

## **PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAAN STUDIO FOTOGRAFI BERBASIS *WEB* DI KOTA MEDAN MENGGUNAKAN *FRAMEWORK* *CODEIGNITER***

**Ahmad Bukhori<sup>\*1</sup>, Ahmad Zakir<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[ahmad.bukhori1121@gmail.com](mailto:ahmad.bukhori1121@gmail.com), <sup>2</sup>[jackm4t@gmail.com](mailto:jackm4t@gmail.com)

(Diterima : 29 Juli 2025, Direvisi : 12 September 2025, Disetujui : 17 September 2025)

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi mendorong berbagai sektor usaha untuk memanfaatkan sistem digital dalam mendukung efisiensi layanan. Salah satunya adalah layanan pemesanan studio yang membutuhkan sistem terintegrasi agar data pengguna, data studio, serta transaksi dapat dikelola secara efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem pemesanan studio berbasis *web* dengan metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. Model ini dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur, meliputi analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, serta pemeliharaan. Hasil implementasi sistem menunjukkan bahwa administrator dapat mengelola akun pengguna, menambah dan memperbarui data studio yang berisi informasi nama, rating, jam operasional, lokasi, alamat, serta harga layanan. Selain itu, sistem mampu mencatat transaksi pemesanan dengan informasi pemesan, studio yang dipesan, tanggal booking, harga, metode pembayaran, hingga status transaksi. Berdasarkan hasil pengujian, sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan dan mempermudah proses administrasi yang sebelumnya dilakukan secara manual. Sistem ini tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam pengelolaan data, tetapi juga mendukung transparansi, meminimalisasi kesalahan input, dan mempercepat akses informasi. Dengan demikian, penerapan sistem pemesanan studio berbasis *web* ini dapat menjadi solusi efektif untuk menunjang layanan yang lebih modern, cepat, dan terintegrasi, serta dapat dikembangkan lebih lanjut dengan penambahan fitur notifikasi otomatis, integrasi pembayaran online, dan analisis laporan berbasis dashboard.

**Kata Kunci** : sistem informasi, penyewaan studio, *web*, *codeigniter*

## ***DESIGN OF A WEB-BASED PHOTOGRAPHY STUDIO RENTAL INFORMATION SYSTEM IN MEDAN CITY USING CODEIGNITER FRAMEWORK***

### ***Abstract***

*The rapid development of information technology has encouraged various business sectors to adopt digital systems in order to improve service efficiency. One of them is the studio booking service, which requires an integrated system to effectively manage user data, studio data, and transactions. This study aims to design and develop a web-based studio booking system using the Waterfall software development method. This model was chosen because it offers systematic and structured stages, including requirements analysis, system design, implementation, testing, and maintenance. The implementation results show that the administrator is able to manage user accounts, add and update studio data containing information such as name, rating, operating hours, location, address, and service price. In addition, the system is capable of recording booking transactions with detailed information about the customer, the studio booked, booking date, price, payment method, and transaction status. Based on the testing results, the system runs according to requirements and simplifies administrative processes that were previously carried out manually. This system not only improves efficiency in data management but also supports transparency, minimizes input errors, and accelerates access to information. Therefore, the implementation of this web-based studio booking system can be considered an effective solution to support modern, fast, and integrated services, and it can be further developed by adding features such as automated notifications, online payment integration, and dashboard-based analytical reports.*

**Keywords:** *information system, studio rental, web, codeigniter*

---

## 1. PENDAHULUAN

Penyewaan studio fotografi merupakan salah satu layanan yang semakin diminati di tengah berkembangnya kebutuhan masyarakat akan dokumentasi visual yang berkualitas. Studio fotografi menjadi pilihan utama bagi individu maupun pelaku usaha untuk melakukan sesi pemotretan, baik untuk keperluan pribadi seperti *prewedding* dan wisuda, maupun untuk kebutuhan komersial seperti katalog produk dan kampanye promosi [1]. Di kota-kota besar, termasuk Medan, jasa penyewaan studio fotografi memiliki potensi pasar yang tinggi seiring dengan meningkatnya aktivitas digital dan media sosial yang menuntut tampilan visual yang profesional. Seiring dengan pertumbuhan permintaan tersebut, pemanfaatan teknologi informasi menjadi faktor krusial dalam mendukung operasional bisnis jasa penyewaan studio. Sistem informasi berbasis *web* memungkinkan proses manajemen penyewaan menjadi lebih efisien, mulai dari pencatatan data pelanggan, penjadwalan penggunaan studio, hingga konfirmasi pembayaran. *Framework Codeigniter* yang mengusung pola *Model-View-Controller* (MVC) menawarkan struktur pengembangan aplikasi yang terorganisir, ringan, dan mudah diimplementasikan untuk merancang sistem yang responsif dan dapat diakses kapan saja oleh pengguna [2], [3]. Namun, hingga saat ini masih banyak jasa studio fotografi di Kota Medan yang belum menyediakan layanan pemesanan secara daring. Calon penyewa sering kali mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi mengenai ketersediaan jadwal, harga sewa, maupun fasilitas yang disediakan oleh studio secara cepat dan akurat. Proses pemesanan yang masih dilakukan secara manual, seperti melalui telepon atau media sosial, berisiko menimbulkan miskomunikasi dan ketidaktepatan jadwal, yang pada akhirnya dapat mengurangi kepuasan pelanggan.

Penelitian-penelitian terdahulu telah banyak mengembangkan sistem informasi untuk penyewaan jasa atau perlengkapan fotografi berbasis *web*, dengan tujuan utama meningkatkan efisiensi layanan dan memudahkan proses pemesanan secara daring. Namun, masing-masing penelitian memiliki fokus dan keterbatasan yang berbeda, sehingga masih menyisakan ruang untuk pengembangan lebih lanjut sesuai dengan kebutuhan spesifik di Kota Medan. Penelitian [4] merancang sistem informasi penyewaan jasa fotografi berbasis *web* untuk APPA *Project* dengan menggunakan metode SDLC *Waterfall* dan teknologi PHP-MYSQL. Sistem ini berhasil mengintegrasikan proses pemesanan, manajemen pelanggan, dan pembuatan laporan, namun tidak menyebutkan penggunaan *framework* modern atau fitur real-time, sehingga skalabilitas dan kecepatan pengembangan sistem menjadi terbatas. Penelitian Rosa Mustika Dina dan Auliya Burhanuddin [5] juga mengembangkan sistem serupa untuk Tyas Foto menggunakan pendekatan *Waterfall*, lengkap dengan fitur e-katalog dan manajemen level akses. Meskipun telah diuji secara fungsional dan usability-nya baik, sistem ini masih bersifat generik dan belum dirancang untuk konteks geografis atau kebutuhan pasar tertentu, seperti Kota Medan. Sementara itu, Sapta Kuncoro [6] merancang sistem untuk Arra Photo Cinema dengan pendekatan RAD dan pemodelan UML, yang menekankan kecepatan pengembangan. Namun, penelitian ini terbatas pada studi kasus lokal di Prabumulih dan tidak menyertakan implementasi teknologi *backend framework* yang terstruktur, sehingga potensi pemeliharaan dan pengembangan jangka panjang kurang optimal.

Di sisi lain, penelitian [7] mengembangkan aplikasi penyewaan kamera dan aksesoris studio foto di Pekanbaru dengan fitur booking online dan konfirmasi pembayaran otomatis. Sistem ini cukup komprehensif dalam hal alur transaksi, tetapi masih menggunakan pendekatan *Waterfall* tanpa *framework*, dan tidak menyentuh aspek personalisasi layanan atau integrasi dengan kebutuhan pasar lokal yang dinamis. Terakhir, meskipun file [8] merupakan duplikat dari [5], keduanya menegaskan bahwa pendekatan manual dan sistem yang tidak terstandar masih menjadi kendala utama di banyak studio foto, dan solusi berbasis *web* memang sangat dibutuhkan.

Secara keseluruhan, kekurangan utama dari penelitian-penelitian terdahulu adalah: (1) belum ada yang secara spesifik menargetkan kebutuhan pasar Kota Medan, (2) mayoritas tidak menggunakan *framework* modern seperti *Codeigniter* yang memungkinkan pengembangan cepat, modular, dan mudah dikelola, serta (3) belum secara eksplisit menekankan pada transparansi informasi dan manajemen operasional secara real-time sebagai fitur inti. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan merancang sistem informasi penyewaan studio fotografi berbasis *web* yang dikembangkan menggunakan *framework Codeigniter*, khusus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna di Kota Medan. Sistem ini diharapkan mampu memberikan kemudahan dalam proses pemesanan, menyajikan informasi secara transparan dan real-time, serta membantu pemilik studio dalam mengelola operasional secara lebih efisien dan terstruktur, sekaligus meningkatkan daya saing pelaku usaha fotografi di era digitalisasi layanan.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan suatu kesatuan komponen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan informasi guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, pengendalian, serta analisis dalam suatu organisasi. Sistem ini tidak hanya terbatas pada perangkat keras dan lunak, tetapi juga mencakup manusia, prosedur, serta basis data yang terintegrasi. Dalam konteks ini, informasi menjadi komoditas strategis yang dapat menentukan arah dan efektivitas suatu organisasi. Seiring perkembangan teknologi informasi, sistem informasi telah berevolusi dari sekadar alat bantu administratif menjadi sistem pendukung

keputusan yang kompleks dan adaptif. Transformasi ini memperlihatkan bahwa sistem informasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana pencatatan data, tetapi juga sebagai alat analisis yang mampu memprediksi dan merekomendasikan tindakan berdasarkan data historis dan *real-time*. Oleh karena itu, pemahaman terhadap sistem informasi tidak dapat dilepaskan dari dinamika teknologi digital. Komponen utama dalam sistem informasi terdiri atas perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), data, prosedur, dan sumber daya manusia. Kelima elemen ini harus bekerja secara sinergis untuk menciptakan aliran informasi yang efisien dan efektif. Misalnya, data yang dikumpulkan oleh sensor (hardware) akan diolah oleh aplikasi (software), kemudian disajikan dalam bentuk informasi yang dapat digunakan oleh manusia dalam pengambilan keputusan [9]–[11].

## 2.2. Studio

Studio adalah ruang atau tempat kerja yang dirancang secara khusus untuk keperluan produksi seni, desain, media, atau karya kreatif lainnya. Secara etimologis, kata “studio” berasal dari bahasa Latin studium yang berarti “penerapan atau semangat belajar”. Dalam konteks modern, studio menjadi ruang yang berfungsi sebagai sarana penciptaan, eksperimen, dan produksi yang menunjang profesionalisme dalam bidang kreatif tertentu. Studio dapat mengambil bentuk fisik maupun digital, tergantung pada jenis kegiatan yang dilaksanakan di dalamnya. Misalnya, dalam seni rupa, studio adalah tempat seniman melukis atau membuat patung, sedangkan dalam industri musik dan film, studio lebih banyak merujuk pada fasilitas rekaman dan editing yang dilengkapi dengan peralatan canggih. Dengan demikian, definisi studio bersifat dinamis dan kontekstual, menyesuaikan dengan perkembangan bidang yang terkait. Fungsi utama dari studio adalah menciptakan lingkungan yang kondusif bagi proses kreatif dan produksi. Hal ini mencakup pengendalian aspek teknis seperti pencahayaan, akustik, dan privasi, agar hasil karya yang dihasilkan dapat mencapai standar optimal. Selain itu, studio juga berfungsi sebagai ruang eksplorasi dan inovasi, di mana para profesional dapat menguji ide-ide baru tanpa gangguan eksternal yang berlebihan [12].

## 2.3 Fotografi

Fotografi merupakan proses dan seni menciptakan gambar dengan menangkap cahaya pada media sensitif seperti film fotografi atau sensor digital. Kata “fotografi” berasal dari bahasa Yunani, yaitu *photos* yang berarti cahaya dan *graphé* yang berarti menggambar atau menulis. Dengan demikian, secara harfiah, fotografi dapat diartikan sebagai “melukis dengan cahaya”, yang menunjukkan bahwa cahaya merupakan elemen paling fundamental dalam proses pengambilan gambar. Seiring perkembangan teknologi, fotografi telah bertransformasi dari proses kimiawi menjadi digital, memungkinkan kemudahan dalam pengambilan, pengolahan, dan distribusi gambar. Kemajuan ini tidak hanya meningkatkan efisiensi, tetapi juga memperluas cakupan fungsi fotografi dalam berbagai bidang seperti jurnalistik, seni, forensik, medis, dan pemasaran. Oleh sebab itu, fotografi saat ini tidak hanya dipandang sebagai praktik estetika, tetapi juga sebagai alat dokumentasi dan komunikasi visual yang multidimensi. Fotografi memiliki unsur teknis yang terdiri dari pencahayaan, komposisi, fokus, dan eksposur yang kesemuanya mempengaruhi kualitas visual dari sebuah gambar. Penguasaan terhadap aspek teknis ini sangat penting untuk menghasilkan foto yang tidak hanya informatif, tetapi juga artistik. Dalam konteks ilmiah, aspek teknis ini dipelajari secara sistematis dalam cabang ilmu yang disebut teknologi fotografi, yang mencakup perangkat optik, sensor gambar, dan perangkat lunak pengolah citra [13].

## 2.4. Metode Pengembangan Sistem

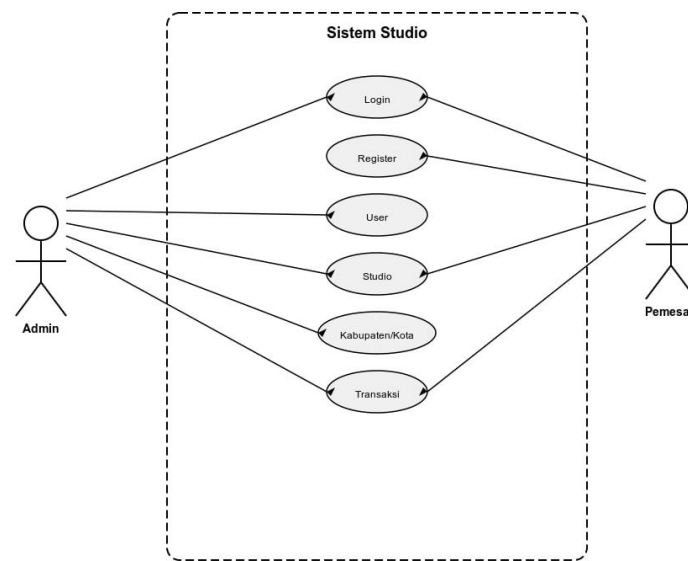
Metode pengembangan sistem pada penelitian ini menggunakan model *Waterfall*, yaitu salah satu metode klasik dalam rekayasa perangkat lunak yang memiliki alur kerja sistematis dan terstruktur. Model ini disebut juga *linear sequential model* karena setiap tahap pengembangan dilakukan secara berurutan, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan. Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan identifikasi terhadap proses bisnis yang berjalan dan kebutuhan pengguna sistem. Hasil analisis kemudian menjadi dasar perancangan arsitektur sistem, desain basis data, serta antarmuka pengguna. Selanjutnya, tahap implementasi dilakukan dengan menerjemahkan desain ke dalam kode program menggunakan bahasa pemrograman dan *framework* yang sesuai. Setelah sistem selesai diimplementasikan, dilakukan pengujian untuk memastikan bahwa semua fungsi berjalan sesuai dengan kebutuhan. Tahap terakhir adalah pemeliharaan, yang mencakup perbaikan bug, pembaruan fitur, serta penyesuaian sistem jika terdapat perubahan kebutuhan. Pendekatan *Waterfall* dipilih karena alurnya yang jelas, terdokumentasi dengan baik, serta memudahkan dalam mengontrol setiap tahapan pengembangan sistem sehingga hasil akhir dapat sesuai dengan spesifikasi yang ditentukan [14]–[16].

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.4. Use case Diagram

Berikut ini adalah tampilan *use case* dari sistem yang telah dirancang, yang disajikan sebagai berikut [17].

Ahmad bukhori, dkk, perancangan sistem informasi penyewaan studio fotografi berbasis web di kota medan menggunakan framework codeigniter.



Gambar 1. Use case Diagram

Diagram menunjukkan interaksi antara dua aktor, yaitu Admin dan Pemesan, dalam sistem penyewaan studio fotografi. Kedua aktor dapat melakukan proses login, registrasi, serta melihat dan mengelola data user, studio, kabupaten/kota, dan transaksi. Admin memiliki akses penuh terhadap semua fitur, sedangkan pemesan hanya dapat menggunakan fitur sesuai kebutuhan penyewaan studio.

### 3.5. Implementasi Sistem

Tahap selanjutnya adalah melakukan implementasi sistem. Sistem yang telah dikembangkan terdiri dari beberapa halaman, dengan masing-masing halaman memiliki fungsi dan peran tersendiri dalam mendukung operasional aplikasi.

#### 1. Halaman Beranda

Gambar 2. menampilkan halaman utama antarmuka pengguna yang dirancang untuk menarik perhatian pengunjung dengan visual yang atraktif. Pada bagian atas, terdapat menu navigasi yang mencakup tombol Beranda dan Fotografer, yang masing-masing berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke halaman utama dan daftar fotografer yang tersedia. Sementara itu, tombol Login di pojok kanan atas memungkinkan pengguna yang sudah memiliki akun untuk masuk ke dalam sistem. Selain itu, tersedia juga tombol Daftar Sekarang yang ditujukan bagi pengguna baru untuk memulai proses.



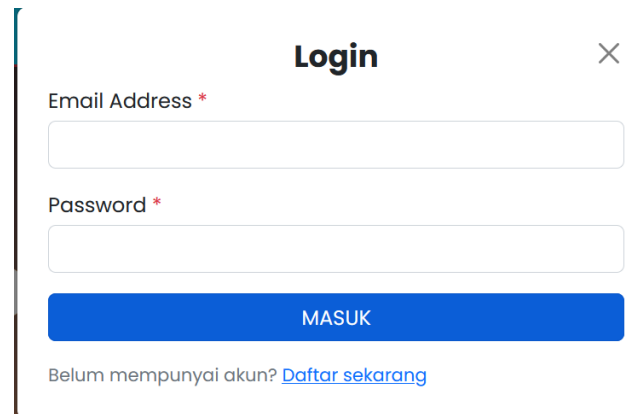
Gambar 2. Tampilan Login

Gambar 2 merupakan tampilan halaman utama (home page) dari sistem informasi penyewaan studio fotografi berbasis web yang dirancang untuk pengguna di Kota Medan. Halaman ini dirancang dengan fokus pada pengalaman pengguna (*user experience*) dan konversi pemesanan. Secara visual, halaman ini menampilkan gambar latar belakang kamera DSLR dengan efek bokeh cahaya malam yang artistik, yang secara langsung mengkomunikasikan identitas bisnis fotografi dan menciptakan kesan profesional serta estetis. Elemen utama

yang paling mencolok adalah judul besar: “Cari fotografer terbaik yang Anda butuhkan”, yang langsung menyampaikan tujuan utama platform ini kepada pengunjung. Di bawahnya, terdapat deskripsi pendukung: “Temukan fotografer yang sesuai dengan kebutuhan Anda”, yang memperjelas fungsi pencarian dan personalisasi layanan.

## 2. Halaman Login

Gambar 3. menampilkan form login yang memiliki dua tombol utama. Tombol MASUK berfungsi untuk mengirim data email dan password yang telah diinput oleh pengguna ke sistem guna dilakukan proses verifikasi. Sementara itu, tautan Daftar sekarang mengarahkan pengguna yang belum memiliki akun ke halaman pendaftaran, memungkinkan mereka membuat akun baru dalam sistem.

The image shows a login form titled "Login" with a close button (X) in the top right corner. It contains two input fields: "Email Address \*" and "Password \*". Below these fields is a prominent blue button labeled "MASUK". At the bottom of the form, there is a text link that reads "Belum mempunyai akun? [Daftar sekarang](#)".

Gambar 3. Halaman Login

Tampilan login ini merupakan bagian dari sistem informasi yang digunakan untuk mengakses sebagian layanan. Hal ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke sistem dengan menggunakan kredensial yang telah terdaftar, yaitu alamat email dan kata sandi. Tampilan ini menampilkan dua kolom input: satu untuk alamat email dan satu untuk kata sandi, yang kata berdentuk sebagai bidang wajib yang harus diisi oleh pengguna sebelum dapat masuk. Setelah pengguna mengisi kedua kolom tersebut, mereka dapat menekan tombol "MASUK" untuk melakukan proses autentikasi. Tombol ini memiliki warna biru yang kontras dengan latar belakang putih, sehingga mudah dikenali dan menarik perhatian pengguna. Di bawah tombol tersebut, terdapat tautan tambahan yang menyediakan opsi untuk pengguna yang belum memiliki akun, dengan menawarkan link "Daftar sekarang". Link ini memungkinkan pengguna untuk membuat akun baru jika mereka belum memiliki akun, sehingga memudahkan proses pendaftaran dan meningkatkan kemungkinan bagi pengguna baru untuk menggunakan sistem. Secara keseluruhan, tampilan ini dirancang secara sederhana dan fungsional, dengan elemen-elemen utama yang jelas dan mudah dipahami. Penggunaan warna biru pada tombol "MASUK" memberikan rasa profesional dan menunjukkan bahwa sistem ini adalah sebuah platform yang dapat diandalkan dengan aman. Selainnya, penggunaan teks yang sederhana dan ukuran yang sederhana juga membantu dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan mudah digunakan.

## 3. Halaman Register

Gambar tersebut menunjukkan form registrasi yang digunakan untuk membuat akun baru. Tombol DAFTAR berfungsi untuk mengirimkan data seperti email, password, dan nama lengkap ke sistem agar pengguna dapat terdaftar. Sementara tautan Masuk sekarang mengarahkan pengguna ke halaman login jika sudah memiliki akun.

The registration form is titled "Registrasi" and includes a close button (X). It contains three input fields: "Email Address \*", "Password \*", and "Nama Lengkap \*". Below these fields is a blue button labeled "DAFTAR". At the bottom, there is a text prompt "Sudah mempunyai akun? [Masuk sekarang](#)".

Gambar 4. Halaman Register

Gambar 4 menunjukkan tampilan formulir registrasi untuk pengguna baru pada sistem informasi yang dibangun. Formulir ini dirancang untuk memudahkan proses pendaftaran akun bagi pelanggan atau admin. Pengguna diharuskan mengisi tiga bidang data yang wajib, yaitu alamat email, kata sandi (password), dan nama lengkap. Setiap bidang memiliki ikon bintang merah (\*) yang menandakan bahwa bidang tersebut wajib diisi. Tombol "DAFTAR" berwarna biru tua dengan warna biru tua terangkat dan menonjolkan ke proses pendaftaran setelah semua data diisi. Di bawah tombol terdapat teks yang menyatakan "Sudah mempunyai akun? Masuk sekarang", yang memberikan opsi kepada pengguna yang sudah memiliki akun untuk langsung login. Desain antar muka ini bersifat sederhana, jelas, dan mudah digunakan, dengan elemen-elemen yang disusun secara vertikal dan rapi. Warna dominan putih dan biru tua terangkat membantu menciptakan tampilan yang profesional dan menarik.

#### 4. Halaman User

Gambar 5. merupakan halaman manajemen pengguna. Tombol tambah (+) digunakan untuk menambahkan user baru. Kolom pencarian mempermudah proses pencarian data pengguna. Pada bagian aksi, ikon pensil berfungsi untuk mengedit data pengguna, sedangkan ikon tempat sampah digunakan untuk menghapus data yang dipilih.

The "User Management" interface features a table with the following data:

| No | Email Address   | Nama          | Role  | Aksi            |
|----|-----------------|---------------|-------|-----------------|
| 1  | admin@gmail.com | Administrator | Admin | [Edit] [Delete] |

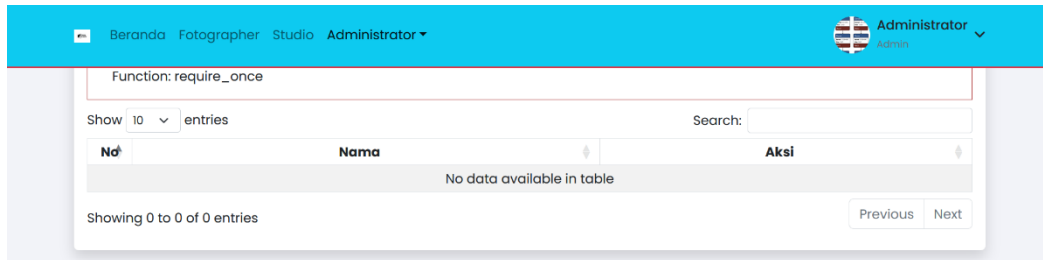
Additional interface elements include a "Show 10 entries" dropdown, a "Search:" input field, and pagination controls labeled "Previous", "1", and "Next".

Gambar 5. Halaman User

Gambar 5 menampilkan halaman *User Management* pada sistem berbasis web yang digunakan untuk mengelola akun pengguna. Tampilan antarmuka ini menunjukkan sebuah tabel dengan informasi utama terkait pengguna yang terdaftar dalam sistem, meliputi nomor urut (No), email address, nama, role (peran), serta aksi yang dapat dilakukan administrator. Dalam contoh yang terlihat, terdapat satu akun administrator dengan alamat email *admin@gmail.com*, nama "Administrator", dan peran sebagai *Admin*. Pada kolom aksi, tersedia ikon untuk mengedit (ikon pensil berwarna hijau) serta menghapus (ikon tempat sampah berwarna merah) akun pengguna tersebut. Di bagian atas tabel, terdapat opsi untuk menentukan jumlah data yang ditampilkan, kolom pencarian untuk memfilter data, serta tombol tambah (+) di pojok kanan atas untuk menambahkan pengguna baru. Navigasi halaman juga ditampilkan di bagian bawah dengan tombol *Previous* dan *Next*. Halaman ini menunjukkan bagaimana administrator dapat melakukan pengelolaan pengguna secara terstruktur dan interaktif melalui antarmuka sistem.

#### 5. Halaman Kabupaten atau Kota

Gambar 6. merupakan halaman pengelolaan data studio. Sistem menampilkan tabel kosong karena belum ada data yang dimasukkan. Tabel ini berfungsi untuk menampilkan daftar studio yang telah didaftarkan, dengan fitur pencarian serta opsi untuk mengedit dan menghapus data pada kolom aksi.

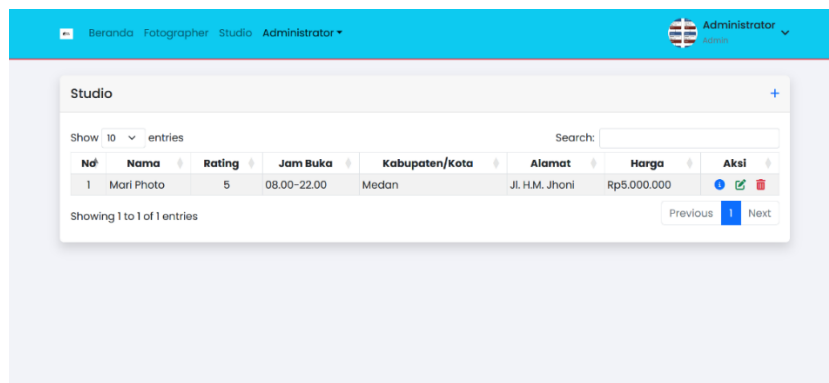


Gambar 6. Halaman Kabupaten

Gambar 6 memperlihatkan halaman Daftar Studio pada sistem berbasis *web* yang dikelola oleh administrator. Pada tampilan ini, sistem menampilkan tabel dengan kolom *No*, *Nama*, dan *Aksi*. Namun, isi tabel menunjukkan keterangan “No data available in table”, yang berarti belum ada data studio yang terdaftar dalam sistem. Administrator tetap dapat menggunakan fitur yang tersedia di bagian atas tabel, seperti pengaturan jumlah entri yang ingin ditampilkan serta kolom pencarian untuk memfilter data. Sementara itu, navigasi halaman di bagian bawah (tombol *Previous* dan *Next*) masih tidak aktif karena data belum tersedia. Tampilan ini menunjukkan kondisi awal sebelum administrator menambahkan data studio ke dalam sistem.

#### 6. Halaman Studio

Halaman ini menampilkan data studio dalam bentuk tabel. Tabel mencakup informasi seperti nama studio, rating, jam buka, kota, alamat, dan harga. Fitur pencarian disediakan untuk memudahkan pencarian data, serta tersedia tombol aksi yang memungkinkan admin untuk mengedit atau menghapus entri studio yang ada.



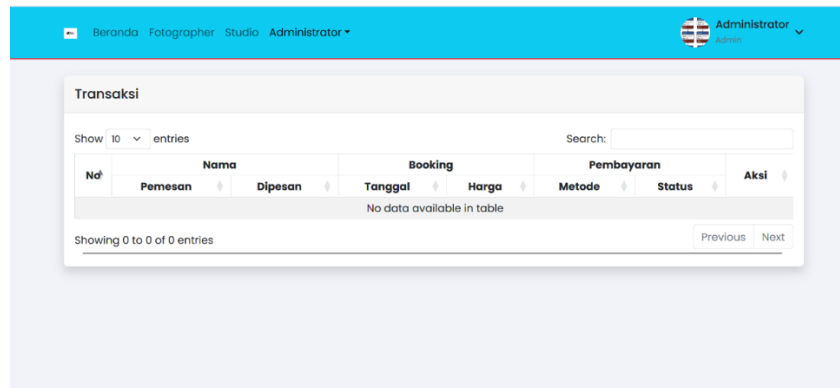
Gambar 7. Halaman Studio

Gambar 7 menampilkan halaman Daftar Studio pada sistem setelah administrator menambahkan data studio. Dalam tampilan ini, tabel berisi informasi penting mengenai studio yang sudah terdaftar. Kolom yang tersedia meliputi *No*, *Nama*, *Rating*, *Jam Buka*, *Kabupaten/Kota*, *Alamat*, *Harga*, serta *Aksi*. Pada contoh gambar, terdapat satu studio bernama Mari Photo dengan rating 5, jam operasional pukul 08.00–22.00, berlokasi di Medan, alamat di Jl. H.M. Jhoni, serta memiliki harga layanan sebesar Rp5.000.000. Pada kolom *Aksi*, administrator dapat melakukan pengeditan data melalui ikon pensil berwarna hijau, melihat detail data dengan ikon mata berwarna biru, atau menghapus data melalui ikon tempat sampah berwarna merah. Fitur tambahan seperti pengaturan jumlah entri yang ditampilkan, kolom pencarian, dan navigasi halaman (*Previous–Next*) juga tersedia untuk memudahkan pengelolaan data studio. Tampilan ini menunjukkan bahwa sistem berhasil menyimpan dan menampilkan data studio yang telah dimasukkan administrator.

#### 7. Halaman Transaksi

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data transaksi secara rinci dalam bentuk tabel. Informasi yang ditampilkan meliputi nama pemesan, nama studio yang dipesan, tanggal pemesanan, harga, metode pembayaran, serta status transaksi. Fitur pencarian disediakan untuk memudahkan proses pencarian data, sementara kolom aksi memungkinkan pengelolaan data lebih lanjut seperti edit atau hapus.





Gambar 8. Halaman Transaksi

Gambar 8 menampilkan halaman Transaksi pada sistem berbasis *web* yang digunakan oleh administrator. Halaman ini menyajikan tabel dengan beberapa kolom utama, yaitu *No*, *Nama Pemesan*, *Nama Dipesan*, *Booking* (*Tanggal* dan *Harga*), serta *Pembayaran* (*Metode* dan *Status*). Namun, pada tampilan yang terlihat, tabel masih kosong dengan keterangan “No data available in table”, yang berarti belum ada transaksi yang tercatat di sistem. Di bagian atas tabel, tersedia fitur untuk mengatur jumlah data yang ingin ditampilkan per halaman serta kolom pencarian untuk memudahkan pencarian transaksi tertentu. Sementara itu, navigasi halaman (*Previous* dan *Next*) terdapat di bagian bawah, tetapi belum aktif karena data transaksi masih kosong. Halaman ini menjadi pusat pengelolaan bagi administrator dalam memantau aktivitas pemesanan studio dan status pembayaran setelah data transaksi mulai masuk ke sistem.

#### 4. KESIMPULAN

Sistem yang dikembangkan mampu memberikan fitur pengelolaan data yang terstruktur bagi administrator. Pada sisi pengguna, sistem dapat menambahkan, mengubah, dan menghapus akun sesuai peran yang ditentukan. Data studio dapat diolah dengan baik, mulai dari kondisi awal yang kosong hingga tersimpan lengkap dengan informasi nama, rating, jam operasional, lokasi, alamat, serta harga layanan. Selain itu, sistem juga menyediakan halaman transaksi yang dirancang untuk mencatat pemesanan studio, mencakup data pemesan, item yang dipesan, tanggal booking, harga, metode pembayaran, dan status transaksi. Secara keseluruhan, hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem dapat membantu administrator dalam mengelola data secara efektif, mempermudah proses monitoring, serta meningkatkan efisiensi administrasi. Fitur-fitur yang tersedia menjadikan sistem lebih terorganisir dan siap digunakan sebagai sarana pendukung layanan pemesanan studio. Selain itu, sistem ini juga mampu memberikan transparansi dalam pencatatan data, meminimalisasi kesalahan input, serta mempercepat akses informasi baik bagi administrator maupun pengguna. Dengan adanya sistem ini, proses bisnis yang sebelumnya dilakukan secara manual dapat digantikan dengan mekanisme digital yang lebih cepat dan akurat. Untuk pengembangan ke depan, sistem masih dapat ditingkatkan dengan menambahkan fitur notifikasi otomatis, integrasi metode pembayaran online, laporan transaksi dalam bentuk grafik, serta dashboard analitik untuk mendukung pengambilan keputusan. Hal ini diharapkan dapat semakin meningkatkan kualitas layanan dan memperluas jangkauan pengguna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Yudiastuti, I. Irwansyah, F. Panjaitan, and D. Rumanti, “Sistem Informasi Sebagai Media Promosi pada Wedding Gallery Berbasis *Website*,” *J. Softw. Eng. Ampera*, vol. 3, no. 2, pp. 84–98, 2022, doi: 10.51519/journalsea.v3i2.212.
- [2] M. A. Kurniawan, F. Pradana, and ..., “Pengembangan Sistem Manajemen Kegiatan PAUD berbasis *Web*,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 1, pp. 237–243, 2023, [Online]. Available: <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/12147/5528>
- [3] A. Andipradana and K. Dwi Hartomo, “Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis *Web* Menggunakan Metode Scrum,” *J. Algoritm.*, vol. 18, no. 1, pp. 161–172, 2021, doi: 10.33364/algoritma.v.18-1.869.
- [4] P. A. Nugroho and D. Hernandi, “Perancangan Sistem Informasi Untuk Penyewaan Jasa Fotografi Berbasis *Web* Pada Appa Project,” *Jris J. Rekayasa Inf. Swadharma*, vol. 4, no. 1, pp. 10–17, 2024, doi: 10.56486/jris.vol4no1.399.
- [5] D. Dedi, A. Sidik, M. Raya, and M. B. Ryando, “Perancangan Sistem Informasi Promosi Jasa Foto dan Studio Musik Pada M2N Studio Production,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 11, no. 1, p. 48, 2021, doi: 10.38101/sisfotek.v11i1.344.
- [6] S. Kuncoro and Ariansyah, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pada Studio Foto Berbasis *Web* (Studi



- Kasus Arra Photo Cinema),” *ITeCS (Indonesian J. Inf. Technol. Comput. Sciense)*, vol. 1, no. 3, pp. 114–118, 2023.
- [7] Y. Yulisman, “Aplikasi Penyewaan Perlengkapan Studio Foto (Kamera dan Aksesori) Berbasis *Web* di Cinema Kreatif Desain Pekanbaru,” *J. Teknol. Sist. Inf. dan Apl.*, vol. 2, no. 1, p. 15, 2019, doi: 10.32493/jtsi.v2i1.2644.
  - [8] R. Mustika Dina and A. Burhanuddin, “Rancang Bangun Management System Dan E-Katalog Studio Foto Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Waterfall*,” *Smart Comp Jurnalnya Orang Pint. Komput.*, vol. 12, no. 4, 2023, doi: 10.30591/smartcomp.v12i4.3925.
  - [9] A. Candra, P. Sukmasetya, and P. Hendradi, “Perancangan UI/UX aplikasi berbasis mobile Menggunakan Metode Design Thinking study khusus SISFO SKPI UNIMMA,” *J. TeIKa*, vol. 13, no. 01, pp. 52–68, 2023, doi: 10.36342/teika.v13i01.3069.
  - [10] Z. Zaenudin, L. D. Samsumar, A. Kalbuadi, and B. Imran, “Pelatihan Pembuatan *Website* Bagi Staf Desa di Desa Teratak Kecamatan Batukliang Utara Kabupaten Lombok Tengah,” *J. Karya untuk Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 168–176, 2022, doi: 10.36914/jkum.v3i2.797.
  - [11] Z. Mutaqin, B. Imran, and S. Rosida, “SISTEM INFORMASI PENJUALAN ONLINE (E-COMMERCE) BERBASIS *WEB* PADA TOKO MATAHARI PRAYA,” *J. Comput. Technol.*, vol. 1, no. 2, pp. 29–36, 2023.
  - [12] K. F. Yufanka, E. Lutfina, A. Nugroho, and M. Z. Abdillah, “Systematic Literature Review: Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Wedding Organizer Berbasis *Web*,” *Sci. Technol. Manag. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 15–20, 2023, doi: 10.53416/stmj.v3i1.127.
  - [13] K. Pradipta Wistika, D. Pramana, and N. W. Setiasih, “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografi pada Julian Photography Menggunakan *Framework* Laravel,” *J. Inf. dan Teknol.*, vol. 5, no. 1, pp. 240–249, 2023, doi: 10.37034/jidt.v5i1.301.
  - [14] S. Derta, “Desain Sistem Informasi Kedisiplinan Siswa Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Bukittinggi,” *J. Jar. Sist. Inf. Robot.*, vol. 4, no. 2, pp. 34–48, 2020.
  - [15] D. Rakhmad Hidayat and M. Alfian Rosid, “Implementasi *Framework Codeigniter* Dalam Pembuatan Sistem Informasi Pencatatan dan Pendataan Penduduk Desa Berbasis *Web*,” *J. Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, p. 109, 2022, doi: 10.33365/jtk.v16i1.1453.
  - [16] A. S. Alfain, A. A. N. Fajrillah, and R. Hanafi, “Analisis Dan Perancangan Arsitektur Enterprise Pada Badan Kepegawaian Daerah (Bkd) Pemerintah Provinsi Jawa Barat Menggunakan Togaf Adm 9.2,” *JUPI (Jurnal Ilm. Penelit. dan Pembelajaran Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 127–139, 2023, doi: 10.29100/jipi.v8i1.3311.
  - [17] Elita Natalia Sugianto, Jessica Aurelia Sujangga, N. Delvia, Verdiana Ayustika, and Agus Cahyo Nugroho, “Pengembangan Chatbot ‘Ciovita’ Virtual Assistant Cioccolato Brownie Semarang Dengan Metode *Waterfall*,” *J. Appl. Comput. Sci. Technol.*, vol. 3, no. 2, pp. 179–185, 2022, doi: 10.52158/jacost.v3i2.348.