. Developer profesional bahkan sering menggunakan Visual Studio Code untuk membuat model Artificial Intelligence (AI) yang biasanya memakai bahasa pemrograman Python.

e. 5. Multiplatform

Meski Visual Studio Code merupakan produk buatan Microsoft yang identik dengan OS Windows, namun software ini kompatibel pada operating sistem lain. Sebut saja seperti Linux, OS X El Capitan, Mac OS, dan masih banyak lagi. Sistem operasi apapun yang digunakan, kamu dapat menginstal dan menjalankan Visual Studio Code tanpa kendala.(huda,n.2022)

C. FIGMA



Gambar III.3 figma

Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Aplikasi pendamping Figma Mirror untuk Android dan iOS memungkinkan untuk melihat prototype Figma pada perangkat seluler. Rangkaian fitur Figma berfokus pada penggunaan dalam antarmuka pengguna dan desain pengalaman pengguna dengan penekanan pada kolaborasi waktu nyata (real-time).

Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat prototyping. Ini adalah aplikasi desain UI dan UX yang dapat Anda gunakan untuk membuat situs web, aplikasi, atau komponen antarmuka pengguna yang lebih kecil yang dapat diintegrasikan ke dalam proyek lain. Dengan alat berbasis vektor yang hidup di cloud, Figma memungkinkan para penggunanya untuk bekerja di mana saja dari browser. Cara ini termasuk alat zippy yang dibuat untuk desain, pembuatan prototipe, kolaborasi, dan sistem desain organisasi.

Alat atau tool yang sebanding dengan Figma adalah termasuk Sketch, Adobe XD, Invision, dan Framer. Juga seperti banyak tool lainnya, Figma didukung oleh komunitas desainer dan pengembang yang kuat yang berbagi plugin untuk meningkatkan fungsionalitas dan mempercepat alur kerja. Siapa pun dapat berkontribusi dan berbagi.

Figma juga digunakan oleh beberapa merek besar termasuk Slack, Twitter, Zoom, Dropbox, dan Walgreens. Nama-nama itu saja menunjukkan bahwa alat ini cukup kuat untuk memberi daya pada hampir semua proyek. (raihanah, n. p. 2023).

B. Hardware

Hardware adalah salah satu jenis perangkat komputer yang memiliki bentuk fisik yang bisa dilihat dan dirasakan. Singkatnya, hardware bisa dikatakan sebagai perangkat komputer yang berfungsi melakukan beberapa proses, seperti input, output, dan proses.

Dalam pengembangan aplikasi pembukuan di perpustakaan berbasis web, beberapa perangkat keras (hardware) yang umumnya digunakan adalah sebagai berikut:

1) Server:

Diperlukan server untuk menjalankan aplikasi pembukuan studio secara online dan menyediakan akses ke pengguna melalui jaringan. Server dapat berupa server fisik atau virtual yang mampu menjalankan aplikasi web dengan baik dan mengelola basis data.

2) Komputer/Klien:

Pengguna aplikasi, seperti pengelola studio dan pembeli akan menggunakan komputer atau perangkat klien lainnya untuk mengakses aplikasi pembukuan. Komputer/klien tersebut harus memiliki koneksi internet dan browser web yang kompatibel untuk menjalankan aplikasi secara optimal.

3) Jaringan:

Dalam lingkungan studio, perlu ada jaringan yang menghubungkan server dengan komputer/klien pengguna. Jaringan ini dapat berupa jaringan lokal (Local Area Network/LAN) di dalam studio atau jaringan luas (Wide Area Network/WAN) jika studio terhubung dengan jaringan eksternal.

4) Perangkat Penyimpanan:

Aplikasi pembukuan akan menggunakan penyimpanan untuk menyimpan data gambar, pembeli, dan riwayat transaksi. Perangkat penyimpanan dapat berupa hard disk server yang memiliki kapasitas yang cukup untuk mengakomodasi pertumbuhan data studio. (yazid, 2022)

C. Tools

Tools yang digunakan dalam perancangan aplikasi pembukuan studio berbasis web adalah sebagai berikut

1) Microsoft Word

Pengertian Microsoft Word adalah sebuah program yang merupakan bagian dari paket instalasi Microsoft Office, berfungsi sebagai perangkat lunak pengolah kata meliputi membuat, mengedit, dan memformat dokumen. Perangkat lunak pengolah kata atau word processing adalah program yang digunakan untuk mengolah dokumen berupa teks misalnya surat, kertas kerja, brosur, kartu nama, buku, jurnal, dan lain-lain. (advernesia. 2019).

2) HTML

HTML (Hypertext Markup Language) adalah bahasa markah standar yang digunakan untuk membangun dan mengatur struktur halaman web. HTML menggunakan serangkaian elemen dan tag untuk memberikan instruksi kepada browser web tentang bagaimana konten web harus ditampilkan kepada pengguna. Dalam HTML, setiap elemen dibungkus dalam tag yang memberikan informasi tentang fungsi dan karakteristik elemen tersebut. Tag terdiri dari tanda kurung sudut ("<" dan ">") yang mengapit nama elemen. Beberapa tag memiliki atribut yang memberikan informasi tambahan tentang elemen tersebut. HTML memberikan struktur dan format pada konten halaman web, seperti membuat judul, paragraf, daftar, tabel, gambar, tautan, formulir, dan banyak elemen lainnya. Dengan menggunakan kombinasi tag dan atribut, pengembang web dapat mengatur tata letak, gaya, dan interaksi pada halaman web. (azizah k. , 2021)

3) Java Script

JavaScript adalah bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan website agar lebih dinamis dan interaktif. Kalau sebelumnya kamu hanya mengenal HTML dan CSS, nah sekarang kamu jadi tahu bahwa JavaScript dapat meningkatkan fungsionalitas pada halaman web. Bahkan dengan JavaScript ini kamu bisa membuat aplikasi, tools, atau bahkan game pada web. Bicara teknis, JavaScript atau kita singkat menjadi JS merupakan bahasa pemrograman jenis interpreter, sehingga kamu tidak memerlukan compiler untuk menjalankannya. JavaScript memiliki fitur-fitur seperti berorientasi objek, client-side, high-level programming, dan loosely typed. (intern d. , 2020)

4) CSS

CSS adalah bahasa Cascading Style Sheet dan biasanya digunakan untuk mengatur tampilan elemen yang tertulis dalam bahasa markup, seperti HTML. CSS berfungsi untuk memisahkan konten dari tampilan visualnya di situs. CSS dibuat dan dikembangkan oleh W3C (World Wide Web Consortium) pada tahun 1996 untuk alasan yang sederhana. Dulu HTML tidak dilengkapi dengan tags yang berfungsi untuk memformat halaman. Anda hanya perlu menulis markup untuk situs. Tags, seperti , diperkenalkan di HTML versi 3.2, dan ketika itu menyebabkan banyak masalah bagi developer. Karena website memiliki berbagai font, warna background, dan style, maka untuk menulis kembali (rewrite) kode memerlukan proses yang sangat panjang dan sulit. Oleh sebab itu, W3C membuat CSS untuk menyelesaikan masalah ini. HTML dan CSS memiliki keterikatan yang erat. Karena HTML adalah bahasa markup (fondasi situs) dan CSS memperbaiki style (untuk semua aspek yang terkait dengan tampilan website), maka kedua bahasa pemrograman ini harus berjalan beriringan (ariata. 2023)

5) Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah kerangka kerja (framework) CSS yang populer digunakan untuk membangun tata letak (layout) dan desain

responsif pada halaman web. Dikembangkan oleh Twitter, Bootstrap menyediakan kumpulan alat dan gaya yang dapat digunakan untuk mempercepat proses pengembangan web.

Salah satu fitur utama dari Bootstrap adalah kemampuannya untuk menciptakan tata letak responsif secara mudah. Hal ini berarti halaman web yang dibangun dengan Bootstrap dapat menyesuaikan diri dengan berbagai perangkat dan ukuran layar, seperti desktop, tablet, dan ponsel pintar. Bootstrap menggunakan pendekatan grid yang fleksibel, yang memungkinkan pengembang untuk dengan mudah mengatur kolom dan baris dalam tata letak halaman.

Selain itu, Bootstrap juga menyediakan berbagai komponen UI yang siap pakai, seperti tombol, formulir, jumbotron, kartu, navigasi, dan banyak lagi. Komponen-komponen ini telah diatur dan dirancang dengan baik, sehingga pengembang dapat menggunakannya secara langsung dalam proyek mereka tanpa perlu memulai dari awal. Bootstrap juga menyediakan berbagai gaya dan tema yang dapat disesuaikan, sehingga pengembang dapat dengan mudah menyesuaikan tampilan dan nuansa visual halaman web mereka.

Bootstrap juga memiliki koleksi plugin JavaScript yang dapat digunakan untuk menambahkan fungsi interaktif ke halaman web. Beberapa plugin populer yang disediakan oleh Bootstrap termasuk carousel, tab, modal, dropdown, dan banyak lagi. Dengan menggunakan plugin-plugin ini, pengembang dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan menambahkan fitur-fitur yang lebih canggih ke situs web mereka.

Secara keseluruhan, Bootstrap merupakan sebuah kerangka kerja CSS yang kuat dan populer yang membantu pengembang web membangun tata letak responsif dan desain yang menarik dengan cepat. Dengan fitur-fitur yang kuat dan dokumentasi yang baik, Bootstrap telah menjadi pilihan yang populer dalam industri pengembangan (faradilla. 2023)

6) WEB Browser

Web browser adalah software untuk mengakses segala informasi yang tersedia di internet. Informasi tersebut bisa berupa teks, gambar, video, dan suara yang ada di website maupun mesin pencari.

Jenis-jenis Web Browser :

- 1) Google Chrome
 - 2) UC Browser
 - 3) Mozilla Firefox
 - 4) Opera Mini
 - 5) Opera
 - 6) Internet Explorer
- (ariffudin, m. 2022)

7) WEB Server

Web server adalah sebuah software (perangkat lunak) yang memberikan layanan berupa data. Berfungsi untuk menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien atau kita kenal dengan web browser (Chrome, Firefox). Selanjutnya ia akan mengirimkan respon atas permintaan tersebut kepada client dalam bentuk halaman web. WEB Server berfungsi menerima permintaan HTTP atau HTTPS dari klien atau kita kenal dengan web browser (Chrome, Firefox). Ia juga akan mengirimkan respon atas permintaan kepada client dalam bentuk halaman web yang umumnya HTML. Jenis-jenis WEB Server

1) WEB Server Apache

Pada awalnya Apache didesain guna mendukung penuh sistem operasi UNIX. Selain cukup mudah dalam implementasinya, Apache juga memiliki beberapa program pendukung sehingga memberikan layanan yang lengkap, seperti PHP, SSI dan kontrol akses. Berikut detailnya:

2) PHP (Personal Home Page atau PHP Hypertext Processor)

Program semacam CGI, berfungsi memproses teks yang bekerja di server. Apache sangat mendukung PHP dengan menempatkannya

sebagai salah satu modulnya (mod_php). Hal tersebut membuat PHP bekerja lebih baik.

3) SSI (Server Side Include)

Perintah yang bisa disertakan dalam bekas HTML. Kemudian ia dapat diproses oleh web server ketika pengguna mengaksesnya.

4) Access Control

Kontrol Akses dapat dijalankan berdasarkan nama host atau nomor IP CGI (Common Gateway Interface). Lalu yang paling umum untuk digunakan adalah perl (Practical Extraction and Report Language), disupport oleh Apache dengan menempatkannya sebagai modul (mod_perl).

5) WEB Server Nginx

Nginx dikenal mampu melayani segala macam permintaan, seperti request pada dengan tingkat kepadatan lalu lintas atau traffic yang sangat padat. Nginx memang lebih unggul dari segi kualitas, kecepatan, dan dalam hal performanya.

6) WEB Server IIS

Web server IIS (Internet Information Services) adalah web server yang bekerja pada jenis protokol seperti DNS, TCP/IP, atau beragam software lainnya yang berguna untuk merangkai sebuah situs.

7) WEB Server Lighttpd

Bila dilihat dari segi keunggulan, web server yang satu ini Memiliki beberapa keunggulan berdasarkan fitur tambahan yang tersedia. Seperti FastCGI, Output-Compression, FastCGI, dan URL Writing. Jika kamu menggunakan web server Lighttpd, kamu akan merasakan performa yang lebih cepat dan efektif.

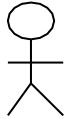


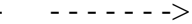
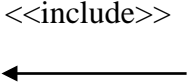
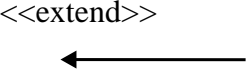
(intern i. , 2021)

A. Unified Modelling Language (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek. Awal mulanya, UML diciptakan oleh ObjectManagement Group dengan versi awal 1.0 pada bulan Januari 1997. UML juga dapat didefinisikan sebagai suatu bahasa standar visualisasi, perancangan, dan pendokumentasian sistem, atau dikenal juga sebagai bahasa standar penulisan blueprint sebuah software.(dicoding,2021)

1) Use case diagram

Tabel III.1 use case diagram

No	Simbol	Keterangan
1		Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
2		Use Case : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor
3		Association : Abstraksi dari penghubung antara aktor dan use case
4		Generalisasi : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use Case
5		Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya.
6		Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari usecase lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

BAB IV

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

IV.1 Input

Secara keseluruhan, dasar teori yang dipelajari selama perkuliahan menjadi input yang berharga dalam proses pelaksanaan kerja . Dasar teori ini menjadi hal yang sangat penting untuk mempelajari teknologi yang baru.

Perancangan aplikasi daftar gambar ini memiliki beberapa inputan pengolahan perekapan data diantaranya sebagai berikut:

a. Halaman Login

Halaman ini digunakan untuk mengautentikasi pengguna ke dalam sistem. Pengguna akan diminta untuk memasukkan informasi login, seperti nama pengguna dan kata sandi, untuk mendapatkan akses ke halaman-halaman lain dalam aplikasi.

b. Dashboard

Dashboard adalah halaman utama setelah pengguna berhasil login. Halaman ini biasanya berisi ringkasan informasi penting, statistik, grafik, atau papan kontrol lainnya yang memberikan gambaran singkat tentang status aplikasi atau aktivitas terkini.

c. Menu home

Menu home adalah bagian dari tampilan navigasi yang mengarahkan pengguna kembali ke halaman utama atau beranda aplikasi.

d. Menu Daftar Gambar

Menu Daftar gambar memungkinkan pengguna untuk melihat daftar lengkap desain gambar. Pengguna dapat melakukan pencarian, pengurutan, dan melihat detail informasi gambar.

e. Menu Pembelian Gambar

Menu booking gambar memungkinkan pengguna untuk melakukan pembelian dari studio. Pengguna dapat memilih gambar yang ingin dibeli, mengatur tanggal proses penatoan, dan mengkonfirmasi pembelian.

f. Menu menambahkan gambar

Menu menambahkan gambar memungkinkan pengguna, seperti pegawai studio, untuk menambahkan gambar baru ke dalam koleksi studio. Pengguna akan diminta untuk memasukkan informasi gambar, seperti ukuran harga, dan nomor gambar.

g. Menu menghapus gambar

Menu menghapus gambar memungkinkan pengguna untuk menghapus gambar yang sudah dibeli. Pengguna akan memilih gambar yang ingin dihapus, dan sistem akan menghapus data gambar dari basis data studio.

h. Menu laporan

Menu laporan memungkinkan pengguna untuk menghasilkan laporan yang berhubungan dengan aktivitas studio, seperti laporan hasil jasa bulanan, laporan inventaris gambar dan alat. Laporan ini dapat ditampilkan di layar atau diunduh dalam format file.

A. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk perancangan system informasi berbasis web di suns gang tatto studio ini, penyusun menggunakan laptop dan computer maka di butuhkan seperangkat *computer* dengan spesifikasi sebagai berikut

Tabel IV.1 kebutuhan perangkat keras

No	Item	Spesifikasi
1	Processor	Kecepatan 3.60GHz
2	Harddisk	500 GB
3	Memory	8 GB
4	VGA	2 GB
5	Monitor	Resolusi 1920x1080

B. Minimum kebutuhan perangkat keras

Minimum requirement computer yang harus digunakan agar dapat menjalankan sistem informasi berbasis web adalah

Tabel IV.2 Minimum kebutuhan

No	Item	Spesifikasi
1	Processor	Kecepatan 2.10GHz
2	Harddisk	500 GB
3	Memory	4 GB
4	VGA	500 Mb
5	Monitor	Resolusi 1366x 768

C. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak atau peranti lunak adalah istilah khusus untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca, dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain, bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan aplikasi pembukuan studio berbasis web ini adalah sebagai berikut

Tabel IV.3 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Item	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 11 pro 64 bit
2	Bahasa Pemograman	HTML,CSS,Bootstrap,Java script
3	DBMS	MySQL
4	Web Browser	Google Chrome
5	Code Editor	Visual Studio Code
6	Web Server	XAMPP

Data diatas merupakan perangkat yang digunakan dalam pembuatan aplikasi pembukuan studio berbasis web.

IV.2 Proses

Pelakasanaa kerja mengenai perancangan system informasi berbasis web di suns gang tatto studio di awali dengan pengenalan terhandap tempat kerja lalu di ikuti beberapa tahap yang pertama yaitu tahap eksplorasi yang didalamnya berisikan perancangan web dan pelaporan hasil kerja eksplorasi yang dilakukan, selain pengenalan lingkungan pada tahap ini juga penulis mencari permasalahan yang ada di studio tahap selanjutnya adalah tahap perancangan system informasi berbasis web di suns gang tatto studio, kemudian tahap ketiga adalah pelaporan hasil kerja tahap ini dilakukan oleh peserta selama kerja berlangsung.

IV.2.1 Eksplorasi

Tahap eksplorasi dimulai dengan melakukan eksplorasi mengenai metodologi yang akan digunakan dalam perancangan aplikasi pembukuan perpustakaan berbasis web. Untuk mendukung pelaksanaan metodologi Waterfall, diperlukan pula pengetahuan mengenai pemodelan dengan menggunakan Unified Modelling Language (UML). Dengan demikian, pendalaman terhadap pemodelan dengan UML pun dilakukan.

Tahap eksplorasi dalam proyek pengembangan system informasi berbasis web melibatkan langkah-langkah berikut:

1. Memahami kebutuhan studio:

Eksplorasi dimulai dengan memahami kebutuhan dan persyaratan dari studio yang akan menggunakan aplikasi pembukuan. Ini melibatkan berinteraksi dengan pengelola studio atau pihak terkait untuk memahami proses bisnis, alur kerja, dan tujuan dari penggunaan sistem informasi

2. Menganalisis sistem yang ada:

Jika studio sudah memiliki sistem informasi yang ada, langkah berikutnya adalah menganalisis sistem tersebut. Ini melibatkan mempelajari arsitektur, fitur, dan kekurangan dari sistem yang sedang digunakan. Analisis ini membantu

dalam mengidentifikasi masalah atau area yang perlu diperbaiki atau ditingkatkan dalam pembangunan aplikasi baru.

3. Menentukan fitur dan fungsionalitas:

Berdasarkan pemahaman kebutuhan perpustakaan dan analisis sistem yang ada, tahap eksplorasi melibatkan menentukan fitur dan fungsionalitas yang harus ada dalam sistem informasi baru. Ini termasuk memutuskan fitur seperti manajemen gambar, manajemen pembeli, pembelian, pencarian, laporan, dll.

4. Menyusun persyaratan sistem:

Persyaratan sistem adalah dokumen yang berisi deskripsi rinci tentang fitur, fungsionalitas, kebutuhan, dan batasan yang harus dipenuhi oleh aplikasi pembukuan. Tahap eksplorasi melibatkan menyusun persyaratan sistem dengan cermat berdasarkan hasil pemahaman dan analisis yang telah dilakukan sebelumnya.

5. Mengeksplorasi teknologi dan platform:

Dalam tahap eksplorasi, perlu juga untuk mengeksplorasi teknologi dan platform yang akan digunakan untuk membangun sistem informasi. Ini termasuk memilih bahasa pemrograman, kerangka kerja, database, dan alat pengembangan yang sesuai dengan kebutuhan proyek.

6. Melakukan penelitian dan studi komparatif:

Tahap eksplorasi juga melibatkan penelitian dan studi komparatif untuk membandingkan solusi dan pendekatan yang tersedia. Ini dapat melibatkan membandingkan berbagai kerangka kerja studio, atau alat yang relevan untuk memilih yang terbaik sesuai dengan kebutuhan proyek.

7. Merancang rencana pengembangan:

Tahap eksplorasi harus menghasilkan rencana pengembangan yang jelas. Rencana ini meliputi jadwal, anggaran, sumber daya yang diperlukan, dan tahapan pengembangan yang akan diikuti dalam proyek pembuatan sistem informasi.

Proses eksplorasi masih berlangsung selama perancangan sistem informasi berbasis web. Hal ini dimaksudkan untuk menyelaraskan antara hasil eksplorasi dengan penerapannya pada rancangan aplikasi yang sedang dibuat.

IV.2.2 Perencanaan perangkat lunak

Pembangunan perangkat lunak pada perancangan sistem informasi studio ini melalui beberapa tahapan diantaranya sebagai berikut :

1. Perencanaan:

Tahap ini melibatkan pemahaman kebutuhan pengguna, penentuan tujuan proyek, penjadwalan, dan alokasi sumber daya.

2. Analisis

Pada tahap ini, kebutuhan sistem dikumpulkan, dianalisis, dan dipahami dengan baik. Ini melibatkan identifikasi masalah yang perlu dipecahkan dan persyaratan fungsional dan non-fungsional yang harus dipenuhi oleh perangkat lunak.

3. Desain

Desain sistem melibatkan merancang struktur, arsitektur, antarmuka pengguna, dan komponen perangkat lunak. Ini mencakup pemilihan teknologi yang sesuai, seperti bahasa pemrograman, database, kerangka kerja, dan alat pengembangan yang akan digunakan.

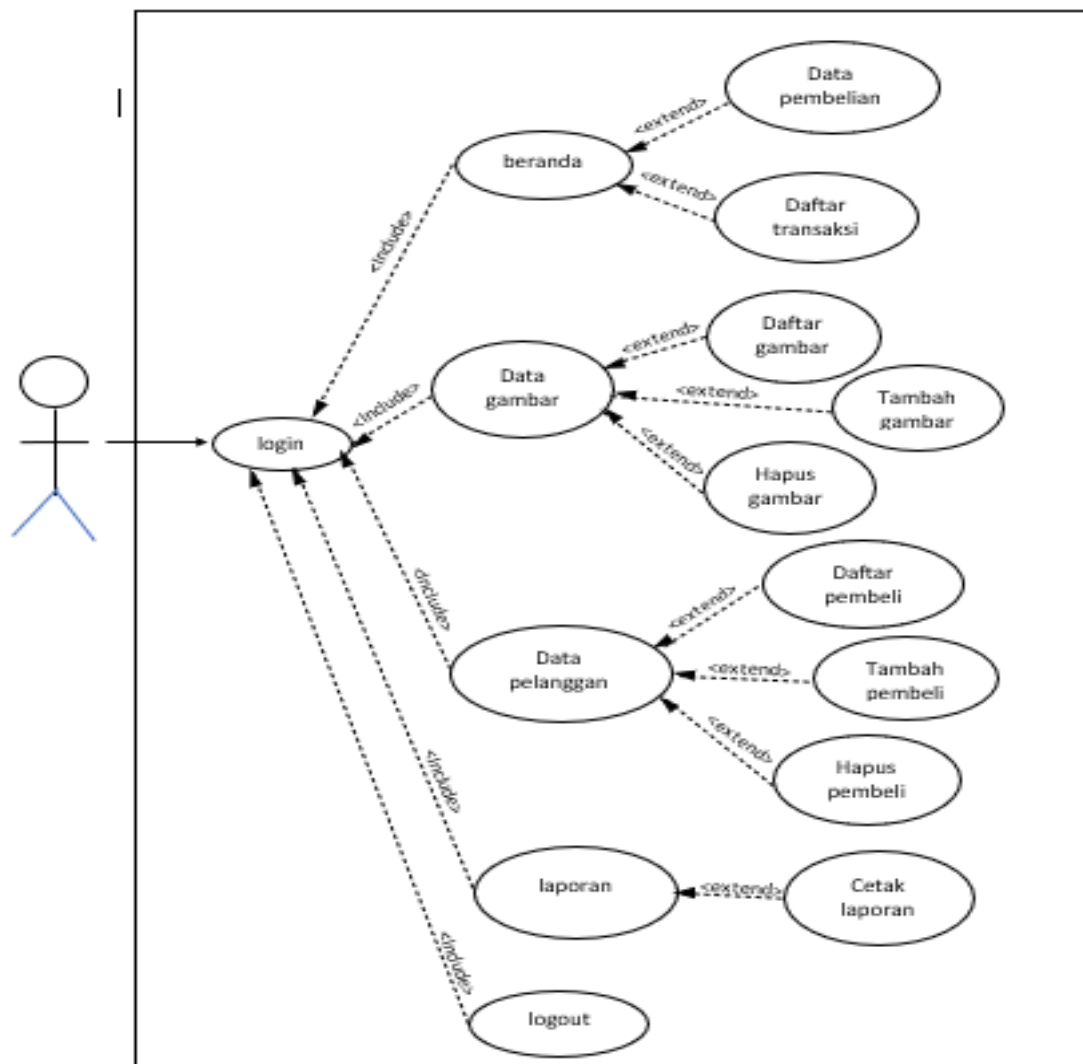
- a) Analisis kebutuhan Non fungsional**

Analisa kebutuhan non-fungsional merupakan Analisa yang dibutuhkan untuk menentukan spesifikasi kebutuhan sistem .Spesifikasi ini juga meliputi elmen-elman atau komponen-komponen apa saja yang dibutuhkan untuk sistem yang akan dibangun sampai dengan sistem tersebut di implementasikan. Analisa kebutuhan ini juga menentukan spesifikasi masukan yang diperlukan sistem, keluaran yang dihasilkan sistem dan proses yang dibutuhkan untuk mengolah masukan sehingga menghasilkan suatu keluaran yang diinginkan.

b) Analisis kebutuhan fungsioanal

1) Use case

Use case adalah komponen gambaran fungsional dalam sebuah sistem. Sehingga konsumen maupun pembuat saling mengenal dan mengerti mengenai alur sistem yang akan dibuat.(intern,d.2021)



Gambar IV.1 use case

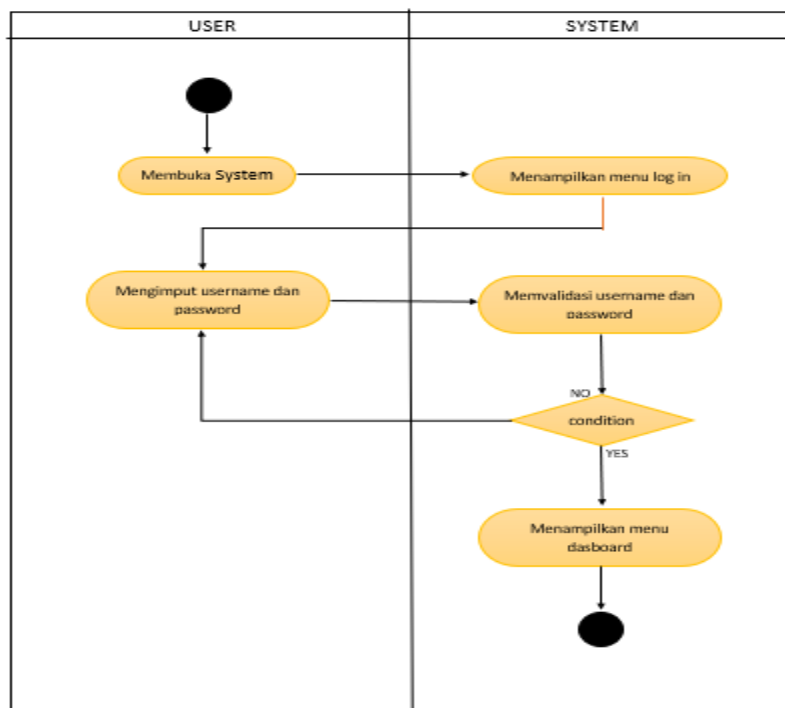
Pada rancangan aplikasi system informasi berbasis web di suns gang tatto studio memiliki actor atau user yang bisa melakukan hal hal berikut Ketika user berhasil melakukan login maka system akan menampilkan menu menu yang ada pada dashboar diantaranya.

1. menu beranda yang dimana dalam menu tersebut terdapat 2 menu lainnya yaitu ada data pembelian dan daftar transaksi.
2. menu data gambar yang didalamnya terdapat 3 menu lainnya yaitu ada menu daftar gambar,tambah gambar dan hapus gambar.
3. menu data pelanggan yang memiliki 3 menu tambahan yaitu daftar pelanggan,tambah pelanggan dan hapus pelanggan.
4. menu laporan yang dimana memiliki kegunaan untuk mencetak laporan.
5. menu logout yaitu menu yang digunakan Ketika user ingin keluar dari aplikasi atau mengganti akun.

2) Activity diagramb

Berikut ini merupakan activity diagram pada perancangan system informasi berbasis web yang meliputi activity diagram login, beranda, data gambar, data pembeli, laporan dan logout.

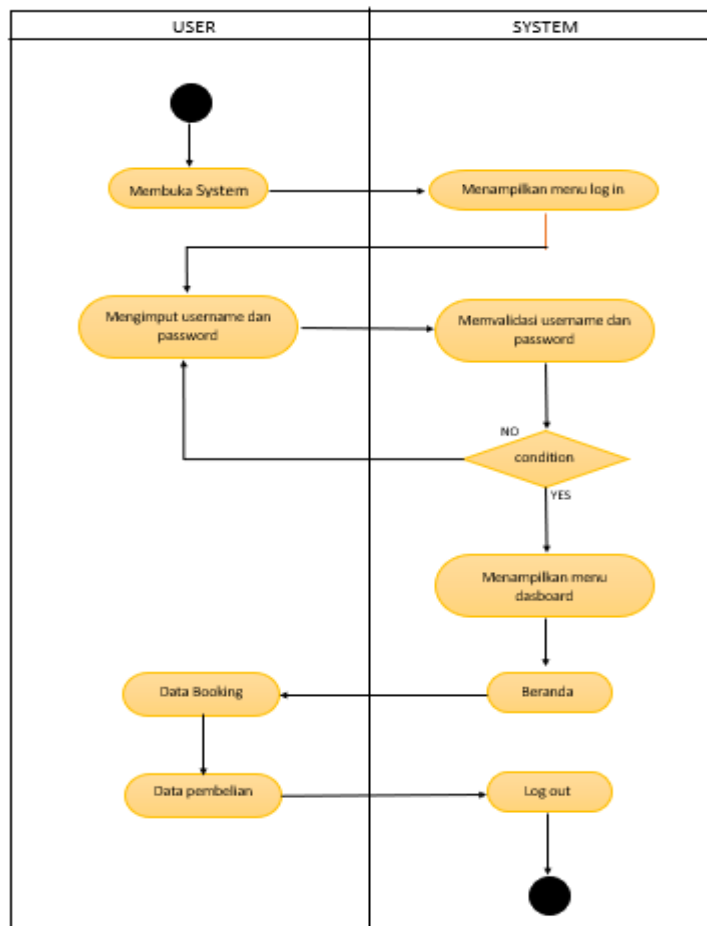
a. Login



Gambar IV.2 activity diagram login

Pada activity diagram login dimulai dengan user yang membuka sistem atau aplikasi lalu sistem akan menampilkan menu login dan user harus menginputkan username dan passwordnya setelah mnginputkan username dan password maka sistem akan memvalidasi apakah username dan password sudah benar atau salah apabila username atau password salah maka sistem akan mengembalikan user ke menu penginputan username dan password namun apabila username dan password sudah benar maka sistem akan menampilkan menu dashboard.

b. Beranda

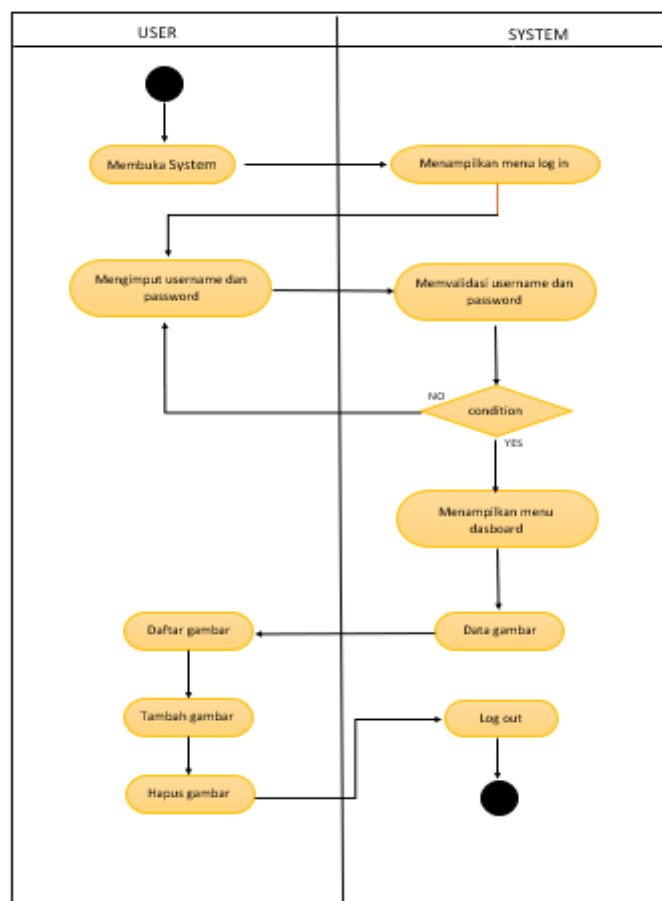


Gambar IV.3 activity diagram beranda

Pada activity diagram beranda atau home dimulai dengan user yang membuka sistem atau aplikasi lalu sistem akan menampilkan menu login

dan user harus menginputkan username dan passwordnya setelah mnginputkan username dan password maka sistem akan memvalidasi apakah username dan password sudah benar atau salah apabila username atau password salah maka sistem akan mengembalikan user ke menu penginputan username dan password namun apabila username dan password sudah benar maka sistem akan menampilkan menu dashboard pada menu dashboard ada menu beranda atau home lalu user dapat memilih menu data pembookingan atau data pembelian yang sudah tersedia pada halaman beranda atau home.

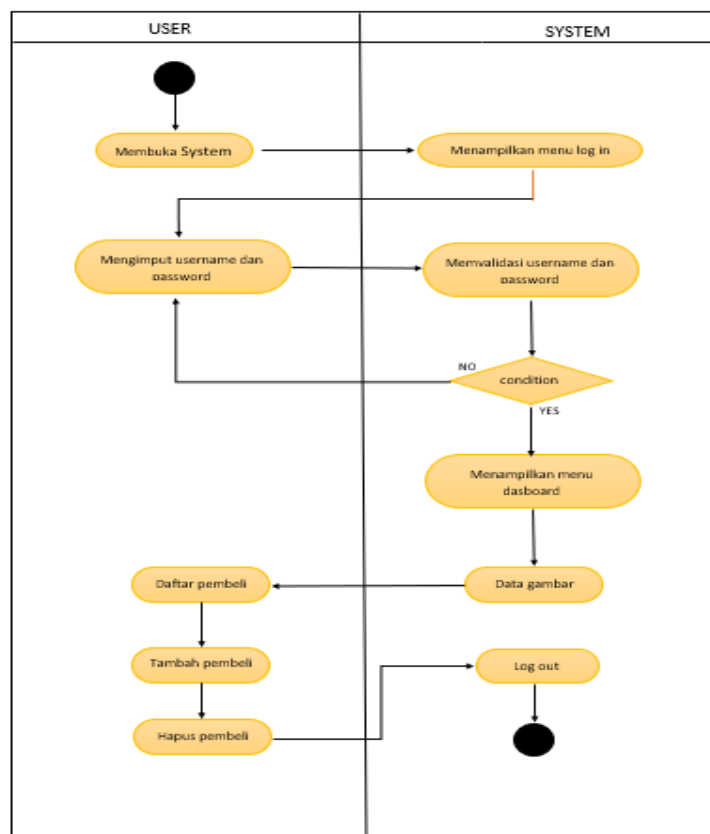
c. Data Gambar



Gambar IV.4 activity diagram Data gambar

Pada activity diagram data gambar dimulai dengan user yang membuka sistem atau aplikasi lalu sistem akan menampilkan menu login dan user harus menginputkan username dan passwordnya setelah mnginputkan username dan password maka sistem akan memvalidasi apakah username dan password sudah benar atau salah apabila username atau password salah maka sistem akan mengembalikan user ke menu penginputan username dan password namun apabila username dan password sudah benar maka sistem akan menampilkan menu dashboard pada halaman dashboard ada menu data gambar lalu user akan memilih untuk membuka menu daftar gambar, tambah gambar atau hapus gambar yang merupakan opsi menu yang ada pada halaman data gambar.

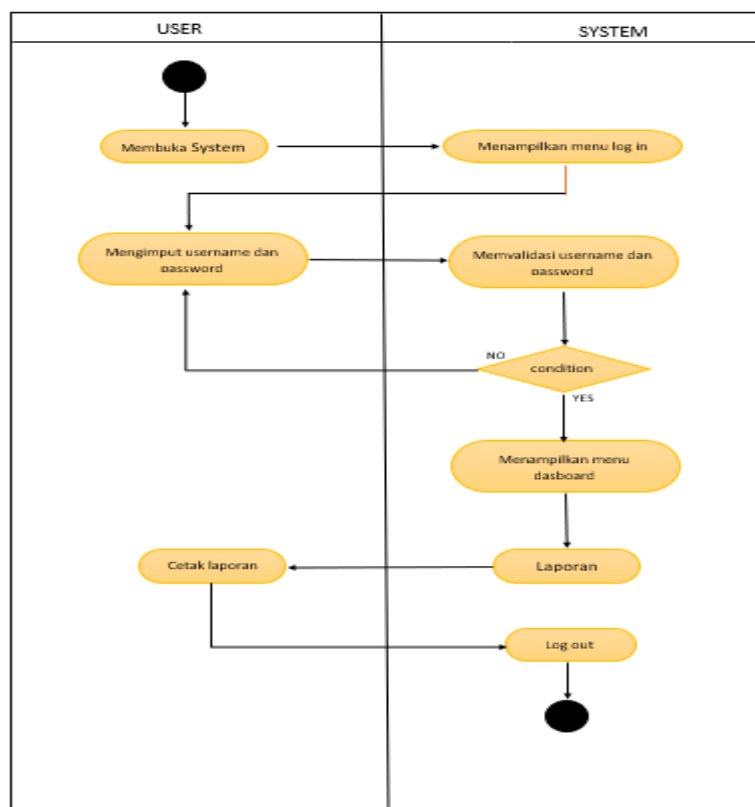
d. Data Pembeli



Gambar IV.5 activity diagram Data pembeli

Pada activity diagram data siswa dimulai dengan user yang membuka sistem atau aplikasi lalu sistem akan menampilkan menu login dan user harus menginputkan username dan passwordnya setelah mnginputkan username dan password maka sistem akan memvalidasi apakah username dan password sudah benar atau salah apabila username atau password salah maka sistem akan mengembalikan user ke menu penginputan username dan password namun apabila username dan password sudah benar maka sistem akan menampilkan menu dashboard pada menu dashboard ada menu data pembeli yang dihalaman tersebut memiliki beberapa opsi atau pilihan menu yang dapat dipilih oleh user diantaranya ada daftar pembeli, tambah pembeli dan hapus pembeli.

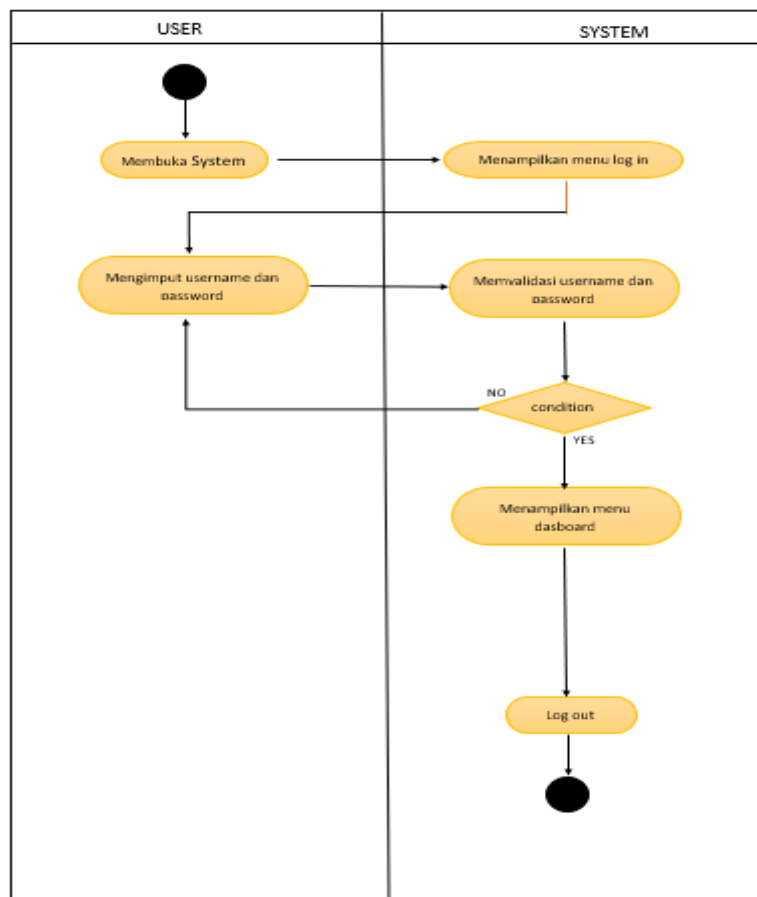
e. Laporan



Gambar IV.6 activity diagram Laporan

Pada activity diagram laporan dimulai dengan user yang membuka sistem atau aplikasi lalu sistem akan menampilkan menu login dan user harus menginputkan username dan passwordnya setelah mnginputkan username dan password maka sistem akan memvalidasi apakah username dan password sudah benar atau salah apabila username atau password salah maka sistem akan mengembalikan user ke menu penginputan username dan password namun apabila username dan password sudah benar maka sistem akan menampilkan menu dashboard yang didalam halan tersebut ada beberapa pilihan menu lain salah satunya laporan dan pada menu ini user dapat mencetak laporan.

f. Logout

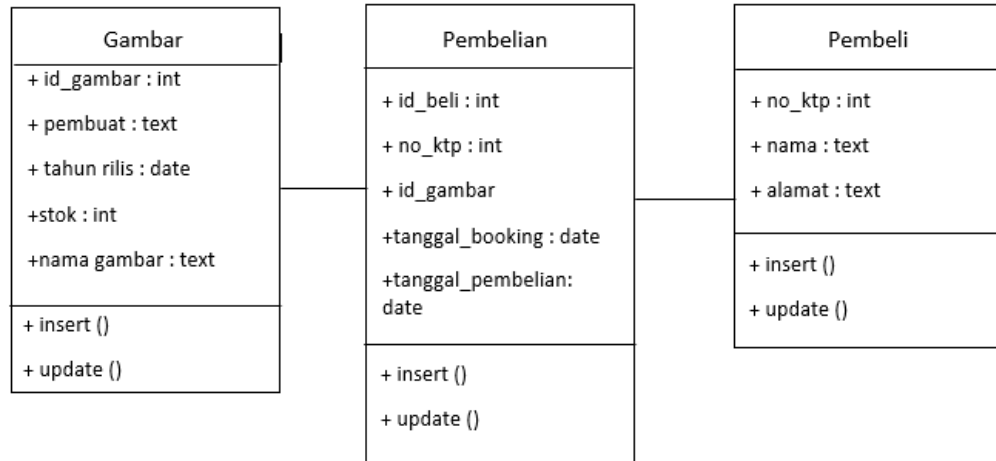


Gambar IV.7 activity diagram logout

Pada activity diagram logout dimulai dengan user yang membuka sistem atau aplikasi lalu sistem akan menampilkan menu login dan user harus memasukkan username dan passwordnya setelah memasukkan username dan password maka sistem akan memvalidasi apakah username dan password sudah benar atau salah apabila username atau password salah maka sistem akan mengembalikan user ke menu penginputan username dan password namun apabila username dan password sudah benar maka sistem akan menampilkan menu dashboard dan user memilih menu logout.

3) Class Diagram

Pada perancangan pembukuan studio tatto berbasis web ini terdapat 3 buah tabel yang memiliki atribut dan fungsi fungsi sebagai berikut



Gambar IV.8 Class Diagram

- Class gambar terdapat atribut id_gambar dan stok dengan type int lalu ada atribut nama_gambar dan pembuat yang memiliki type text dan atribut tahun terbit yang typenya date yang dimana class gambar ini memiliki fungsi insert dan update

- Class pembeli memiliki atribut no_ktp yang bertipe int lalu ada atribut nama dan alamat yang memiliki type text yang dimana pada class pembeli memiliki fungsi insert dan update.
- Class peminjaman memiliki atribut id_beli dan no_antri yang bertipe int dan atribut tanggal_booking dan tanggal_pembelian yang bertipe date yang dimana pada class pembelian ini memiliki fungsi insert dan update.

4) Data Base

Database atau yang dikenal juga dengan istilah basis data adalah sekumpulan data yang dikelola dengan sedemikian rupa berdasarkan ketentuan tertentu yang saling berkaitan sehingga memudahkan dalam pengelolaannya. Lewat pengelolaan itulah pengguna bisa mendapatkan kemudahan dalam mencari sebuah informasi, membuang informasi, maupun menyimpan informasi. (azizah l. , 2022)

a. Struktur Tabel

Tabel IV.4 Gambar

Nama Field	Type	Keterangan
Id_gambar	Int (11)	Kode gambar
Tahun rilis	Date	Tahun dimana gambar selesai dibuat
Stok	Int	Jumlah gambar batasannya
Nama gambar	Text	Nama gambarnya
Pembuat	Text	Pembuat gambar

Pada table buku terdapat atribut sebagai berikut

- Nama field id_gambar yaitu kode gambar dengan type int,
- Nama field tahun rilis yaitu tahun dimana gambar itu di rilis dengan type date,

- Nama field stok yaitu jumlah gambar yang bisa dibuat karna setiap gambar memiliki batasan pembuatannya dengan type int,
- Nama field nama gambar yaitu nama dari gambarnya dengan type text,
- Nama field pembuat yaitu nama yang membuat gambar dengan type text.

Table IV.5 pembeli

Nama Field	Type	Keterangan
No_ktp	Int (11)	Nomor ktp pembeli
Nama	Text	Nama pembeli
Alamat	Text	Alamat pembeli

Pada table siswa terdapat atribut sebagai berikut

- Nama field No_ktp yaitu nomor induk kartu kependudukan yang memiliki type int
- Nama field Nama yaitu nama dari pembeli yang memiliki type text
- Nama field alamat yaitu alamat dari pembeli, memiliki type text

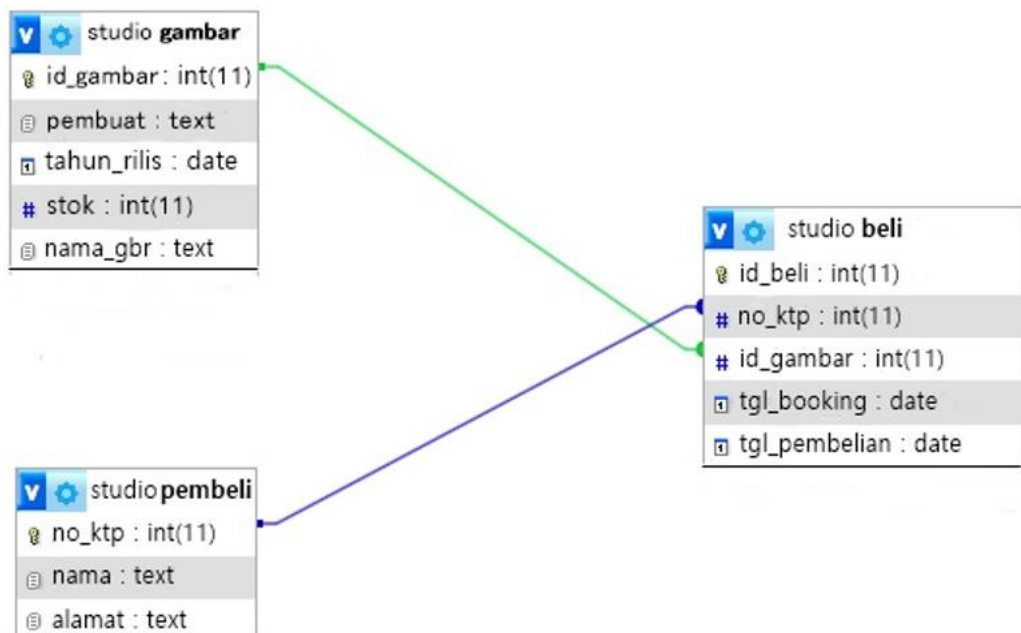
Tabel IV.6 pembelian

Nama Field	Type	Keterangan
Id_beli	Int(11)	Nomor pembeli
No_ktp	Int(11)	Nomor induk pembeli
Id_gambar	Int(11)	Kode gambar
Tanggal_booking	Date	Tanggal pembookingan
Tanggal_pembelian	Date	Tanggal pembelian

Pada table peminjaman memiliki atribut sebagai berikut :

- Nama field Id_beli yaitu nomor pembelian Ketika seseorang membeli gambar,memiliki type int.
- Nama field No_ktp yaitu no kependudukan pembeli, memiliki type int.
- Nama field id_gambar yaitu kode gambar yang akan dibeli, memiliki type int
- Nama field tanggal_booking yaitu waktu pemesanan gambar, memiliki type date.
- Nama field tanggal_pembelian yaitu waktu proses penatoan, dengan type date.

b. Tabel Relasi



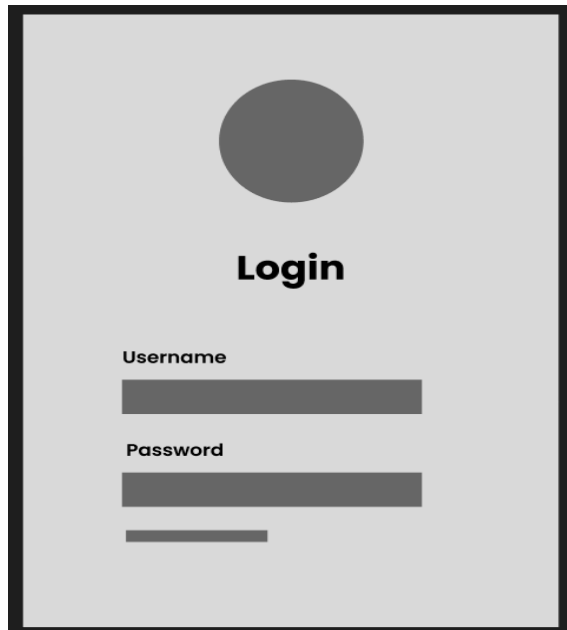
Gambar IV.9 tabel relasi

Pada table relasi di atas dapat dilihat relasi atau hubungan dari ketiga table tersebut dimana id gambar yang menjadi primary key untuk table gambar menjadi,Foreign key di table booking dan no KTP yang menjadi primary key di table pembeli menjadi foreign key di table pembelian.

5) Wireframe

Berikut ini wireframe yang digunakan dalam perancangan aplikasi pembukuan studio berbasis web di Suns Gang Tatto Studio.

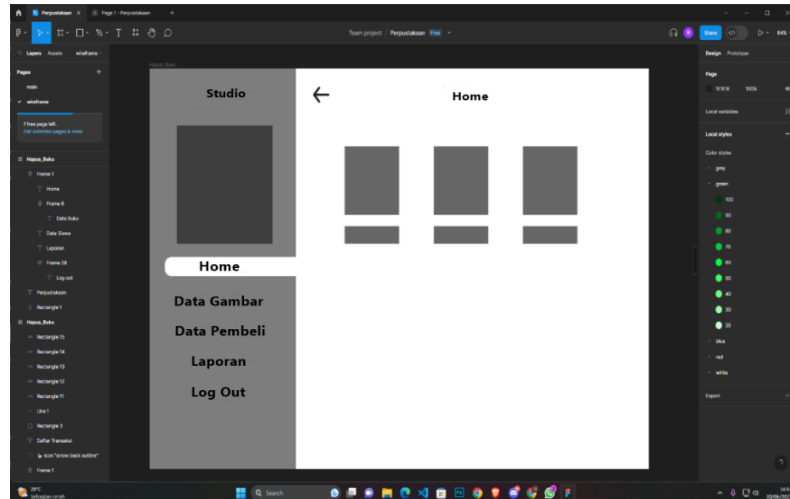
1. Login



Gambar IV.10 Wireframe Login

Pada menu login terdapat logo,kemudian ada tulisan login kemudian input form username dan password lalu ada create new account.

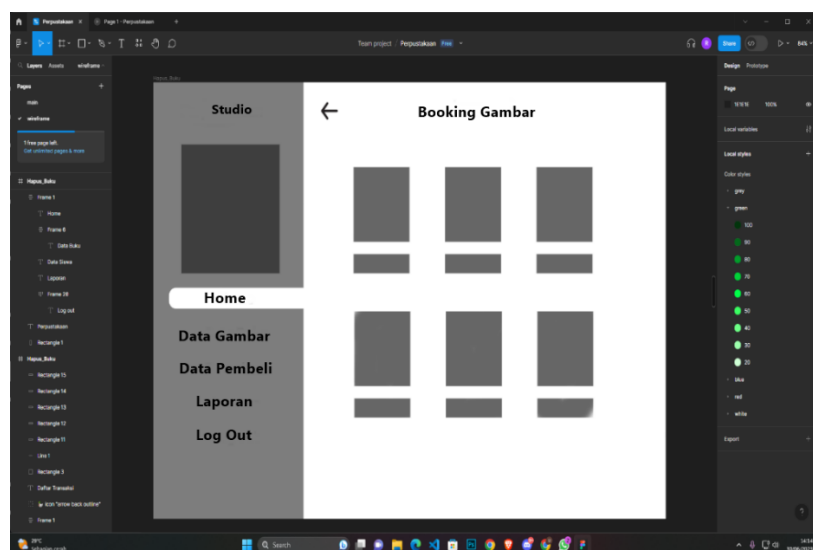
2. Home



Gambar IV.11 wireframe Home

Pada menu home akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label home akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu home kemudian di sisikanan nya akan terdapat 3 menu yaitu menu booking gambar, pembelian gambar dan daftar transaksi.

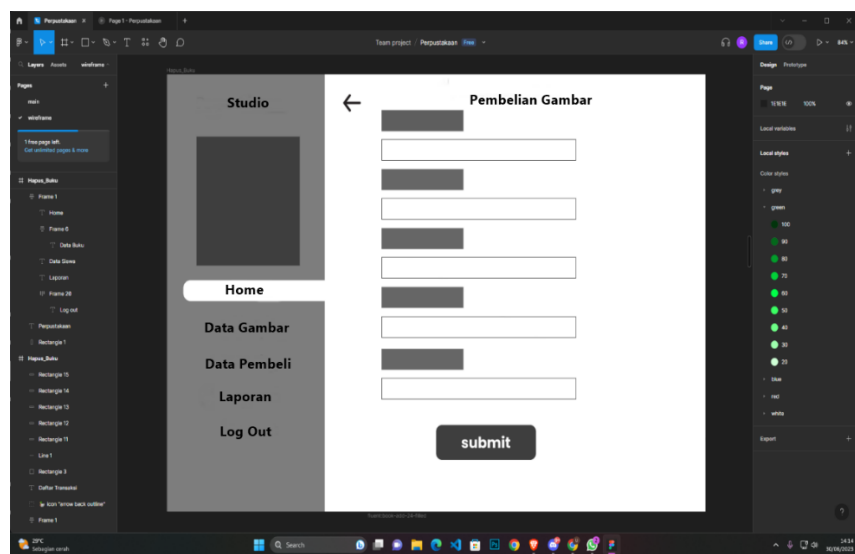
3. Booking Gambar



Gambar IV.12 Wireframe Booking Gambar

Pada menu pinjam buku akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label home akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada dimenu home kemudian di sisikannya akan ada pilihan gambar yang bisa dipilih.

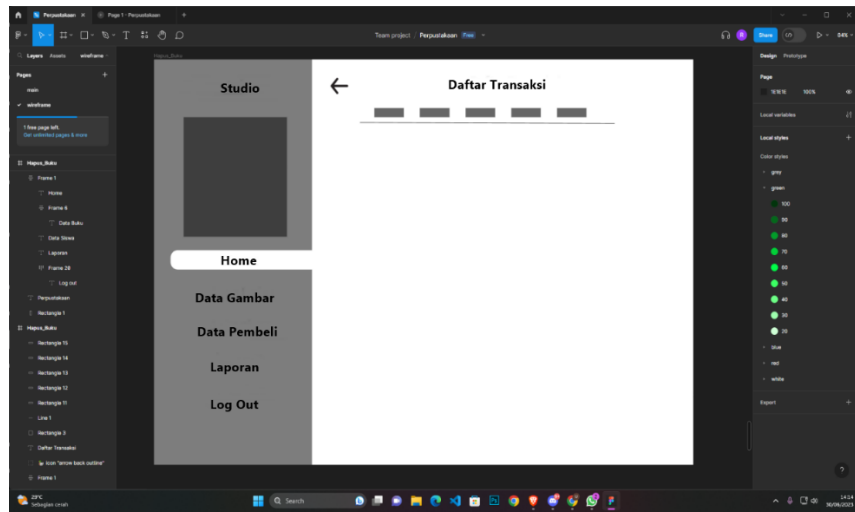
4. Pembelian Gambar



Gambar IV.13 wireframe Pembelian Gambar

Pada menu pengembalian buku akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label home akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada dimenu home kemudian di sisikannya akan ada 5 buah input form dan labelnya beserta tombol submit.

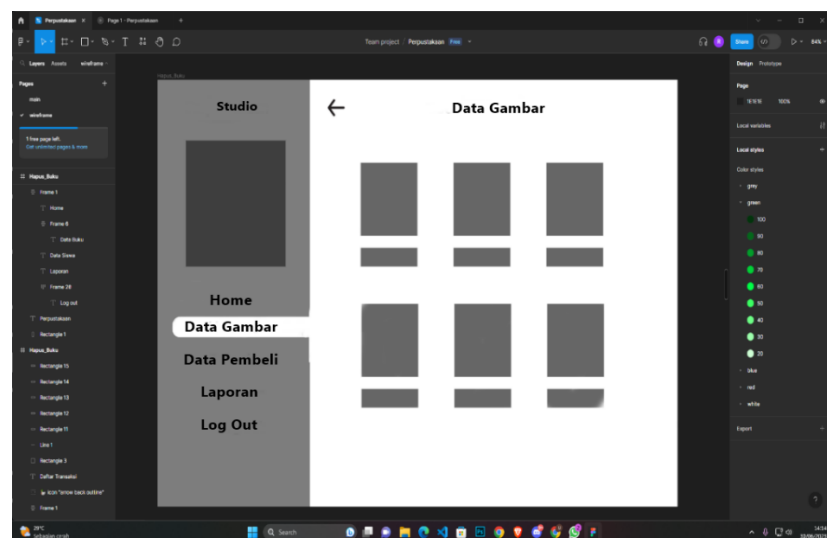
5. Daftar transaksi



Gambar IV.14 Wireframe Daftar transaksi

Pada menu pengembalian buku akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label home akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu home kemudian di sisikannya akan ada heading daftar transaksi serta 5 buah field.

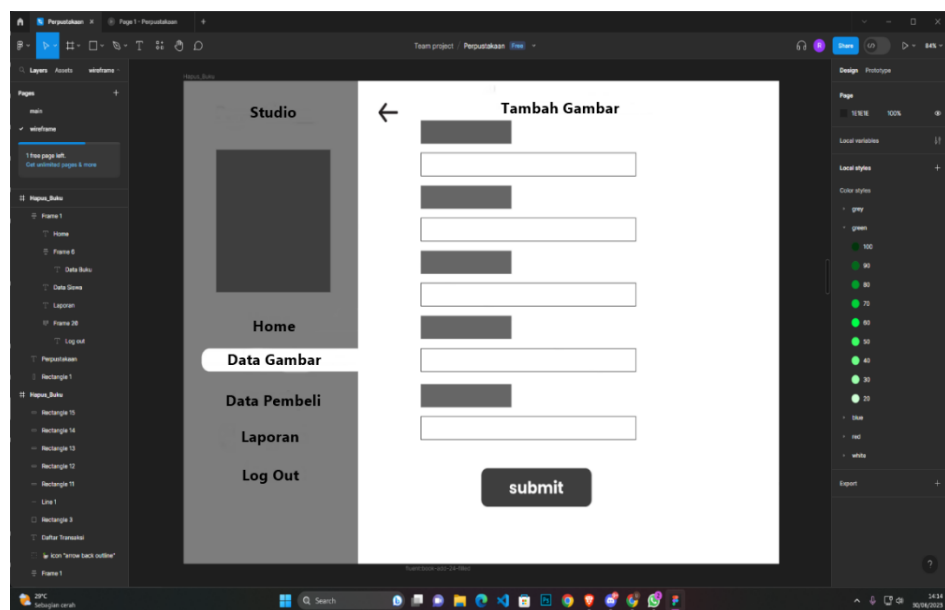
6. Data Gambar



Gambar IV.15 Wireframe data gambar

Pada menu data gambar akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label data gambar akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu data gambar kemudian di sisikannya akan terdapat 3 menu yaitu menu tambah gambar, hapus gambar dan daftar gambar.

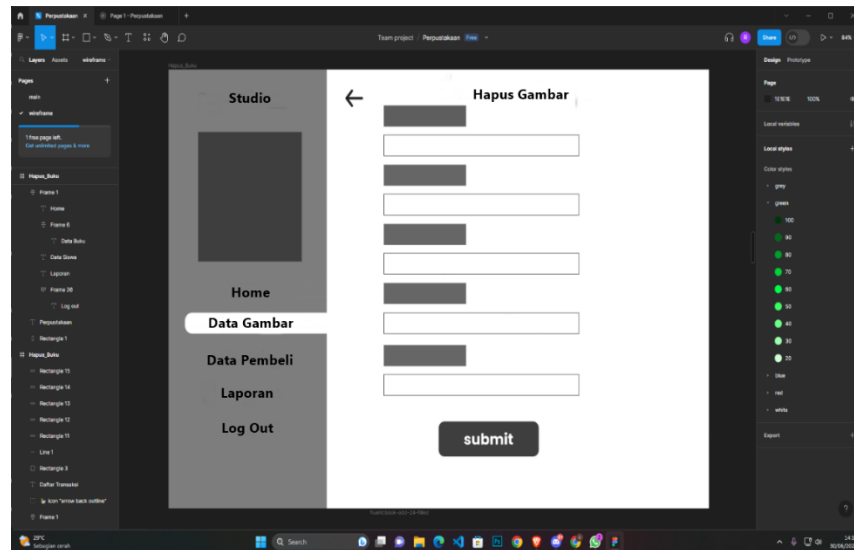
7. Tambah gambar



Gambar IV.16 Wireframe tambah gambar

Pada menu tambah gambar akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label data gambar akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu data buku kemudian di sisikannya akan terdapat heading tambah gambar dan 6 buah input form beserta labelnya.

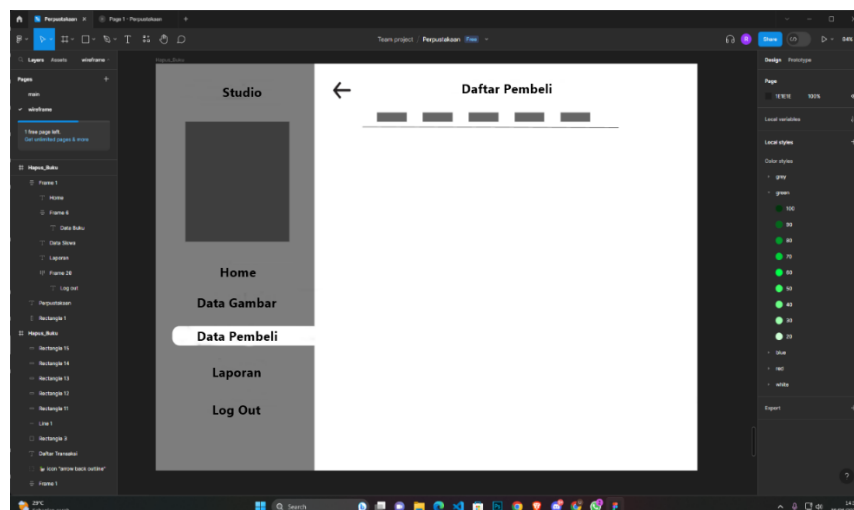
8. Hapus Gambar



Gambar IV.17 wireframe Hapus gambar

Pada menu hapus gambar akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label data gambar akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu data buku kemudian di sisikannya akan terdapat heading hapus gambar dan 6 buah input form beserta labelnya

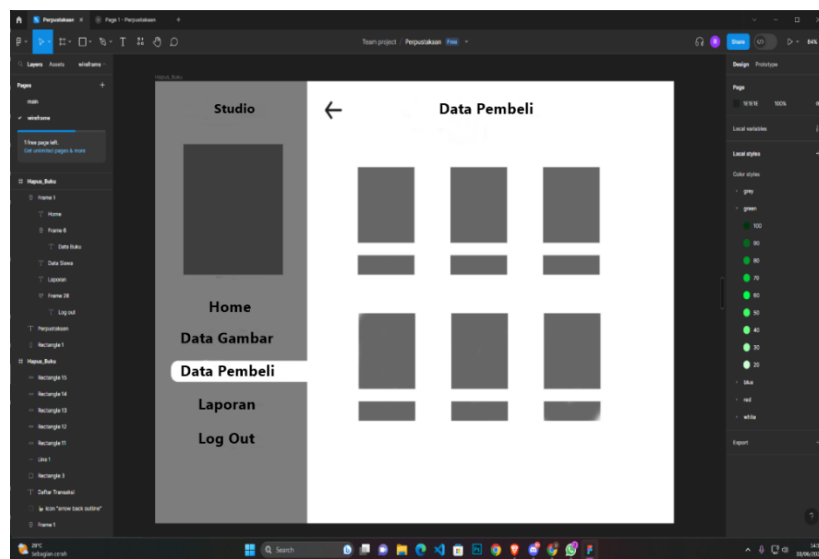
9. Daftar pembeli



Gambar IV.18 wireframe Daftar pembeli

Pada menu daftar buku akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label data pembeli akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu data pembeli kemudian di sisikannya akan ada heading daftar pembeli serta 5 buah field.

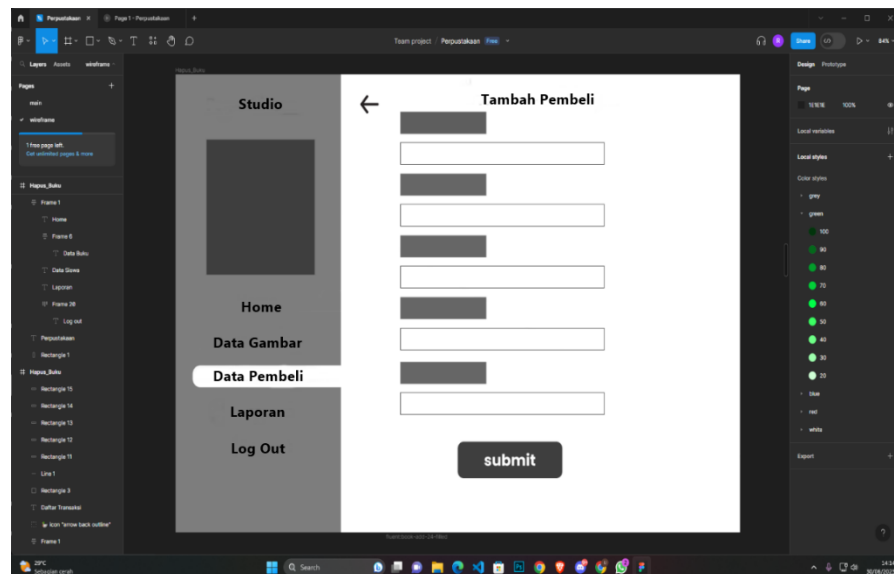
10. Data pembeli



Gambar IV.19 wireframe data pembeli

Pada menu data pembeli akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label data pembeli akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu data pembeli kemudian di sisi kanan nya akan terdapat 3 menu yaitu menu tambah pembeli, hapus pembeli dan daftar pembeli.

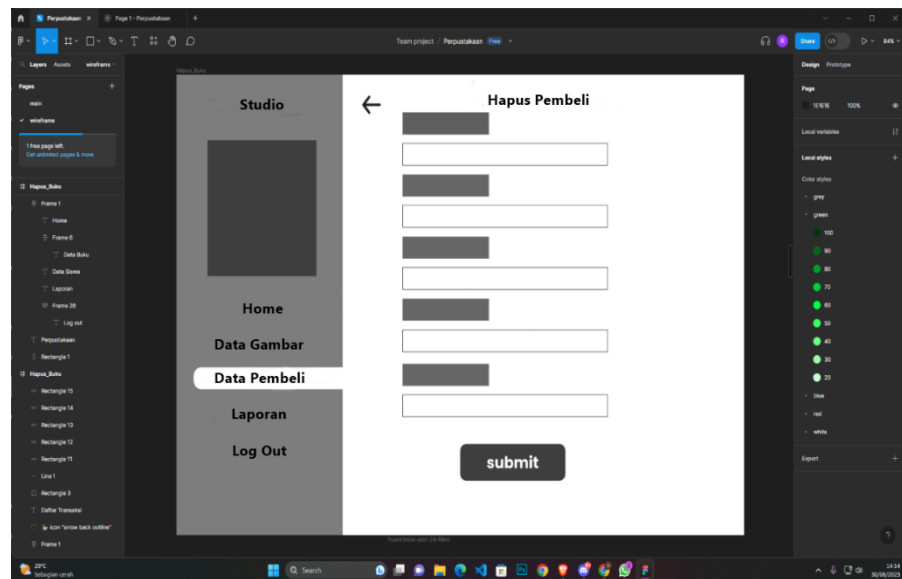
11. Tambah Pembeli



Gambar IV.20 Wireframe tambah pembeli

Pada menu data pembeli akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label data pembeli akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu data pembeli kemudian di sisikannya akan ada heading tambah pembeli dan 5 buah input form beserta labelnya.

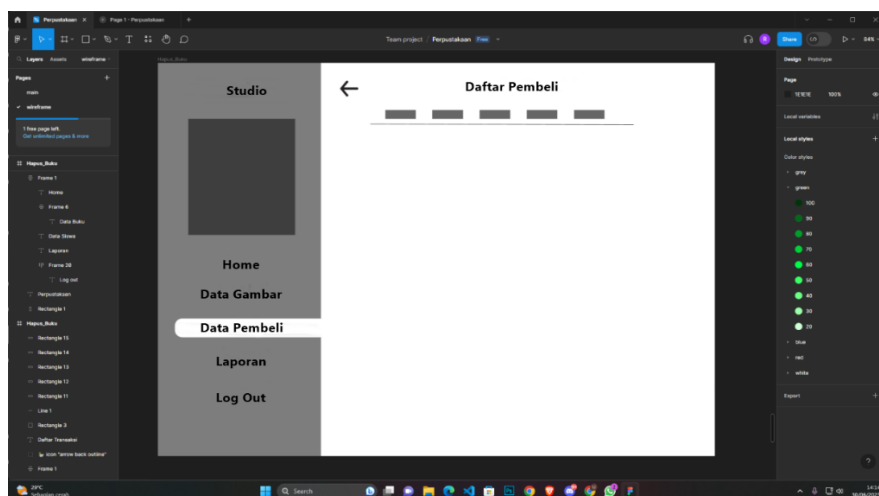
12. Hapus Pembeli



Gambar IV.21 Wireframe hapus pembeli

Pada menu data siswa akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label data pembeli akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu data pembeli kemudian di sisi kanan nya akan ada heading hapus pembeli dan 5 buah input form beserta labelnya.

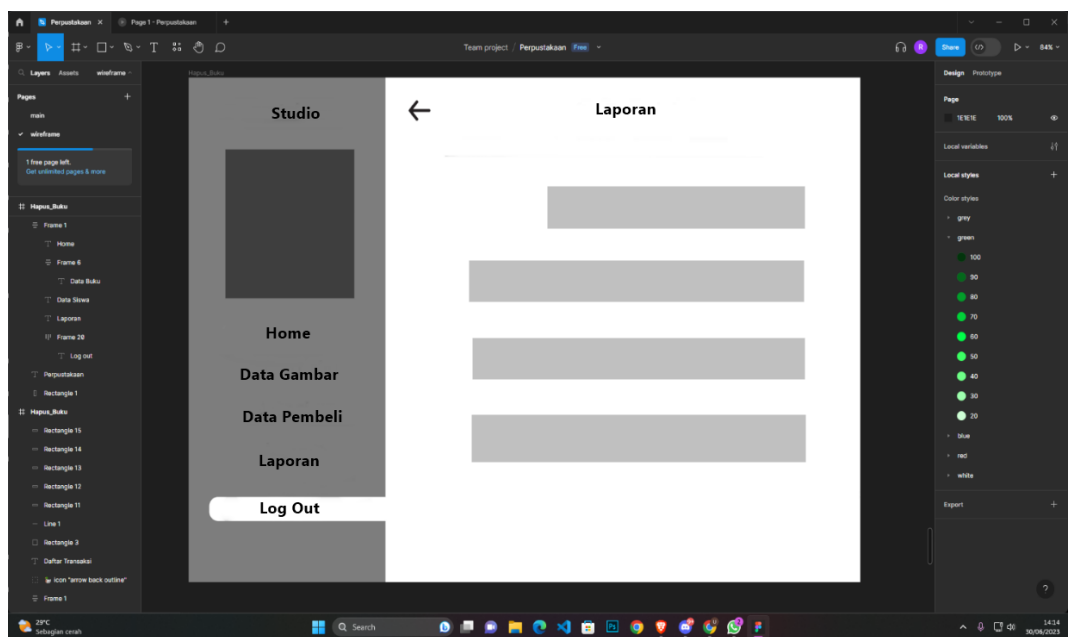
13. Daftar Pembeli



Gambar IV.22 Wireframe daftar pembeli

Pada menu data siswa akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label data pembeli akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu data pembeli kemudian di sisikannya akan heading daftar pembeli serta 5 buah field.

14. Laporan



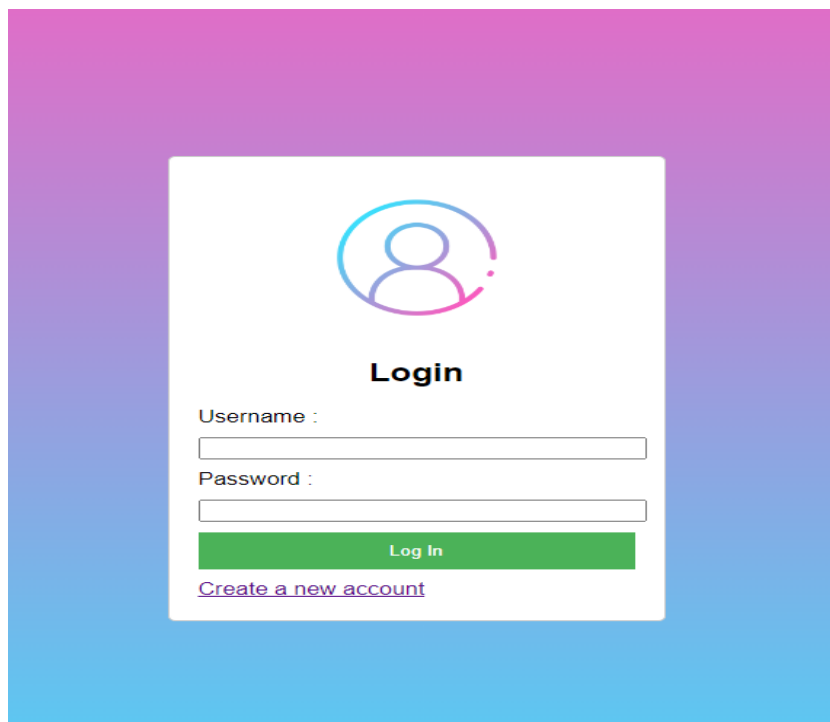
Gambar IV.23 Wireframe laporan

Pada menu data siswa akan ada menu dashboard di sebelah kiri dengan 5 menu utama yang dimana menu pada label laporan akan berbeda warna untuk memberi tahu user bahwa dia sedang berada di menu laporan kemudian di sisikannya akan ada heading laporan dan text.

6) Desain antarmuka

Pada perancangan aplikasi pembukuan studio berbasis web ini memiliki desain antarmuka yang diantaranya desain antar muka login, home, booking gambar, pembelian gambar, daftar transaksi, data gambar ,tambah gambar, hapus gambar, daftar gambar, data pembeli, tambah pembeli, hapus pembeli, daftar pembeli dan laporan.

1) Desain Menu Login

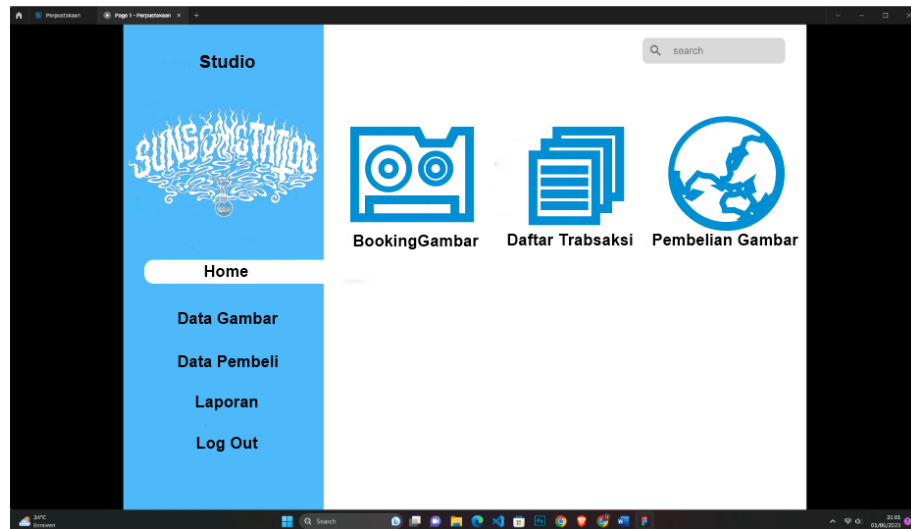
The image shows a login form centered on a background with a vertical gradient from purple at the top to blue at the bottom. The form itself is white with a thin grey border. At the top of the form is a circular icon containing a stylized person silhouette, with a rainbow-colored arc above it. Below the icon is the word "Login" in bold black text. Underneath are two input fields: the first is labeled "Username :" and the second is labeled "Password :". Below these fields is a green rectangular button with the text "Log In" in white. At the bottom of the form is a link that says "Create a new account" in purple text.

Gambar IV.24 login

Menu login adalah menu pertama yang akan tampil apabila aplikasi dibuka dimana pengguna harus memasukan username dan password lalu sistem akan memvalidasi dan menentukan apakah username dan password sudah benar atau salah apabila password dan username benar maka user akan masuk kehalaman home pada aplikasi sedangkan apabila password atau username salah maka sistem akan memunculkan notifikasi eror dan user akan diminta untuk memasukan username dan password Kembali dan apabila belum memiliki akun maka user bisa memilih opsi *create a new*

account lalu user akan diarahkan untuk mendaftarkan atau membuat akun agar bisa login dan menjalankan aplikasi .

2) Desain Menu Home



Gambar IV.25 Home

Pada menu ini user dapat memilih opsi booking gambar apabila user ingin melakukan booking gambar ,lalu ada daftar transaksi dimana pada opsi ini user bisa melihat daftar booking ataupun pembelian gambar, yang terakhir ada pembelian gambar, apabila user ingin membeli gambar dapat memilih menu pembelian buku.

3) Desain Menu Booking gambar

The screenshot shows a web application interface. On the left is a blue sidebar with the 'Studio' logo and a menu containing 'Home', 'Data Gambar', 'Data Pembeli', 'Laporan', and 'Log Out'. The 'Home' menu item is highlighted. The main content area is titled 'Booking Gambar' and contains five text input fields: 'Nama Pembeli', 'No Ktp', 'Kode Gambar', 'Jumlah', and 'Tanggal Booking'. Below these fields is a green 'submit' button. The application is running in a browser window, with the Windows taskbar visible at the bottom.

Gambar IV.26 booking gambar

Menu booking gambar merupakan salah satu menu yang ada pada halaman home pada menu digunakan apabila user ingin booking gambar yaitu dengan cara mengisi data seperti Nama, No KTP, Kode gambar, jumlah dan tanggal apabila sudah user bisa mengklik submit.

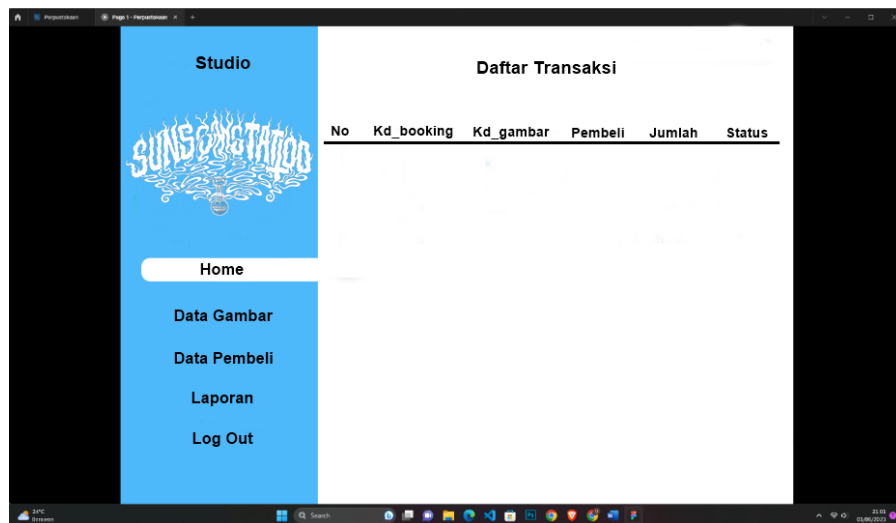
4) Desain Menu Pembelian Gambar

The screenshot shows the same web application interface as before, but the main content area is titled 'Pembelian Gambar'. It contains five text input fields: 'Kode Pembelian', 'No Ktp', 'Kode Gambar', 'Jumlah', and 'Tanggal Pembelian'. Below these fields is a green 'submit' button. The sidebar and browser window details are identical to the previous screenshot.

Gambar IV.27 pembelian gambar

Menu merupakan salah satu menu pada halaman home yang digunakan apabila user ingin membeli gambar dengan mengisi data seperti nama, kode, no KTP, kode gambar, jumlah gambar yang di beli dan tanggal pembelian.

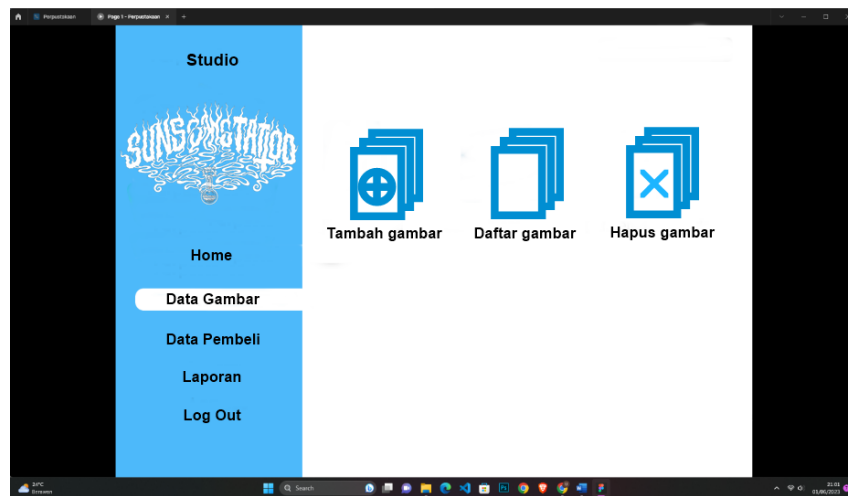
5) Desain Menu Daftar Transaksi



Gambar IV.28 Daftar transaksi

Menu daftar transaksi merupakan salah satu menu yang ada pada halaman home yang berfungsi untuk memperlihatkan daftar booking dan pembelian gambar yang terjadi di studio.

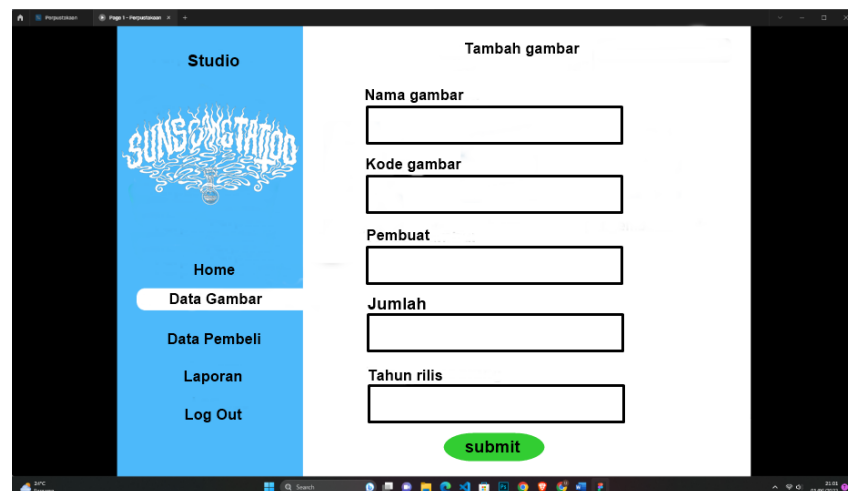
6) Desain Menu Data Gambar



Gambar IV.29 data gambar

Menu data gambar merupakan menu dashboard kedua setelah home digunakan untuk mengelola data gambar seperti menambahkan gambar, melihat daftar gambar dan menghapus gambar.

7) Desain Menu Tambah Gambar



Gambar IV.30 tambah gambar

Menu tambah gambar merupakan salah satu menu yang ada pada halaman data gambar yang digunakan apabila ingin menambahkan gambar dengan cara mengisi data.

8) Desain Menu Hapus Gambar

The screenshot shows a web application interface with a blue sidebar on the left containing the 'Studio' logo and navigation links: 'Home', 'Data Gambar' (highlighted), 'Data Pembeli', 'Laporan', and 'Log Out'. The main content area is titled 'Hapus gambar' and contains four text input fields labeled 'Nama gambar', 'Kode gambar', 'Pembuat', and 'Jumlah'. Below these fields is a green 'submit' button. The interface is displayed within a browser window with a Windows taskbar at the bottom.

Gambar IV.31 Hapus gambar

Menu hapus gambar merupakan salah satu menu yang ada pada halaman data gambar digunakan apabila ada gambar yang sudah terjual maka bisa di hapus dari daftar gambar dengan cara mengisi data dan menghapusnya.

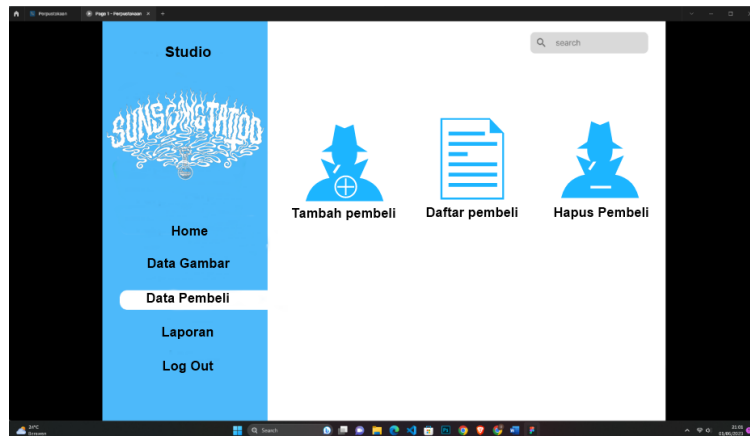
9) Desain Menu Daftar Gambar

The screenshot shows the 'Daftar gambar' (Image List) page. The blue sidebar on the left is identical to the previous page, with 'Data Gambar' highlighted. The main content area displays a grid of six image placeholders, each represented by a blue square frame. Below each frame is the label 'Nama Gambar'. The interface is shown within a browser window with a Windows taskbar at the bottom.

Gambar IV.32 daftar gambar

Menu daftar gambar merupakan salah satu menu yang ada pada halaman data gambar yang berfungsi untuk melihat daftar gambar yang tersedia.

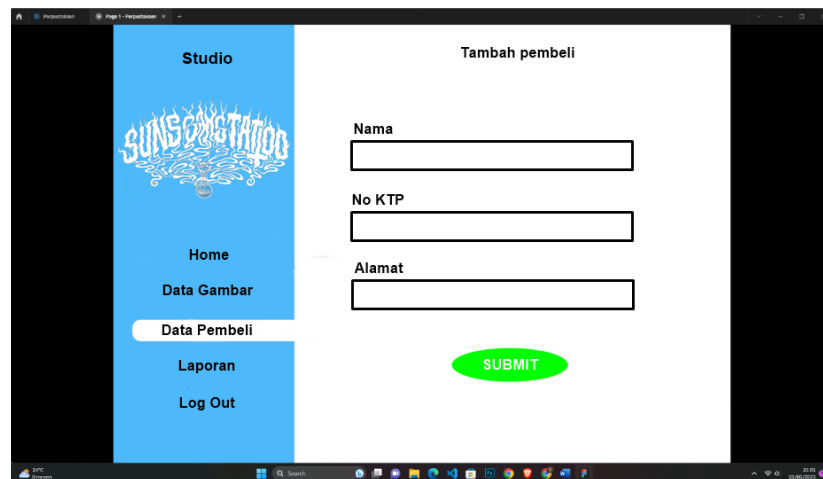
10) Desain Menu Data Pembeli



Gambar IV.33 data pembeli

Menu data pembeli dimana digunakan untuk mengelola data pembeli dan didalamnya ada menu tambah pembeli untuk menambahkan pembeli agar orang tersebut bisa melakukan booking di studio, lalu ada menu daftar pembeli yang digunakan untuk melihat daftar pembeli yang telah terdaftar di aplikasi lalu ada menu hapus pembeli yang digunakan untuk menghapus pembeli.

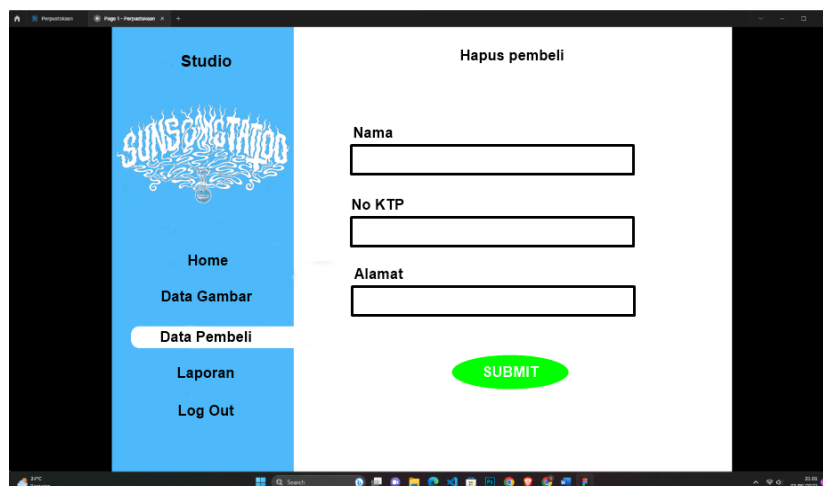
11) Desain Menu Tambah Pembeli



Gambar IV.34 tambah pembeli

Menu tambah pembeli merupakan salah satu menu yang ada pada halaman data pembeli yang digunakan untuk menambahkan pembeli agar orang tersebut dapat melakukan booking gambar dengan cara mengisi data.

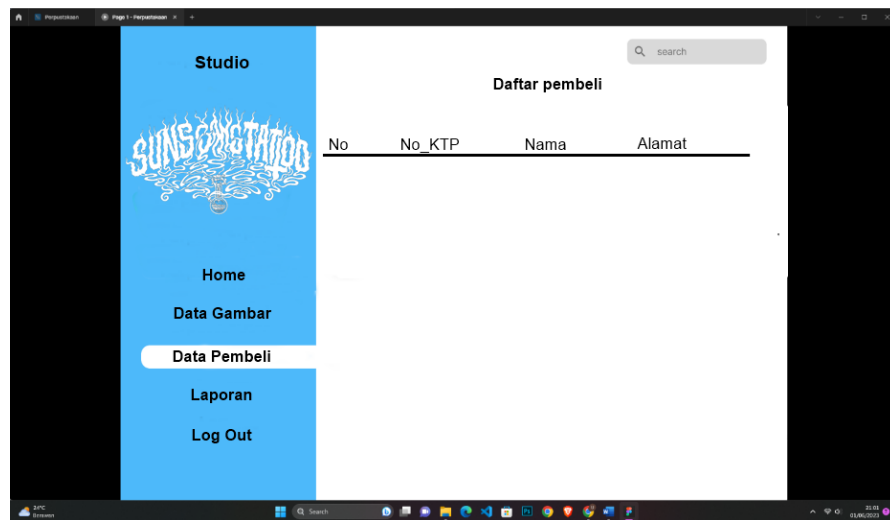
12) Desain Menu Hapus Pembeli



Gambar IV.35 hapus pembeli

Menu hapus pembeli merupakan salah satu menu yang ada pada halaman data pembeli yang digunakan untuk menghapus pembeli biasanya digunakan apabila orang tersebut telah selesai pembuatan tattonya.

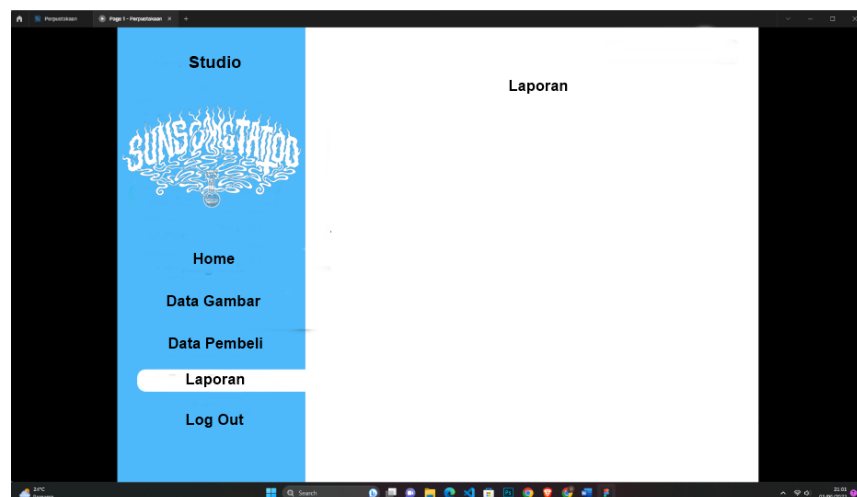
13) Desain Menu Daftar Pembeli



Gambar IV.36 daftar pembeli

Menu datar pembeli merupakan salah satu menu yang ada pada halaman data pembeli yang digunakan untuk melihat pembeli yang sudah terdaftar.

14) Desain Menu Laporan



Gambar IV.37 laporan

Menu laporan ini merupakan salah satu menu yang ada dashboard yang digunakan untuk mencetak laporan dari peoses berjalannya studio.

IV.2.3 Pelaporan Hasil Kerja Praktik

Proses Pelaporan hasil kerja praktik dilakukan pada tahap akhir kerja praktik di Suns Gang Tatto Studio, pelaporan hasil kerja praktik ini dilakukan dengan memperlihatkan hasil dari kerja praktik yaitu berupa perencanaan pembuatan aplikasi pembukuan studi berbasis web, pelaporan hasil kerja praktik juga dilakukan dengan pembuatan laporan kerja praktik.

IV.3 Pencapaian Hasil

Adapun hasil yang dicapai dari kerja praktik di Suns Gang Tatto Studio ini berupa rancangan aplikasi pembukuan studio berbasis web, yang dimana rancangan aplikasi ini nantinya berfungsi menangani hal hal sebagai berikut.

- Mengelola transaksi seperti booking dan pembelian gambar.
- Mengelola penambahan dan penghapusan gambar.
- Mengelola penambahan dan penghapusan pembeli.
- Mengelola laporan studio.

Kerja praktik ini juga menghasilkan beberapa hal diantaranya :

- Usecase
- Activity diagram
- Class diagram
- Wireframe aplikasi
- Desain antarmuka aplikasi

BAB V

PENUTUP

V.1 Kesimpulan dan saran Mengenai pelaksanaan

Berdasarkan kerja yang telah dilaksanakan di Suns Gang Tatto Studio selama 4 minggu dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

V.1.1 Kesimpulan Pelaksanaan Kerja

Pada pelaksanaan kerja praktek di Suns Gang Tatto Studio dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut ;

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu ilmu yang telah dipelajari baik itu dari kampus ataupun luar kampus.
2. Mahasiswa dapat belajar mengenai ilmu ilmu yang diperlukan di dunia kerja diantaranya ;
 - a. Keterampilan berkomunikasi dan bekerja sama dengan orang lain.
 - b. Ilmu dasar mengenai bidang spesifik yang diperoleh selama perkuliahan. Misalnya ilmu dasar di bidang sistem informasi, ilmu dasar di bidang ekonomi, dan sebagainya.
 - c. Keterampilan menganalisis permasalahan untuk dicari solusinya.
 - d. Ilmu pengetahuan umum.
 - e. Keterampilan mempelajari hal yang baru dalam waktu relatif singkat.
3. Mahasiswa dapat mempelajari seberapa pentingnya etos kerja dan kedisiplinan.
4. Pada kerja praktik ini yang dilakukan di Suns Gang Tatto Studio, mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai :
 - a. Cakupan pekerjaan pada bagian perancangan aplikasi, seperti mengelola sebuah studio dan pembukuan berbasis online.
 - b. Perancangan antarmuka aplikasi yang user-friendly dalam waktu yang ditentukan.

V.1.2 Saran Pelaksanaan KP

- 1) Untuk mahasiswa disarankan untuk lebih mendalami materi materi dari kampus dan dapat mengembangkannya dengan cara mempelajarinya sendiri.
- 2) Disarankan untuk sering bertanya kepada dosen maupun kaka kelas yang telah melakukan kerja agar mendapat gambaran yang jelas mengenai kerja ini.
- 3) Perlu adanya bimbingan secara lebih intensif bagi mahasiswa kerja praktik.

V.2 Kesimpulan dan Saran mengenai substansi

Dari pelaksanaan kp yang telah saya lakukan di Suns Gang Tatto Studio dapat di Tarik kesimpulan dan saran mengenai substansi di antaranya.

V.2.1 Kesimpulan

Setelah Melalui tahapan Panjang kerja yang dimulai dari pengenalan tempat sampai ke pembuatan perancangan dapat di Tarik kesimpulan Hasil dari kegiatan kerja praktik ini adalah dengan dibuatnya sebuah perancangan aplikasi pembukuan studio di Suns Gang Tatto Studio. Dengan adanya aplikasi ini nantinya diharapkan dapat membantu penjaga perpustakaan dalam mengelola gambar, mengelola transaksi gambar serta pembuatan laporan menjadi lebih efisien.

V.2.2 Saran

Berdasarkan hasil kerja praktik mengenai perancangan aplikasi pembukuan studio di Suns Gang Tatto Studio, penulis menyarankan untuk pihak instansi mempertimbangkan agar rancangan ini dapat dikembangkan dan direalisasikan menjadi sebuah aplikasi dengan cara meminta tanggapan kepada pihak pihak yang bersangkutan agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- adani, m. r. (2021). Retrieved from sekawanmedia.co.id:
<https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-xampp/>
- ariata. (2023). Retrieved from hostinger.co.id:
<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-css>
- ariffudin, m. (2022). Retrieved from niagahoster.co.id:
<https://www.niagahoster.co.id/blog/apa-itu-web-browser/>
- azizah, k. (2021). Retrieved from merdeka.com:
<https://www.merdeka.com/trending/pengertian-html-lengkap-dengan-fungsi-dan-sejarah-kemunculannya-kln.html>
- dede wira trise putra, r. a. (2019). Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem.
- Dewi Wulan Dari, A. O. (2019). RANCANG BANGUN APLIKASI PERPUSTAKAAN SEKOLAH BERBASIS .
- faradilla. (2023). Retrieved from hostinger.co.id:
<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-bootstrap>
- faradilla. (2023). Retrieved from hostinger.co.id:
<https://www.hostinger.co.id/tutorial/apa-itu-web-server>
- hosting, r. j. (2023). Retrieved from jagohosting.com:
<https://www.jagoanhosting.com/blog/software-adalah/>
- huda, n. (2022). Retrieved from dewaweb.com:
<https://www.dewaweb.com/blog/mengenal-visual-studio-code/>
- intern, d. (2020). Retrieved from dicoding.com:
<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-javascript-fungsi-dan-contohnya/>
- intern, d. (2021). Retrieved from dicoding.com:
<https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-uml/>
- raihanah, n. p. (2023). Retrieved from academy.alterra.id:
<https://academy.alterra.id/blog/apa-itu-figma/>
- rifda, a. (2022). Retrieved from gramedia.com: <https://www.gramedia.com/best-seller/apa-itu-database/>

setiawan, r. (2021). Retrieved from dicoding.com:
<https://www.dicoding.com/blog/memahami-class-diagram-lebih-baik/>
yazid, m. (2022). Retrieved from dailysocial.id: <https://dailysocial.id/post/apa-itu-hardware>
Zafira Salsabilah, Y. (2019). Perancangan Aplikasi Perpustakaan Berbasis Web pada SMK Negeri 1 .

LAMPIRAN A

TOR (Term Of Reference)

Sebelum melakukan kerja praktik penulis melakukan beberapa metode penelitian yaitu diantaranya adalah observasi, interview dan studi pustaka. Setelah mengamati dan mempelajari lokasi kerja praktik kemudian ditentukan serta disetujui oleh instansi tempat kerja praktik, kemudian penulis dijelaskan bahwa selama kerja praktik memiliki tugas yang harus dikerjakan di lokasi kerja praktik yaitu :

1. Membuat rancangan aplikasi pembukuan perpustakaan berbasis WEB.
2. Menganalisis sistem pembukuan Studio Suns Gang Tatto.

LAMPIRAN B

LOG ACTIVITY

Minggu/Tgl	kegiatan	hasil
Minggu pertama Tgl 2-5 mei	<ul style="list-style-type: none">• Pengenalan tempat kerja• Wawancara pemilik studio• struktur studio• Mencari data data tentang studio• tatto• Mewawancara pihak studio untuk mengetahui tentang hal apa saja yang dikerjakan	<ul style="list-style-type: none">• mengetahui mengenai bagian bagian organisasi studio beserta tugasnya• mendapatkan data data mengenai studio seperti struktur organigram, sejarah, alamat dan lain lain• Mengetahui hal apa saja yang menjadi tanggung jawab dan tugas dari setiap karyawan
Minggu kedua Tgl 8-12 mei	<ul style="list-style-type: none">• Analisis kebutuhan dan pengumpulan data• mewawancarai pemilik studio beserta beberapa pekerja• berdiskusi dengan pihak studio	<ul style="list-style-type: none">• Mendapatkan data data yang di perlukan untuk merancang aplikasi seperti apa saja menu yang harus ada pada aplikasi• Mengetahui masalah atau keluhan yang ada• Mendapatkan gambaran mengenai rancangan aplikasi

<p>Minggu ketiga dan ke empat</p> <p>Tgl 15- 28 mei</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai membuat rancangan aplikasi • Melakukan diskusi dengan pihak studio mengenai rancangan aplikasi yg sudah dibuat • Pengecekan ulang dengan cara meminta saran dan pendapat kepada pihak studio 	<p>Terbuatnya rancangan aplikasi seperti</p> <ul style="list-style-type: none"> • use case, • activity diagram, • classdiagram, • data base, • Wireframe • desain interface
<p>Minggu ke lima</p> <p>29 mei-5 juni</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pembuatan laporan • Pengumpulan data data yang sebelumnya belum lengkap 	<p>Berhasil membuat laporan kerja praktik dan siap melaksanakan bimbingan</p>