



**RANCANG BANGUN WEBSITE PENYEWAAN STUDIO FOTORUANG
BOHO DENGAN FRAMEWORK LARAVEL**

TUGAS AKHIR

**ANISAH CAHYA ISVARA
1910501038**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI2022**



**RANCANG BANGUN WEBSITE PENYEWAAN STUDIO FOTORUANG
BOHO DENGAN FRAMEWORK LARAVEL**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar A.Md.Kom

ANISAH CAHYA ISVARA1910501038

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI D-III SISTEM INFORMASI 2022**

PERNYATAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Anisah Cahya Isvara

NIM : 1910501038

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan di proses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 12 Juli 2022
Yang Menyatakan,



Anisah Cahya Isvara

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Anisah Cahya Isvara
NIM : 1910501038
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : D-III Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas Royalti Non eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas Tugas Akhir saya yang berjudul:

RANCANG BANGUN WEBSITE PENYEWAAN STUDIO FOTO RUANG BOHO DENGAN FRAMEWORK LARAVEL

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal : 12 Juli 2022

Yang Menyatakan,



Anisah Cahya Isvara

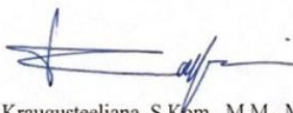
PENGESAHAN TUGAS AKHIR

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Dengan ini menyatakan bahwa:

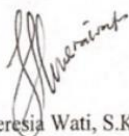
Nama : Anisah Cahya Isvara
NIM : 1910501038
Program Studi : D-III Sistem Informasi
Judul : Rancang Bangun Website Penyewaan Studio Foto Ruang Boho
dengan Framework Laravel

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji pada sidang Tugas Akhir dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Kraugusteeliana, S.Kom., M.M., M.Kom.

Penguji I



Theresia Wati, S.Kom., MTL

Penguji II



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI

Pembimbing



Dr. Ermatita, M.Kom.

Dekan



Rio Wirawan, S.Kom., MMSI

Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 30 Juni 2022



RANCANG BANGUN WEBSITE PENYEWAAN STUDIO FOTO RUANG BOHO DENGAN FRAMEWORK LARAVEL

Anisah Cahya Isvara

ABSTRAK

Sistem informasi penyewaan studio foto (studi kasus Studio Foto Ruang Boho) merupakan sebuah sistem yang memberikan informasi terkait penyewaan dan pengecekan jadwal studio foto Ruang Boho. Tujuannya yaitu untuk mempermudah setiap pelaku bisnis atau aktor yang terlibat dalam proses penyewaan, pengecekan jadwal, rekap data transaksi, dan laporan penyewaan dalam rentan waktu tertentu. Ruang Boho memiliki 4 pilihan ruangan studio yaitu Kamar Boho, Teras Boho, Ruang Boho, atau studio formal tanpa tema yaitu Boho Studio. Dengan adanya beberapa pilihan ruangan pada studio Ruang Boho, cara penyewaan pun akan lebih kompleks. Pada sistem berjalan, penyewaan studio foto Ruang Boho didata melalui *platform whatsapp* dan ditulis ulang pada Microsoft excel sehingga memungkinkan terjadinya *human-error*. Metode yang digunakan dalam analisis sistem yaitu PIECES dan metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak. Sistem ini menggunakan framework Laravel dan Bootstrap CSS dan untuk database menggunakan MySQL. Dengan metode ini dihasilkan sebuah sistem informasi berbasis website yang menghasilkan fitur untuk penyewaan dan pengecekan jadwal yang mempermudah pengelola studio dan pelanggan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Website, Penyewaan, Studio Foto.

RANCANG BANGUN *WEBSITE* PENYEWAAN STUDIO FOTO RUANG BOHO DENGAN FRAMEWORK LARAVEL

Anisah Cahya Isvara

ABSTRACT

The photo studio rental information system (case study of the Boho Ruang Photo Studio) is a system that provides information regarding the rental and checking of the Boho Room photo studio schedule. The goal is to make it easier for every business person or actor involved in the rental process, schedule checks, transaction data recaps, and rental reports within a certain time frame. Boho Room has 4 choices of studio rooms, namely Boho Room, Boho Terrace, Boho Room, or a formal studio without a theme, namely Boho Studio. With several choices of rooms at the Ruang Boho studio, the rental method will be more complex. In the current system, the rental of the Boho Room photo studio is recorded through the WhatsApp platform and rewritten in Microsoft Excel so that human errors are possible. The method used in system analysis is PIECES and the method used in software development. This system uses the Laravel framework and Bootstrap CSS and for the database uses MySQL. With this method, a website-based information system is produced that produces features for rentals and schedule checks that make it easier for studio managers and customers.

Keywords: Information Systems, Website, Booking, Photo Studio

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT., karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Rancang Bangun *Website* Penyewaan Studio Foto Ruang Boho Dengan *Framework* Laravel”. Laporan Tugas Akhir merupakan salah satu persyaratan untuk memperoleh predikat A.Md. yaitu Diploma 3 Jurusan Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada setiap pihak yang telah mendukung serta membantu penulis selama proses penyelesaian tugas akhir ini hingga laporan ini selesai. Ucapan terima kasih penulis disampaikan kepada:

Dekan, kaprodi, dosen pembimbing, keluarga, narasumber

1. Dr. Ermatita, M.Kom sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Bapak Rio Wirawan, S.Kom., MMSI sebagai kepala program studi D-III Sistem Informasi dan dosen pembimbing yang telah memberikan penulis banyak saran dan masukan agar laporan ini terselesaikan.
3. Ibu Nur Hafifah Matondang S.Kom., MM. sebagai dosen pembimbing akademik.
4. Keluarga dan teman – teman yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.
5. Ka Gema Ramadhan selaku narasumber dari penulisan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih memiliki banyak kekurangan dari laporan ini, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan penulisan yang akan datang. Demikian, laporan tugas akhir ini penulis susun, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memerlukannya.

Jakarta, 3 Juni 2022

Penulis

Anisah Cahya Isvara

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	1
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR SIMBOL	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Luaran yang diharapkan.....	2
1.4. Sistematika Penulisan	3
1.5. Ruang Lingkup.....	2
1.6. Tujuan Penelitian	2
1.7. Manfaat Penelitian	2
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. Fotografi.....	4
2.2. Studio Foto.....	4
2.3. Website	5
2.4. Metode Waterfall	6
2.5. Metode PIECES	6
2.6. UML (Unified Modeling Language)	6
2.6.1. Use Case Diagram.....	6
2.6.2. Activity Diagram	7

2.6.3.	Sequence Diagram	7
2.6.4.	Class Diagram.....	7
2.7.	Visual Studio Code	7
2.8.	HTML	7
2.9.	Bootstrap CSS.....	7
2.10.	Laravel	7
2.11.	Xampp.....	8
2.12.	MySQL	8
2.13.	PHP	8
2.14.	Blackbox Testing	8
2.15.	Penelitian Terdahulu	8
BAB III METODOLOGI PENULISAN.....		11
3.1.	Alur Penelitian	11
3.2.	Tahapan Penelitian.....	11
3.2.1.	Analisa Kebutuhan.....	11
3.2.2.	Desain Sistem.....	12
3.2.3.	Pengkodean Sistem	12
3.2.4.	Uji Coba Sistem	12
3.3.	Waktu dan Tempat Penelitian.....	12
3.4.	Alat Bantu Penelitian	13
3.4.1.	Hardware.....	13
3.4.2.	Software	13
3.5.	Jadwal Rencana Kegiatan Penelitian	13
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		14
4.1.1.	Gambaran Perusahaan.....	14
4.1.2.	Visi dan Misi.....	14
4.1.3.	Struktur Organisasi	14
4.1.4.	Tugas Pokok dan Fungsi Kerja	15
4.2.	Analisa sistem	16
4.2.1.	Analisis Dokumen.....	16
4.2.2.	Analisis Proses Kerja Sistem	17
4.3.	Analisis Permasalahan	18
4.3.1.	Identifikasi Masalah.....	18
4.3.2.	Masalah Pokok.....	19
4.3.3.	Solusi Pemecahan Masalah.....	20
4.4.	Perancangan Sistem Usulan	20
4.4.1.	Usecase Diagram Usulan	20
4.4.2.	Flowchart diagram Cancel	21
4.4.3.	Deskripsi Aktor Sistem Usulan.....	21
4.4.4.	Deskripsi Tabel Skenario Use Case.....	21
4.4.5.	Activity Diagram Usulan	27

4.4.6. Sequence Diagram Usulan.....	32
4.4.7. Class Diagram Usulan.....	36
4.4.8. Rancangan Basis Data.....	37
4.4.9. Rancangan Struktur Menu Aplikasi.....	39
4.4.10. Rancangan Tampilan Aplikasi.....	40
4.4.11. Hasil Tampilan Aplikasi.....	44
4.4.12. Pengujian Sistem.....	58
BAB V PENUTUPAN.....	60
5.1. Kesimpulan.....	60
5.2. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA.....	61
RIWAYAT HIDUP.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Metode Waterfall (Sumber: Susilo dan Kurniati, 2018).	6
Gambar 2 Alur Penelitian	11
Gambar 3 Struktur Organisasi	14
Gambar 4 Use Case sistem berjalan	17
Gambar 5 Use Case diagram usulan	20
Gambar 6 Flowchart diagram cancel	21
Gambar 7 Activity Diagram login User	27
Gambar 8 Activity diagram login Pelanggan	28
Gambar 9 Activity Diagram Kelola studio	28
Gambar 10 Activity Diagram Pilih Studio	29
Gambar 11 Activity Diagram My cart	29
Gambar 12 Activity Diagram My book ke halaman checkout	30
Gambar 13 Activity diagram cancel refund	30
Gambar 14 Activity diagram Laporan	31
Gambar 15 Activity Diagram logout user	31
Gambar 16 Activity diagram logout pelanggan	32
Gambar 17 Sequence Diagram login pelanggan	32
Gambar 18 Sequence Diagram login admin	33
Gambar 19 Sequence Diagram kelola studio	33
Gambar 20 Sequence Diagram pilih studio	34
Gambar 21 Sequence diagram My Cart	34
Gambar 22 Sequence Diagram my book	35
Gambar 23 Sequence Diagram Cancel	35
Gambar 24 Sequence Diagram Laporan	36
Gambar 25 Class diagram usulan	36
Gambar 26 Struktur Menu Admin	39
Gambar 27 Struktur Menu Owner	39
Gambar 28 Struktur Menu Finance	39
Gambar 29 Struktur Menu Tampilan pelanggan	40
Gambar 30 Rancangan registrasi	40
Gambar 31 Rancangan Login	40
Gambar 32 Rancangan tampilan halaman utama	41
Gambar 33 Rancangan tampilan studio	41
Gambar 34 Rancangan tampilan property	42
Gambar 35 Rancangan tampilan Booking	42
Gambar 36 Rancangan tampilan login	43
Gambar 37 Rancangan tampilan User - admin	43
Gambar 38 Rancangan tampilan studio – admin	43
Gambar 39 Rancangan tampilan gallery - admin	44
Gambar 40 Rancangan tampilan transaksi – admin	44
Gambar 41 Output login	44
Gambar 42 Output Register	45
Gambar 43 Output home	45
Gambar 44 Output menu property	46
Gambar 45 Output menu studio	46
Gambar 46 Output detail studio	47
Gambar 47 Output My cart	47
Gambar 48 Output Checkout	48
Gambar 49 Output My book	48

Gambar 50 Output halaman sukses.....	49
Gambar 51 Output dashboard user	49
Gambar 52 Output dashboard studio	49
Gambar 53 Output dashboard detail studio	50
Gambar 54 Output dashboard gallery	50
Gambar 55 Output dashboard detail gallery	50
Gambar 56 Output Dashboard transaksi	51
Gambar 57 Output dashboard detail transaksi	51
Gambar 58 Tampilan email refund	52
Gambar 59 Tampilan jadwal fotografer.....	52
Gambar 60 Tampilan report Pending.....	52
Gambar 61 Tampilan report sukses	53
Gambar 62 Tampilan report cancel.....	53
Gambar 63 Tampilan report refund	53
Gambar 64 Tampilan report finish.....	54
Gambar 65 Tampilan report expired.....	54
Gambar 66 tampilan Report pendapatan.....	54
Gambar 67 Hasil report pending.....	55
Gambar 68 Hasil report success.....	55
Gambar 69 Hasil report cancel	55
Gambar 70 Hasil report refund	56
Gambar 71 Hasil report finish.....	56
Gambar 72 Hasil report expired.....	57
Gambar 73 Hasil report pendapatan	57

DAFTAR TABEL



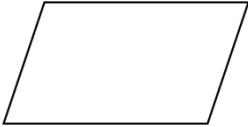
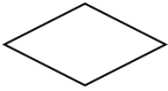

Tabel 1 Spesifikasi studio Ruang Boho	4
Tabel 2 Penelitian Terdahulu	9
Tabel 3 Rencana Kegiatan	13
Tabel 4 Tabel Masukan.....	16
Tabel 5 Tabel keluaran.....	16
Tabel 6 Deskripsi Aktor.....	17
Tabel 7 Metode PIECES	18
Tabel 8 Deskripsi aktor sistem usulan	21
Tabel 9 Tabel Skenario Login.....	21
Tabel 10 Skenario kelola studio.....	22
Tabel 11 Skenario pilih Studio	23
Tabel 12 Tabel skenario Checkout.....	23
Tabel 13 Skenario My Book	25
Tabel 14 Tabel skenario cancel.....	26
Tabel 15 Kamus Data tabel user	37
Tabel 16 Kamus data tabel transaksi.....	37
Tabel 17 Kamus Data Tabel transaksi_item	38
Tabel 18 Kamus Data tabel studios.....	38
Tabel 19 Kamus data Tabel Gallery	38
Tabel 20 Blackbox testing	58

DAFTAR LAMPIRAN


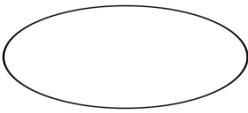
Lampiran 1 Dokumen wawancara	64
Lampiran 2 Terms and condition Boho	65
Lampiran 3 Form penyewaan	65
Lampiran 4 Kwitansi Penyewaan	66
Lampiran 5 Invoice Penyewaan	66



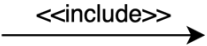
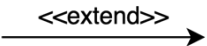
DAFTAR SIMBOL

1. Flowchart diagram




No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Terminal <i>(start, end)</i>	Awalan dari suatu poses
2.		Proses	Menyatakan suatu tindakan
3.		<i>Input / output</i>	Menyatakan masukan atau keluaran dari suatu proses
4.		<i>Decision</i>	Menyatakan suatu keputusan yang harus diambil dengan kondisi tertentu
5.		<i>Flow</i>	Menyatakan alur suatu proses

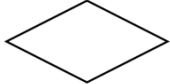
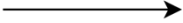
2. Use Case Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Aktor	Merepresentasikan orang, yang berinteraksi dengan sistem
2.		<i>Use Case</i>	Deksripsi yang menjelaskan urutan aksi antara sistem dan aktor


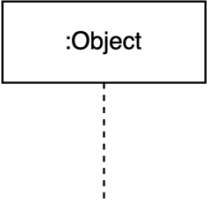

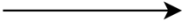
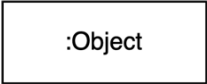
3.		<i>Association</i>	Menghubungkan suatu objek ke objek lainnya
4.		Sistem	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
5.		<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu use case, keseluruhannya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
6.		<i>Extend</i>	Menunjukkan suatu use case merupakan tambahan fungsionalitas dari use case lainnya, jika suatu kondisi terpenuhi

3. Activity Diagram

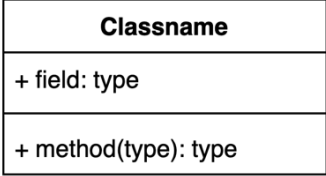

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		<i>Initial Node</i>	Awalan dari suatu poses
2.		<i>Activity Final Node</i>	Penutup kegiatan proses yang telah di skema kan
3.		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing masing kelas melakukan interaksi

4.		<i>Decision</i>	Menggambarkan suatu keputusan yang harus diambil dengan kondisi tertentu
5.		<i>Line connector</i>	Penghubung antar simbol

4. Sequence Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.	 Actor	aktor	Menggambarkan seseorang yang sedang berinteraksi dengan sistem
2.		<i>lifeline</i>	Menyatakan tempat mulai dan berakhirnya suatu objek
3.		Waktu aktif	Menyatakan objek dalam keadaan aktif berinteraksi
4.		<i>Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan
5.		Objek	Berpartisipasi secara urut dengan mengirimkan/menerima pesan

5. Class Diagram

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Kelas	Menyatakan suatu kelas yang berisikan field dan metode yang dilakukan kelas tersebut
2.		<i>Message</i>	Menghubungkan pesan antar kelas