

SISTEM INFORMASI PELAYANAN JASA PADA LUCKY PHOTO DENGAN FRAMEWORK LARAVEL

Tristianto Pradita¹, Ade Mubarak², Silvia Ratnasari³

¹Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl.Sekolah Internasional No.1-2 Antapani, Bandung
e-mail: tristiantopradita28@gmail.com

²Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl.Sekolah Internasional No.1-2 Antapani, Bandung
e-mail: adem@Ars.ac.id

³Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya
Jl.Sekolah Internasional No.1-2 Antapani, Bandung
e-mail: silvia@ars.ac.id

Abstract

Dengan perkembangan teknologi pelayanan jasa yang tidak lagi bersifat konvensional, sudah berkembang ke media internet dalam suatu aplikasi pelayanan jasa yang berbasis Web. Dalam permasalahan pada lucky photo yang mencakup pelayanan jasa meliputi percetakan, penjualan, stock barang, pembelian, dan laporan belum secara terkomputerisasi dengan baik. Peneliti bertujuan untuk pembangunan sistem pelayanan jasa yang berjudul Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Lucky Photo dengan Framework Laravel. Dengan membangun aplikasi berbasis web dibutuhkan metode waterfall untuk menjadi tolak ukur pembuatan sistem informasi pelayanan jasa sedangkan untuk perancangan yang di gunakan UML. Dari hasil yang akan di peroleh pada sebuah sistem aplikasi yang berbasis web untuk menuntut kemajuan pada sesuatu perusahaan di antaranya pelayanan jasa menjadi lebih mudah dan memudahkan pelayanan pelanggan dalam melakukan transaksi, pembuatan laporan, dan mengolah data pelanggan. Dalam penyimpan data menggunakan Mysql akan terekap menjadi sebuah laporan.

Keywords: Sistem Informasi Pelayanan Jasa, UML, Metode Waterfal.

Abstract

With the development of service technology that is no longer conventional in nature, it has developed into the internet media in a Web-based service application. In the case of lucky photo, which covers services including printing, sales, stock goods, purchases, and reports, it is not well computerized. The researcher aims to develop a service system entitled Service Information System for Lucky Photo with Laravel Framework. By building a web-based application, a waterfall method is needed to be used as a benchmark for the creation of service information systems while for the design used UML. From the results that will be obtained on a web-based application system to demand progress in a company, including service services that are easier and easier for customer service in making transactions, making reports, and processing customer data. In storing data using Mysql will be applied to a report.

Keywords: Service Information System, UML, Waterfal Method.

1. Pendahuluan

pada perkembangan teknologi penjualan tidak lagi bersifat konvensional, tapi sudah berkembang ke media *internet*. Adanya aplikasi pelayanan jasa yang berbasis *web* dapat menyajikan suatu sistem informasi pada sebuah perusahaan atau para pelanggan (Simargolang & Nasution, 2018).

Dengan adanya keunggulan media internet yang dapat melakukan pelayanan, agar dapat memudahkan pelanggan dan karyawan agar dapat mengakses dimanapun, serta melakukan transaksi

pemesanan dan dapat langsung memilih barang yang diinginkan untuk untuk pemesanannya (Rohman & Savero, 2018) sedangkan menurut (Kurniawan & Syahputra, 2018) bahwa kesimpulan aplikasi pemesanan dan pembayaran berbasis *desktop* pada percetakan aplikasi pemesanan dan pembayaran dapat berfungsi unuk mempermudah karyawan dan pemilik mencari data yang di inginkan.

Dengan adanya *internet* yang yang berbasis web menjadi sebuah informasi dalam suatu strategi perusahaan lucky photo,

sehingga dapat meningkatkan penjualan dari sistem informasi pelayanan jasa lucky photo dengan memanfaatkan *internet* yang sudah sangat dibutuhkan para pengguna. Para pembisnis dapat memanfaatkan *e-commerce* sebagai media mempromosikan produk-produknya agar dapat menyebar luas, sekaligus memudahkan para pelanggan untuk membeli suatu produk dengan mudah dan baik. dalam kehidupan keseharian bahkan dalam dunia bisnis yang dianggap memberikan kemudahan bertransaksi baik itu barang, jasa. Yang diharapkan agar dapat mempermudah pelanggan membeli produk yang ditawarkan oleh perusahaan lucky photo dengan adanya sebuah aplikasi *web* pelanggan tanpa harus datang ke tempatnya secara langsung. Selain digunakan sebagai media informasi, sistem informasi pelayanan jasa pada lucky photo dapat digunakan sebagai *proses* jual beli produk, jasa dan media informasi yang lengkap secara *online*, atau suatu transaksi pembayaran melalui media internet disediakan antara lain penjual dan pembeli.

Lucky Photo merupakan perusahaan dibidang suplayer peralatan kamera, aksesoris dan percetakan yang didirikan pada tahun 2006. Dalam era ini teknologi sistem informasi menuntut kemajuan pada sesuatu pekerjaan manusia yang menjadi utama pada informasi pelayanan jasa pada instansi atau perusahaan. Pada saat ini lucky photo yang belum memiliki suatu sistem informasi pelayanan jasa yang terkomputerisasi untuk memudahkan suatu pekerjaan dan meningkatkan pelayanan pelanggan yang dapat meningkatkan pemasarannya pada sebuah perusahaan tersebut (Himawan et al., 2015).

Penulis melihat dari segi pelayanan di lucky Photo ini belum efektif dikarenakan, belum adanya sistem informasi yang dapat memudahkan pelanggan, pembuatan laporan penjualan, pendataan pelanggan yang selalu mengalami kendala pada saat mengatur dan mengolah data yang semakin lama semakin bertambah dan banyak kesalahan dalam memasukan data-data peralatan kamera dan percetakan yang masuk dan keluar serta proses cetak.

Adapun maksud dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi penjualan peralatan kamera, aksesoris dan jasa percetakan photo berbasis *web* pada perusahaan tersebut, dengan adanya sistem informasi ini diharapkan memudahkan pekerjaan karyawan serta dapat membantu

memasarkan peralatan juga menawarkan jasa, sehingga pemesanan dapat membantu memberikan pelayanan informasi (Fauzi et al., 2018). Penelitian ini juga dapat memudahkan pelanggan lebih optimal dan dapat mempromosikan sebuah produk dan memberikan pelayanan jasa (Heriyanto, 2018) dengan menggunakan sistem informasi yang akan dibuat. Dalam membangun sistem informasi berbasis objek dapat pengumpulan data sebagai alat bantu perancangan yang digunakan adalah UML. Sedangkan perangkat lunak pendukung yang digunakan adalah Sublime, Framework, Bootstrap, Photoshop dan XAMPP.

Dari permasalahan maka penulis mengambil judul "Sistem Informasi Pelayanan Jasa Pada Lucky Photo Dengan Framework Laravel".

1.1. Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka membahas teori dan tinjauan studi yang nantinya mendukung penelitian yang akan digunakan dalam penulisan penelitian.

1. Pengertian Sistem Informasi

Mengenai pengertian sistem berdasarkan pendekatan sistem menurut Jogiyanto dalam (Rahmawati & Bachtiar, 2018) Menurutnya, sistem dapat didefinisikan "sebagai suatu jaringan kerja yang terdiri dari *prosedur-prosedur* yang saling berhubungan, kemudian berkumpul bersama-sama untuk melakukan atau menyelesaikan kegiatan dan mencapai suatu sasaran tertentu".

Informasi merupakan suatu Kumpulan Data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk bagi penerima dan bermanfaat untuk pengambilan keputusan yang terjadi pada saat yang tertentu. seperti tempat, benda, dan orang yang betul-betul ada dan terjadi. Menurut (Iswandy et al., 2015) Menyimpulkan bahwa "informasi memberikan laporan keuangan secara rinci dan tepat pada setiap periode pemberiannya". Sistem informasi adalah suatu kumpulan-kumpulan komponen data yang terdiri dari beberapa sub-sub sistem yang saling berhubungan, bekerjasama dan terorganisasi untuk mengolah komponen atau data tersebut. Menjadi sebuah informasi yang berguna demi mencapai suatu tujuan (Sutrisno et al., 2019). Sistem informasi juga dapat di artikan kerangka kerja atau kegiatan *prosedur-prosedur* yang diorganisasikan dari sumber daya manusia dan komputer , untuk mendukung informasi atau pengambilan keputusan dan pengendalian organisasi

untuk mengubah masukan data atau (*input*) dan menjadi keluaran (*output*) yang sudah di perintahkan oleh *users*, untuk mencapai sasaran.

2. Web

Web dalam artian *World wide web* "suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep *hyperlink* (tautan), yang memudahkan *surfer* (sebutan para pemakai komputer yang melakukan *browsing* atau penelusuran informasi melalui *internet*)" (Palit et al., 2015). Agar dapat memudahkan pencarian atau penelusuran informasi pada internet. Dalam sebuah konten yang berisi informasi yang dapat menghubungkan dari berbagai tempat dengan sebuah alat bantu seperti *browser* atau *aplikasi* lainnya.

3. PHP

Menurut setiawan dalam (Mediana & Nurhidayat, 2018) *PHP* merupakan "kependekan dari *Hypertext Preprocessor* yang merupakan sebuah bahasa *script* tingkat tinggi yang dipasangkan pada dokumen *HTML*". jadi *PHP* adalah situs *web* yang menyesuaikan tampilan konten konten yang tergantung pada kebutuhan atau situasi. *Web* dinamis juga dapat menyimpan data ke dalam *database*, membuat halaman yang berubah ubah sesuai dengan permintaan pengguna, dan lain sebagainya.

4. Framework Laravel

Framework merupakan *framework bundle*, *migrasi* dan *artisan CLI (Command Line Interface)* atau kumpulan intruksi-intruksi yang dikumpulkan dalam *class* dan *function-function* menjadi salah satu kerangka kerja yang digunakan dalam membangun sistem berbasis *web* untuk bertujuan untuk meningkatkan kecepatan atau mempermudah pekerjaan dalam proses pengembangan berbasis *web* (Handika & Purbasari, 2018). Salah satu kerangka MVC, *Framework laravel* adalah sebuah kerangka kerja *open source* yang diciptakan oleh Taylor Otwell. *Laravel* merupakan *framework* yang berbasis *open source* secara gratis agar dapat mempermudah pekerjaan dan mengembangkan sebuah *aplikasi* berbasis *web*. seperti fitur *bundle*, *migrasi*, *artisan* dan banyak lagi fitur yang lainnya (Aminudin, 2015).

Menurut (Handika & Purbasari, 2018) *Framework laravel* memiliki keunggulan tersendiri yang menjadikannya lebih baik dari pada *framework* lainnya,

berikut ini merupakan kelebihan dari *laravel* yaitu, *performance* lebih cepat, *reload* data lebih *stabil*, memiliki keamanan data, menggunakan fituranggih seperti *blade* menggunakan konsep *HMVC* (Hierar hi al Model View Controller), tersedianya *library-library* yang sudah siap untuk digunakan dan adanya fitur pengelolaan *migrations* untuk pembuatan skema table pada *database*.

1.2. Tinjauan Studi

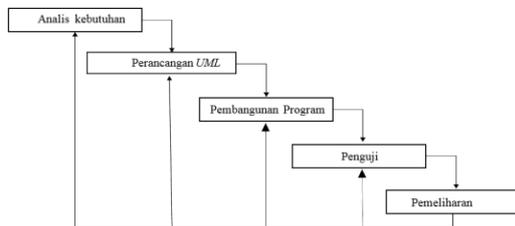
Menurut hasil penelitian (Kurniawan & Syahputra, 2018) untuk penyusunan laporan dengan menggunakan teknik pengumpulan data *primer* dan *sekunder* sehingga menjadi laporan penelitian yang dapat memberikan gambaran secara utuh tentang perancangan *aplikasi* pemesanan dan pembayaran berbasis *desktop* pada percetakan UD. Azka Gemilang. Kerangka kerja ini merupakan langkah-langkah yang akan dilakukan dalam penyelesaian masalah. Berikut adalah kerangka kerja penelitian yang dilaksanakan (Kurniawan & Syahputra, 2018). Sedangkan pada penelitian (Sutrisno et al., 2018) *e-commerce* merupakan segala bentuk kegiatan proses jual beli barang, pemasaran pruduk, jasa dan proses transaksi barang melalui sistem informasi yang memanfaatkan teknologi informasi pada jaringan *internet*.

Untuk menggunakan mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll yang memanfaatkan sebuah teknologi, menurut (Wardhana, 2015) bahwa dengan adanya " *Strategi* pemasaran *digital* berpengaruh terhadap keunggulan bersaing penelitian ini seperti permodalan, pasokan sumberdaya, dan *profesionalitas manajerial*". Keunggulan *E-commerce* berpengaruh terhadap bersaing secara berurutan mulai dari kemudahan dalam pencarian produk, ketersediaan produk, mampu menarik pelanggan baru, ketersediaan informasi produk bagi pelanggan.

2. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis membutuhkan model alur airterjun atau disebut (*Metode Waterfall*) untuk membangun sebuah sistem informasi pelayanan jasa yang menjadi tolok ukur dalam penyelesaian sebuah sistem informasi yang digunakan dengan *metode waterfall*. Dengan penelitian untuk sebuah pendekatan kepada perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada produk yang

dibutuhkan berdasarkan permasalahan yang ada pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall

Dengan adanya sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bias dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan. *Referensi* ini didapatkan dari jurnal, atikel, dengan tujuan untuk memperkuat permasalahan yang ditemukan serta melakukan penelitian ini:

1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada tahap ini untuk membangun sistem informasi pelayanan jasa pada lucky photo yang baru. Untuk bertujuan mempermudah sistem pemasaran dan mempermudah laporan penjualan, stock barang, dan pengolahan data.

2. Perancangan Uml

Perancangan Uml ini merupakan proses desain sistem mengalokasikan membutuhkan perangkat keras atau perangkat lunak sistem dengan membentuk sistem secara keseluruhan arsitektur.

3. Pembangunan Program

Pembangunan Program pada tahap ini membangun sistem perangkat lunak sebagai unit program yang dibuat untuk kebutuhan sistem dengan menggunakan bahasa pemograman.

4. Tes Pengujian

Tes Pengujian pada tahap ini untuk mengintegrasikan sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang dibuat dengan persyaratan telah terpenuhi.

5. Pemeliharaan

Pemeliharaan pada tahap ini untuk merawat suatu sistem dan untuk mengamankan suatu data seperti berkas laporan penjualan dan mencegah suatu sistem bug atau error.

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dengan menggunakan metode pengumpulan data primer dan data sekunder dapat menunjang kepada tujuan dan sasaran studi. Untuk lebih jelasnya diuraikan secara berikut :

1. Metode Data Primer

Metode pengumpulan data primer dilaksanakan dengan cara sebagai berikut:

A. Observasi

Melakukan observasi dan penelitian pada sistem lucky photo yang sedang berjalan selama ini masih kurang efektif, dikarenakan pendataan untuk pengolahan data produk masih dengan pencatat manual. Untuk menguraikan pencatatan data secara manual dan belum secara sistematis yang terjadi dalam proses pendataan persediaan stok barang pada Lucky Photo. Penulis bertujuan untuk tahapan proses pembangunan sistem dapat berjalan baik dan lancer.

B. Wawancara

Untuk mendapatkan gambaran penulis melakukan komunikasi langsung dengan karyawan Lucky Photo untuk dalam membangun sistem yang baik. Maka penulis diperlukan sebuah komunikasi yang intensif dengan karyawan Lucky Photo dan pelanggan. Ketika pelanggan yang ingin melakukan pemesanan produk harus datang langsung ke tempat, untuk melihat produk dan melakukan pemesanan. Ketika selesai melakukan transaksi pembelian produk, pelanggan akan mendapatkan nota pembelian yang berisikan jumlah dan nama barang yang telah dipesan.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder diambil dari internet yang berhubungan dengan penelitian tugas akhir ini, misalnya.

2.2. Identifikasi Permasalahan

Ada beberapa permasalahan yang telah dilakukan penelitian ini yang terdapat pada sistem Lucky Photo yang sedang berjalan, untuk dapat diuraikan permasalahan dan untuk memberi titik keputusan meningkatkan kinerja pada perusahaan Lucky Photo. penelitian bertujuan membangun sebuah sistem agar dapat meningkatkan kinerja dan pendatan secara otomatis seperti yang akan ditampilkan pada table 1 berikut :

Tabel 1. Identifikasi Permasalahan

Masalah	Titik keputusan
Pengolahan data produk pada lucky photo melakukan secara manual sehingga terjadi selisih perhitungan stok produk dan informasi stok produk yang diberikan terkadang tidak sesuai dengan persediaan.	Proses stok produk
Pengolahan persediaan produk pada lucky photo melakukan secara manual, sehingga terjadinya penumpukan berkas dan pencarian data membutuhkan waktu yang lama.	Proses persediaan produk yang keluar masuknya barang
Kesulitan pendataan atau pencatatan laporan terkadang terjadi kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan karena banyaknya produk yang masuk dan keluar	Proses data laporan

2.3. Pemecah Masalah

Berdasarkan *identifikasi* permasalahan peneliti dapat menguraikan pemecahan masalah yang didapatkan dari titik keputusan sehingga dapat diterapkan pada table 2 berikut :

Tabel 2. Pemecah Masalah

Titik keputusan	Yang di usulkan pemecahan masalah
Proses stok produk	Proses pengolahan data produk dapat secara sistematis, sehingga mempermudah pekerjaan untuk mengetahui informasi stok barang yang tersedia.
Proses persediaan produk yang keluar masuknya barang	Proses persediaan produk yang sudah sistematis dapat mengurangi penumpukan berkas dan mempercepat dalam pencarian informasi yang diperlukan.

Proses data laporan	Proses pembuatan laporan yang sudah tersistematis dapat mengurangi kesalahan-kesalahan dalam pencatatan dan pembuatan laporan.
---------------------	--

2.4. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional mendeskripsikan untuk kebutuhan pendukung pengembangan sistem informasi seperti layanan, fitur, atau fungsi yang disediakan oleh sistem informasi untuk pengguna, pada table 3 berikut :

Tabel 3. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional	Responsibilities
Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola data pelanggan 2. Mengelola data pengguna 3. Mengelola pembayaran 4. Mengelola data produk 5. Melihat data stok barang 6. Melihat dan mengontrol pesanan barang 7. Mengelola pengiriman
Pelanggan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Registrasi 2. Melihat katalog Produk 3. Pemesanan Produk 4. Melihat Riwayat pesanan 5. Konfirmasi pembayaran 6. Informasi

2.5. Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah jenis kebutuhan perangkat keras yang dimiliki oleh sistem yaitu kebutuhan perangkat hardware dan kebutuhan perangkat lunak *software*. Selain itu, dilakukan hasil dari merancang sistem informasi, diperlukan alat pendukung pengembangan sistem informasi, seperti:

1. Kebutuhan perangkat keras

Kebutuhan perangkat keras yang diperlukan untuk penunjang penerapan sistem informasi sebagai berikut :

- a. Komputer atau *Laptop*
- b. *Monitor*

- c. Motherboard GIGABYTE H110 LGA 1151
- d. Memory yang diperlukan 4 GB DDR4.
- e. Hard disk minimum 1 Tb.
- f. Prosesor Intel® Celeron® Seri N
- g. Keyboard dan mouse.
- h. Printer.

2. Kebutuhan perangkat lunak atau *software*
Kebutuhan perangkat lunak atau *software* yang diperlukan untuk penunjang penerapan sistem informasi sebagai berikut:

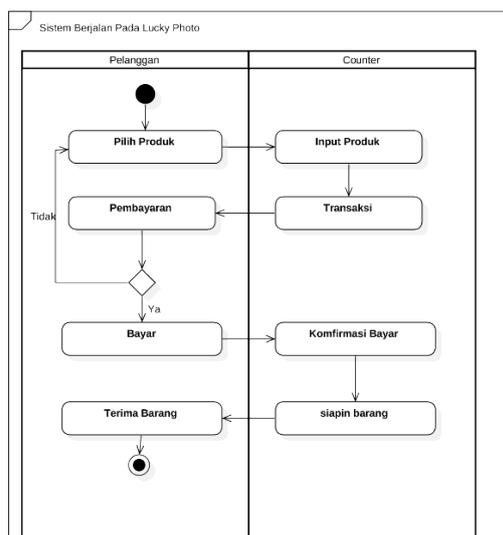
- a. Windows 7/10
- b. Browser
- c. Visual Studio Code
- d. Xampp
- e. Framework Laravel 5.x

2.6. Objek Penelitian

Objek penelitian yang diteliti oleh penulis adalah Lucky Photo yang beralamat di Jl. Jamika 41 Bandung Jawa Barat. Adapun penjelasan mengenai objek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Sistem berjalan

Peneliti menganalisa sistem informasi pelayanan pada Lucky Photo yang berjalan untuk bertujuan mengetahui bagaimana terjadinya proses kegiatan dalam operasional dan untuk mengetahui masalah-masalah yang terjadi. Pada saat ini serta kelemahan pada sistem yang sedang berjalan saat ini.



Gambar 2. Sistem berjalan

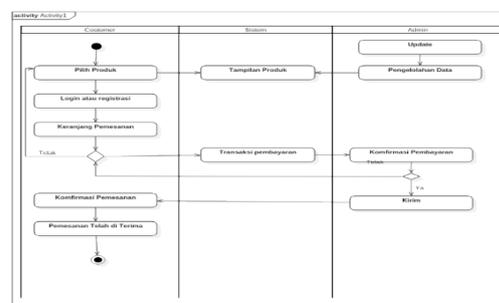
1. Pelanggan memilih barang yang diinginkan.
2. Penjaga kasir akan memeriksa ketersediaan stok produk. Jika produk yang diinginkan tidak tersedia maka akan diberitahukan lagi kepada pelanggan.

3. Jika stok produk tersedia, maka penjaga counter atau kasir akan memberitahukan total yang akan dibayar konsumen.
4. Pelanggan melakukan pembayaran kepada penjaga counter atau kasir secara tunai. Apabila konsumen melakukan pembayaran via transfer bank, maka pelanggan perlu mengkonfirmasi pembayarannya kepada penjaga counter atau kasir dan akan memeriksa rekening apakah pembayaran telah sesuai. Setelah itu kasir melakukan menyiapkan pesanan kepada pelanggan.
5. Pelanggan menerima pesanan yang sudah di pesan.

Dengan penelitian pada sistem yang sedang berjalan terdapat kekurangan sehingga dapat disempurnakan dengan menggunakan sistem yang baru.

2. Sistem diusulkan

Sistem Informasi Pelayanan Jasa pada Lucky Photo yang diusulkan berharap dapat memberikan gambaran yang jelas dalam pembuatan sistem informasi, dapat membantu proses penjualan dan memperluas customer Lucky Photo. Penelitian sistem yang diusulkan digambarkan dengan activity diagram yang dapat menjelaskan proses aliran data sehingga dapat menghasilkan sistem informasi yang diinginkan. Adapun kegiatan-kegiatan gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Sistem diusulkan

1. Customer melakukan pemilihan produk yang diinginkan dan system menampilkan suatu produk.
2. Customer melihat halaman tampilan untuk melakukan pembelian atau pemilihan produk.
3. Customer Melakukan pembelian produk sebelum pembelian akan di bawa ke halaman login yang belum memiliki akun melakukan terlebih dahulu untuk

melakukan registrasi (pendaftaran) sebelum memesan barang. customer memilih produk yang sudah ada dan akan masuk ke keranjang belanja.

4. Customer mengisi untuk melengkapi form alamat pengiriman produk, metode pengiriman serta memilih metode pembayaran.
5. Customer mendapatkan rincian pesan produk.
6. Sistem secara otomatis mengirimkan invoice ke halaman order history.
7. Admin akan mengecek data pesan konsumen.
8. Admin akan menyiapkan pesanan yang akan dikirim
9. Admin akan merubah status pesanan dan meminta konfirmasi pemesanan sudah sampai pada customer.

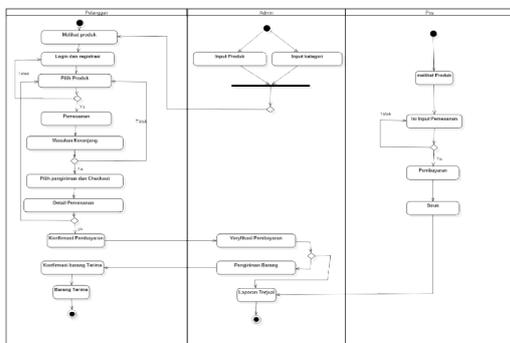
Admin akan merubah status menjadi complete apabila konsumen sudah menerima pesanan tersebut.

2.7. Perancangan

Pada Tahap ini penelitian merancang suatu sistem informasi, yang dapat menghasilkan sebuah sistem informasi pelayanan jasa pada Lucky Photo yang baru.

1. Activity diagram

Pada tahap ini Perancangan activity diagram pada Lucky Photo dapat dilihat pada gambar yang dapat menjelaskan proses aliran data sebagai berikut ini:

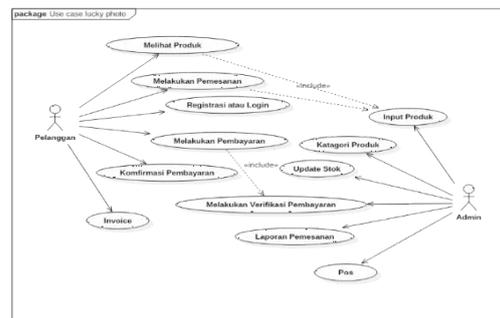


Gambar 4. Activity diagram

Pada gambar 4 pelanggan dapat melakukan pemesanan dengan cara online dan dapat melakukan secara offline.

2. Use Case diagram

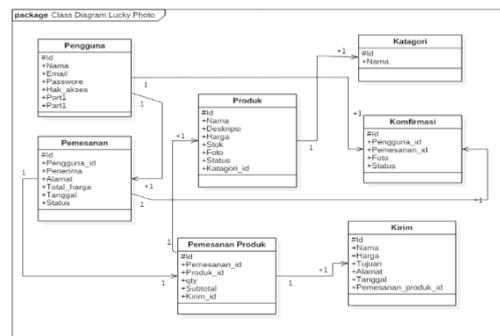
Perancangan Use Case diagram dapat dilihat pada gambar yang dijelas dalam pembuatan sistem informasi yang menghasilkan, sebagai gambar 5 berikut ini:



Gambar 5. Use Case diagram

3. Class diagram

Perancangan Class diagram dapat dilihat pada gambar 6 sebagai berikut ini:



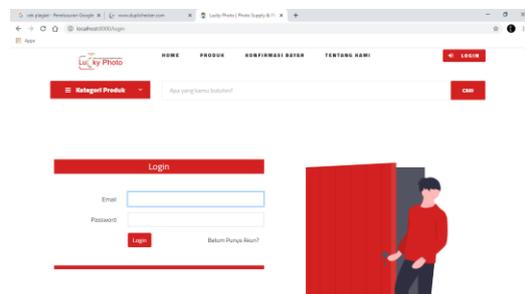
Gambar 6. Class diagram

3. Hasil dan Pembahasan

Pada Tahap ini hasil pembangunan sistem informasi pelayanan, dapat menghasilkan sebuah sistem informasi pelayanan jasa pada Lucky Photo, untuk digunakan dan mendukung kebutuhan yang baru. sebagai berikut sistem yang di dibangun :

3.1. Halaman login

Halaman ini berfungsi sebagai halaman login admin dan untuk masuk ke akun yang dimiliki. Halaman login dapat dilihat pada gambar 7 sebagai berikut:



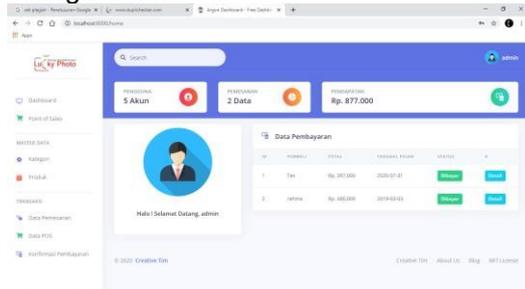
Gambar 7. Halaman Login

3.2. Halaman Admin

Halaman admin merupakan pengelolah master produk yang akan diproses, sebagai berikut:

1. Halaman utama

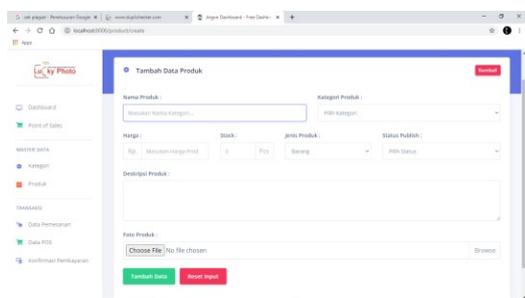
Halaman utama admin merupakan tampilan utama, untuk admin ketika terlogin. Halaman admin dapat dilihat pada gambar 8 sebagai berikut ini:



Gambar 8. Halaman utama

2. Halaman Tambah Produk

Halaman ini merupakan tampilan form untuk tambah data produk. Halaman tambah produk dapat dilihat pada gambar 9 sebagai berikut ini:

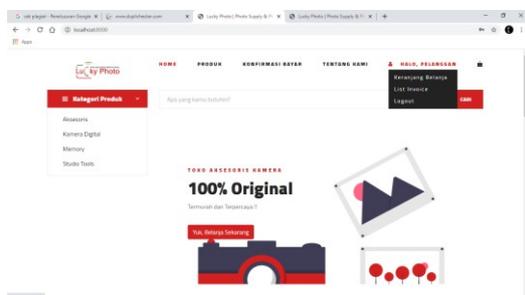


Gambar 9. Halaman tambah produk

3.3. Halaman Pengguna

1. Halaman Utama Pengguna

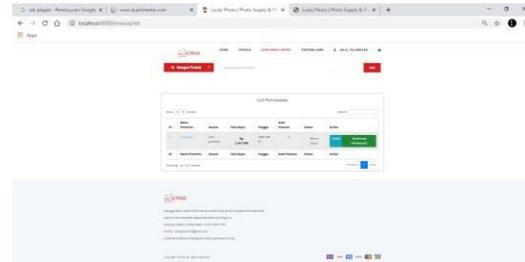
Halaman ini merupakan tampilan utama pengguna untuk publik ketika membuka Sistem Informasi Pelayanan Jasa pada Lucky Photo. Halaman utama ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut ini :



Gambar 10. Halaman utama pengguna

2. Halaman konfirmasi pesanan

Halaman konfirmasi pesanan yang telah direkap oleh sistem secara otomatis untuk melakukan memverifikasi pembayaran, bukti pembayaran yang sudah terkirim. Halaman konfirmasi dapat dilihat pada gambar 11 sebagai berikut ini.



Gambar 11. Halaman konfirmasi pesanan

3.4. Pengujian

Tahap pengujian penulis menggunakan metode Black Box testing, Metode Black Box testing merupakan terhadap kebutuhan fungsi dari suatu program yang telah hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional dari software yang meliputi dari input dan output.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari pembahasan pada Sistem Informasi Pelayanan Jasa pada Lucky Photo Dengan Framework Laravel, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Adanya teknologi sistem informasi menuntut kemajuan pada sesuatu pekerjaan informasi pelayanan jasa pada Lucky Photo.
2. Membangun Sistem Informasi Pelayanan Jasa yang baru akan menjadi lebih mudah untuk melakukan transaksi.
3. Dengan sistem pelayanan jasa dapat memudahkan pelanggan, pembuatan laporan, dan mengolah data pelanggan yang terekap pada database Mysql..

Referensi

- Aminudin. (2015). Cara Efektif Belajar Framework Laravel. *Ilmu Teknologi Informasi*, 1–28.
- Fauzi, R., Wibowo, S., & Putri, D. Y. (2018). Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website. *Fountain of Informatics Journal*, 3(1), 5. <https://doi.org/10.21111/fij.v3i1.1824>

- Handika, I. G., & Purbasari, A. (2018). Pemanfaatan Framework Laravel Dalam Pembangunan Aplikasi E-Travel Berbasis Website. *Konferensi Nasional Sistem Informasi STMIK Atma Luhur Pangkalpinang*, 1329–1334.
- Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.
- Himawan, H., Saefullah, A., & Santoso, S. (2015). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif. *Scientific Journal of Informatics*, 1(1), 53–63.
<https://doi.org/10.15294/sji.v1i1.3641>
- Iswandy, E., Sekolah, D., Manajemen, T., Komputer, I., & Balantai, B. (2015). *Jurnal TEKNOIF ISSN: 2338-2724 SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN PENERIMAAN MAHASISWA DAN PELAJAR KURANG MAMPU Vol. 3 No . 2 Oktober 2015 Jurnal TEKNOIF ISSN: 2338-2724*. 3(2).
- Kurniawan, E., & Syahputra, A. K. (2018). Perancangan Aplikasi Pemesanan Dan Pembayaran Berbasis Desktop Pada Percetakan UD. AZKA GEMILANG Menggunakan Metode Prototype. *Seminar Nasional Raya*, 9986(September), 105–110.
- Mediana, D., & Nurhidayat, A. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Helpdesk (a-Desk) Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus Di Pdam Surya Sembada Kota Surabaya). *Jurnal Manajemen Informatika*, 8(02), 75–81.
- Palit, R. V, Rindengan, Y. D. Y., & Lumenta, A. S. M. (2015). Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *E-Journal Teknik Elektro Dan Komputer*, 4(7), 1–7.
- Rahmawati, N. A., & Bachtiar, A. C. (2018). Analisis dan perancangan sistem informasi perpustakaan sekolah berdasarkan kebutuhan sistem. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 14(1), 76.
<https://doi.org/10.22146/bip.28943>
- Rohman, F., & Savero, N. (2018). Implementasi Sistem Informasi Berbasis Web Pada Noni Foto Studio Jakarta. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 7(4), 13–19.
- Simargolang, M. Y., & Nasution, N. (2018). Aplikasi Pelayanan Jasa Laundry Berbasis WEB (Studi Kasus: Pelangi Laundry Kisaran). *Jurnal Teknologi Informasi*, 2(1), 9.
<https://doi.org/10.36294/jurti.v2i1.402>
- Sutrisno, S., Asyidiq, M., & Santoso, S. (2018). Perancangan Sistem Pemasangan Iklan Online Pada Aplikasi E-Commerce (E-Gemanausa) Menggunakan Metode Restful Api Dan Framework Laravel. *Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 2(2), 119–132.
<http://ejournal.lppm-unbaja.ac.id/index.php/saintek/article/view/99>
- Sutrisno, S., Asyidiq, M., Santoso, S., Akhir, T., Aminuddin, A., Поконова Ю.В., Fotokita, T., Menggunakan, C. O. M., Hakim, A. A., Pratama, S., S, F. P., Novita, R., Subandri, M. A., Simaremare, Y. P. ., S, A. P., & Wibowo, R. P. (2019). Perancangan Sistem Pemasangan Iklan Online Pada Aplikasi E-Commerce (E-Gemanausa) Menggunakan Metode Restful Api Dan Framework Laravel. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri*, 2(2), 32–38.
<https://doi.org/10.35957/jatisi.v5i2.142>
- Wardhana, A. (2015). Strategi Digital Marketing dan Implikasinya Pada Keunggulan Bersaing UMK di Indonesia. *In Seminar Nasional Keuangan Dan Bisnis IV, April 2015*, 327–337.