

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Dalam sub-bagian ini, penulis memberikan gambaran singkat tentang penelitian yang telah dilakukan sebelumnya sebelum menulis penelitian ini. Selanjutnya, analisis hasil penelitian sebelumnya disertakan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.

Kajian pertama “Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Green Photography Jambi” [8] bertujuan untuk merancang sistem informasi persewaan Studio Fotografi dan juga Jasa Pelayanan Fotografi, sebagai sarana antara penyewa dan pemilik studio tersebut, dengan fungsi sebuah sistem *website* yang mengharuskan penyewa memilih dan melakukan pembayaran kepada pihak pemilik studio tersebut. Dalam proses pengembangan penelitian ini digunakan metode waterfall dikarenakan model ini mudah dipahami, dan memiliki tahapan yang jelas dan pengembangan sistem dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Kajian kedua, “*Website* Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Bunglon Fotografi” [9] bertujuan untuk halaman web penyewaan jasa fotografi pre-wedding, termasuk studio foto dan video shooting. Untuk mencapai tujuan ini, mereka perlu menyebarkan informasi tentang promosi layanan fotografi, menyimpan data pelanggan, dan juga menjual layanan fotografi. Metode prototype yang digunakan dalam penelitian ini memungkinkan pengembangan model dengan cepat dengan melibatkan pengguna dalam proses perancangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem telah dikembangkan dan diuji secara efektif sebagai situs web yang memungkinkan pemesanan jasa fotografi di bunglon fotografi.

Kajian ketiga, “Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace berbasis Web khusus Freelancer Fotografer” [10] bertujuan untuk sebuah sistem pemasaran berbasis web yang akan memungkinkan fotografer independen untuk memposting dan menjual jasa mereka, serta memungkinkan pelanggan

lain untuk melakukan penawaran untuk membeli jasa mereka. Untuk model penelitian ini, metode waterfall adalah pengembangan perangkat lunak berurutan. Di mana setiap proses kerja terdiri dari langkah-langkah, yang ditunjukkan dalam bentuk kaskade ke bawah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sistem pasar telah dikembangkan dan diuji dengan sukses berdasarkan kinerja sebuah situs web yang dapat diakses oleh freelancer fotografi.

Kajian keempat “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada PT. Proyek Nuansa Alikarya Omaji” [11] bertujuan untuk membuat sistem informasi pemesanan jasa fotografi untuk PT. Proyek Nuansa Alikarya Omaji yang dirancang untuk memfasilitasi pesanan antara studio dan konsumen. Model penelitian didasarkan pada metodologi waterfall, dimana proses dilakukan secara terpusat untuk mengidentifikasi kebutuhan perangkat lunak sehingga pengguna memahami perangkat lunak apa yang diperlukan. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak untuk fase ini harus didokumentasikan. Hasil penelitian ini menunjukkan pembangunan sistem informasi pemesanan jasa fotografi PT. Proyek Nuansa Putra Alikarya Omaji sukses, *website* telah lulus uji kepercayaan dan dapat diakses oleh konsumen dan pemilik studio foto.

Kajian ke lima, “Perancangan Sistem Informasi Manajemen Jasa Fotografi Berbasis *Website* Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: Haydey Moment)” [12] bertujuan untuk membangun sistem informasi pemesanan untuk jasa fotografi PT Nuansa Alikarya Omaji yang akan membantu studio dan pelanggan memesan lebih mudah. Metodologi waterfall adalah dasar model penelitian, di mana proses difokuskan untuk menemukan kebutuhan perangkat lunak sehingga pengguna tahu apa yang diperlukan. Spesifikasi perangkat lunak yang diperlukan untuk tahap ini harus didokumentasikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa PT. Nuansa Putra Alikarya Omaji telah membuat sistem informasi pemesanan jasa fotografi yang sukses; *websitenya* telah diuji kepercayaan dan dapat diakses oleh pelanggan dan pemilik studio foto.

Kajian ke enam, “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web” [13], tujuannya adalah untuk membangun sistem informasi di dalam Camsia

Studio dengan tujuan meningkatkan pengelolaan berbagai data layanan bagi pengguna. Model penelitian yang digunakan adalah model waterfall, yang memudahkan pembuatan sistem yang memungkinkan pemesanan online yang efisien, memastikan penyimpanan data yang tepat dan akurat, dan memungkinkan pembuatan laporan yang cepat dan tepat.

Kajian ke tujuh, “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada Julian Photography Menggunakan Framework Laravel” [14] adalah untuk membantu Julian Photography menangani data pesanan dan informasi pelanggan secara efisien, sambil memberikan pelanggan informasi lengkap tentang barang dan layanan yang tersedia. Penelitian ini menggunakan Blackbox Testing, yang berfokus pada pengujian fungsional sistem. Hasilnya adalah sistem pemesanan jasa fotografi berbasis web yang menggunakan Laravel dan memiliki akses pengguna yang ditetapkan.

Kajian ke delapan “Extreme Programming Dalam Perancangan Sistem Informasi Jasa Fotografi” [15] Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat situs web yang dapat mengotomatiskan pencatatan dan menangani pesanan layanan pelanggan. Penelitian ini menggunakan *Extreme Programming* sebagai metodologi, yang mencakup tahapan perencanaan, perancangan, pengkodean, dan pengujian.

Kajian ke sembilan “Sistem Informasi Pelayanan Fotografi Videografi dan Keuangan Pada Studio Foto Rahmadi Egoy di Banjarmasin Berbasis Web” [16] tujuan penelitian dengan menggunakan metode waterfall, penelitian ini bertujuan untuk membantu Studio Foto Rahmadi Egoy dalam meningkatkan proses pengolahan data, penyimpanan pencarian, dan pembuatan laporan dengan menggunakan sistem aplikasi berbasis web. Metode waterfall mencakup berbagai tahapan, termasuk pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan referensi, analisis sistem saat ini, perancangan sistem, dan pengujian. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan kepuasan pelanggan dan administrator Studio Foto Rahmadi Egoy.

Kajian ke sepuluh “Sistem Informasi Pemesanan dan Penyewaan Jasa Fotografi 4G Studio Salakan” [17] tujuannya adalah untuk membuat sistem atau aplikasi berbasis web yang dapat membantu 4G Studio Salakan dalam proses pemesanan, penyewaan, dan penyebaran informasi, sehingga meningkatkan efisiensi dan kemandirian manajemen informasi. Untuk menentukan masalah utama yang dihadapi 4G Studio Salakan, penelitian ini menggunakan metode lapangan, yaitu wawancara langsung.

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya

No.	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
1.	Mulyono Budi Eko, Benni Purnama, Effiyaldi	Sistem Informasi Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Green Photography Jambi	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi berbasis web dengan tampilan antarmuka yang <i>user-friendly</i> sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakannya dalam mengelola berbagai jenis data jasa yang tersedia. Seperti penentuan harga mencari data dan mendapatkan laporan yang dibutuhkan.
2.	Yeni Nurjani, Rizki Moriana Kurnia Dewi	<i>Website</i> Sistem Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Bunglon Fotografi	Metode <i>Prototype</i>	Tujuan dari hasil penelitian ini mengembangkan sistem informasi yang dapat meningkatkan penyebaran informasi dan promosi jasa fotografi, menyimpan dan mengelola informasi pelanggan, fotografi pada Bunglon Fotografi. Dengan, pengembangan sistem berbasis web agar dapat mendukung pengolahan data pelanggan, foto menjadi lebih baik.
3.	Fernando, Jullend Gatc	Rancang Bangun Sistem Informasi Marketplace	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya aplikasi marketplace yang didedikasikan untuk memasakan jasa fotografi bagi

No.	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
		berbasis Web khusus Freelancer Fotografer		fotografer lepas, yang nantinya dapat digunakan oleh orang yang mencari jasa tersebut. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan metode waterfall, menggunakan bahasa pemrograman <i>PHP</i> dan database <i>MySQL</i> .
4.	Firdian Mustafa Alim, Nicodias Palasara	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Pada PT. Proyek Nuansa Putra Alikarya Omaji	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini adalah menggunakan sistem informasi berbasis web ini, PT. Proyek Nuansa Putra Alikarya Omaji bertujuan untuk meningkatkan permintaan informasi dan promosi.
5.	Yunisa Ardelia, Resti Amalia	Perancangan Sistem Informasi Manajemen Jasa Fotografi Berbasis <i>Website</i> Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus: HayDey Moment)	Metode <i>Prototype</i>	Hasil dari penelitian ini adalah perancangan sistem informasi manajemen foto berbasis web untuk studio fotografi HayDey Moment yang dapat membantu bisnis mengelola informasi dan iklan. Sistem informasi ini juga dapat memudahkan pelanggan untuk memesan dan membayar paket foto dan harga.
6.	Pratiwi Fitri, Pandika Widodo, Pulla	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem informasi di dalam Camsia Studio. Sistem ini bertujuan untuk

No.	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
				mengefektifkan pengelolaan berbagai data layanan bagi pengguna
7.	Pradipta Wistika Ketut, Pramana Dian, Setiasih Ni Wayan	Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada Julian Photography Menggunakan Framework Laravel	Metode <i>Blackbox Testing</i>	Hasil dari penelitian ini adalah membantu Julian Photography menangani data pesanan dan informasi pelanggan secara efisien, serta memberikan pelanggan informasi lengkap tentang barang dan layanan yang tersedia. Untuk penelitian ini, metode Blackbox Testing digunakan, yang berfokus pada pengujian kinerja sistem.
8.	Andriansyah Doni, Nulhakim Lukman	Extreme Programming Dalam Perancangan Sistem Informasi Jasa Fotografi	Metode <i>Extreme Programming</i>	Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan situs web yang dapat secara efisien menangani pesanan layanan pelanggan dan mengotomatiskan pencatatan
9.	Rahman Muhammad Rizki, Anggraini Lilis, Ramadhani Budi	Sistem Informasi Pelayanan Fotografi, Videografi dan Keuangan pada Studio Foto Rahmadi Egoy di Banjarmasin Berbasis Web	Metode <i>Waterfall</i>	Hasil dari penelitian ini adalah Penelitian ini bertujuan untuk membantu Studio Foto Rahmadi Egoy dalam meningkatkan proses pengolahan data, penyimpanan pencarian, dan pembuatan laporan. Sistem aplikasi berbasis web ini dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan kemudahan bagi karyawan dan pelanggan Studio Foto Rahmadi Egoy.

No.	Peneliti	Judul	Metode	Hasil
10.	Kule Yeti, Maharani	Sistem Informasi Pemesanan dan Penyewaan Jasa Fotografi 4G Studio Salakan	Metode <i>field method</i>	Hasil dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem atau program aplikasi berbasis web yang dapat membantu 4G Studio Salakan dalam proses pemesanan, penyewaan dan penyebaran informasi, untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen informasi

2.2. Landasan Teori

Berikut adalah beberapa kajian teoritis pendukung yang digunakan dalam penelitian ini :

2.2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kerangka kerja yang digunakan untuk menghasilkan data yang relevan dan berguna untuk kebutuhan manajemen perusahaan. Sistem ini adalah internal dan dibuat untuk memenuhi kebutuhan pemrosesan transaksi sehari-hari. Ini juga menawarkan dukungan operasional yang efektif dan kontrol strategis yang langsung dan efektif bagi keseluruhan perusahaan. Organisasi dapat mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyajikan data secara terorganisir dan terstruktur melalui sistem informasi ini. Selain itu, sistem informasi ini memungkinkan organisasi untuk melaporkan informasi yang diperlukan kepada pihak eksternal, seperti pemegang saham, mitra bisnis, atau pihak lain yang terkait, untuk memenuhi kebutuhan mereka untuk informasi yang membantu pengambilan keputusan dan perencanaan strategis. [18].

2.2.2 Website

Website, juga disebut halaman web atau kumpulan halaman web, adalah platform interaktif dan publik yang dapat diakses melalui internet. Situs web ini berfungsi sebagai wadah yang berisi informasi, konten, atau layanan dengan berbagai tujuan, seperti berbagi pengetahuan, mempromosikan produk atau layanan, membangun komunitas online, atau memberi pengguna kemampuan untuk berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain. Komitmen dan pedoman yang ditetapkan oleh World Wide Web Technology

Standards Consortium (W3C), sebuah organisasi yang didedikasikan untuk menciptakan dan memelihara standar teknologi web yang mengatur cara beroperasinya situs web secara konsisten dan aman di seluruh dunia, semakin menunjukkan pentingnya situs web sebagai sarana komunikasi dan ekspresi di dunia digital [19].

2.2.3 Fotografi

Fotografi adalah seni dan teknik membuat gambar atau foto dengan menggunakan cahaya. Istilah ini berasal dari kata Yunani "photos", yang berarti cahaya, dan "graphia", yang berarti menggambar. Dalam dunia fotografi, cahaya sangat penting karena memungkinkan fotografer menangkap dan membingkai subjek. Bayangan, perpaduan warna, dan tekstur, serta detail-detail rumit tercipta dalam hasil fotografi akhir melalui interaksi kompleks antara cahaya dan benda yang diabadikan, seperti model atau objek. Fotografi menggunakan cahaya untuk menciptakan suasana, menonjolkan bentuk dan kontur, mengkomunikasikan emosi, dan menggambarkan cerita yang fotografer ingin sampaikan kepada penonton. [20].

2.2.4 *Scrum Method* (Metode *Scrum*)

Scrum adalah metodologi pengembangan yang telah terbukti sangat efektif dan banyak digunakan di berbagai industri. *Scrum* sangat disukai karena desainnya yang mudah dan sederhana, yang membuat pemangku kepentingan dan anggota tim pengembang dari berbagai latar belakang dapat dengan mudah memahami dan menerapkan metodologi ini dalam proyek mereka. Prinsip utama *Scrum* adalah peningkatan berkelanjutan, di mana setiap iterasi (sprint) proyek memberikan kesempatan untuk terus meningkatkan hasil dan kualitas pekerjaan serta menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi selama pengembangan proyek. Metodologi

ini juga mendorong pendekatan pemecahan masalah adaptif. Pendekatan ini memungkinkan tim untuk mengatasi masalah dan hambatan yang mungkin muncul selama proses pengembangan dengan cara yang efektif. [21].

2.2.4.1 *Product Backlog*

Product Backlog adalah daftar lengkap semua fitur dan komponen yang diperlukan untuk mencapai tujuan pemilik produk. Ini mencakup berbagai hal dalam konteks pengembangan produk, seperti fitur baru yang direncanakan untuk ditambahkan, perubahan yang diinginkan pada fitur yang sudah ada, upaya perbaikan dan peremajaan untuk memperbaiki kesalahan dan masalah teknis yang ditemukan. Produk backlog berfungsi sebagai wadah yang rapi dan terorganisir yang menggambarkan semua kebutuhan dan keinginan yang ingin dicapai untuk produk tersebut. Ini berfungsi sebagai landasan dan panduan bagi tim pengembang dalam merencanakan, menerapkan, dan mengelola tahap pengembangan berikutnya.[22].

2.2.4.2 *Sprint Daily Meeting*

Sprint Planning adalah tahapan yang sangat penting dalam kerangka kerja Scrum. Pada titik ini, tim pengembang bekerja sama untuk menemukan dan merencanakan pekerjaan khusus yang akan dilakukan selama sprint berikutnya. Proses ini melibatkan pembicaraan dan evaluasi mendalam tentang tujuan sprint, kriteria keberhasilan, dan hal-hal yang harus dipenuhi untuk mencapai hasil yang optimal. Dalam proses perencanaan sprint, tim berusaha untuk mendapatkan pemahaman yang jelas dan menyeluruh tentang tugas-tugas yang harus diselesaikan, serta mengidentifikasi hubungan antara tugas-tugas tersebut

untuk memastikan bahwa proses pengembangan berjalan lancar dan efisien.[23].

2.2.4.3 *Daily Scrum*

Daily Scrum adalah kegiatan harian dalam kerangka *Scrum* di mana semua anggota tim pengembangan berkumpul untuk menyinkronkan dan melaporkan kemajuan mereka. Kegiatan ini dilakukan secara singkat berlangsung kurang lebih 15 menit, pada setiap awal hari kerja. Tujuannya adalah untuk membangun pemahaman bersama tentang tujuan sprint dan tugas-tugas yang harus diselesaikan, sekaligus mengatasi tantangan atau hambatan yang mungkin timbul [24].

2.2.4.4 *Sprint Review*

Sprint Review memiliki arti penting dalam metodologi *Scrum*, karena berfungsi sebagai platform bagi tim pengembangan untuk mempresentasikan tugas mereka yang telah selesai kepada pemangku kepentingan. Tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan masukan dan umpan balik yang berharga dari para pemangku kepentingan, dengan tujuan akhir menyelaraskan hasil pekerjaan dengan harapan dan persyaratan mereka [25].

2.2.4.5 *Sprint Retrospective*

Sprint Retrospective sangat bermanfaat dalam kerangka kerja *Scrum* dan merupakan langkah penting dalam proses pengembangan. *Sprint Retrospective* memungkinkan tim pengembangan untuk menilai dan merenungkan kinerja dan hasil pekerjaan selama sprint yang baru saja berakhir. Tujuan utama dari *Sprint Retrospective* adalah untuk menemukan dan

menentukan area yang telah berjalan dengan baik serta area yang perlu diperbaiki di sprint berikutnya [25].

2.2.5 Laravel

Laravel adalah framework pengembangan web yang mengikuti pola arsitektur *Model-View-Controller* (MVC). Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dengan menurunkan biaya yang dikeluarkan dalam pengembangan dan debugging dan dengan meningkatkan produktivitas melalui penggunaan sintaks yang intuitif [26].

2.2.6 PHP

Page Hypertext Preprocessor (PHP) adalah bahasa pemrograman sisi server yang menawarkan opsi yang nyaman untuk memasukkan kode dinamis ke dalam HTML selama proses pembuatan halaman web. Melalui pemanfaatan PHP, pengembangan dapat dengan mudah mendesain situs web yang responsif dan interaktif. Salah satu manfaat utama PHP adalah kode yang ditulis dalam bahasa ini dijalankan di server, menghasilkan pembuatan HTML yang kemudian dikirimkan ke pengguna [27].

2.2.7 CSS

Cascading Style Sheet (CSS) adalah bahasa pemrograman web yang menyediakan tata letak yang digunakan pada web, font web, garis besar dan tata letak pada situs web yang sesuai dengan ukuran layar atau *responsive*. CSS memiliki peran penting dalam menyediakan tata letak yang konsisten dan estetis untuk halaman web. CSS memungkinkan pengembang web membuat desain yang menarik dan profesional dengan cara yang mudah dengan mengatur elemen tampilan seperti tata letak, ukuran, gaya font, garis pembatas, dan elemen tampilan lainnya. [28].

2.2.8 XAMPP

XAMPP adalah paket perangkat lunak yang lengkap yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengembang web dan terdiri dari banyak komponen penting. Fungsi utama XAMPP adalah sebagai server basis data yang dapat diakses melalui platform Apache dan MySQL. Ini memungkinkan pengembang web mengembangkan dan menguji aplikasi web secara lokal sebelum dirilis secara online. Keunggulan utama XAMPP adalah kemampuannya untuk menyediakan lingkungan pengembangan yang siap pakai, yang menghilangkan kebutuhan untuk menginstal setiap komponen secara terpisah.[29].

2.2.9 Black-Box Testing

Black-Box Testing adalah istilah yang mengacu pada suatu teknik pengujian yang berpusat pada mengevaluasi kinerja suatu sistem tanpa memperhatikan struktur kode sumber atau detail internalnya. Pengujian Black Box memastikan bahwa perangkat lunak beroperasi sesuai harapan dan memenuhi kebutuhan pengguna secara keseluruhan karena mengisolasi komponen yang diuji dari struktur internal perangkat lunak [30].

2.2.10 User Acceptance Testing

Dalam siklus pengujian perangkat lunak, Pengujian Penerimaan Pengguna (UAT) adalah bagian yang berbeda. Berbeda dengan pengujian sistem, yang berfokus pada kestabilan dan kesesuaian perangkat lunak dengan dokumen permintaan pengguna, UAT berkonsentrasi pada mengevaluasi pengalaman pengguna di dalam sistem. UAT memastikan bahwa solusi sistem berjalan dengan baik dan mengukur tingkat penerimaan dan kepuasan pengguna terhadap fungsionalitasnya. UAT sangat penting untuk

memastikan bahwa solusi yang diimplementasikan tidak hanya memenuhi persyaratan teknis tetapi juga ramah pengguna dan mudah digunakan [31].

2.2.11 Activity Diagram

Activity Diagram ini menunjukkan langkah-langkah yang terstruktur dari awal hingga akhir prose kerja sistem. Diagram ini, yang dengan cermat menggambarkan setiap tahap, tidak hanya memberikan informasi tentang urutan langkah, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana setiap elemen berfungsi bersama dan memengaruhi satu sama lain dalam konteks sistem yang dirancang. Dengan representasi grafis yang terperinci ini, dinamika dan kompleksitas setiap aktivitas dapat dilihat dengan jelas. Ini memudahkan pemahaman dan analisis proses yang terjadi [32].

2.2.12 Blackbox Testing

Metode *Blackbox Testing* adalah metode perancangan uji data yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian dikeluarkan dari perangkat lunak untuk di cek apakah telah memenuhi harapan. *Blackbox* sendiri dapat di definisikan sebagai pengujian yang menguji apakah semua fungsi perangkat lunak telah memenuhi persyaratan fungsional yang telah ditetapkan. Dalam konteks ini, pengujian *Blackbox* didefinisikan sebagai suatu bentuk pengujian yang bertujuan untuk memastikan bahwa seluruh fungsi perangkat lunak berfungsi dengan baik [33].