



## **SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA VIDEO EDITOR BERBASIS WEB PADA ATLAS JURNAL**

Disusun dan Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Ujian Akhir Memperoleh  
Gelar Sarjana Komputer pada Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Pembangunan Panca Budi  
Medan

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**NAMA : MUHAMMAD FIDYAN SYUHADA MULIA**  
**NPM : 1514370347**  
**PROGRAM STUDI : SISTEM KOMPUTER**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN PANCA BUDI  
MEDAN  
2022**

**PENGESAHAN TUGAS AKHIR**

JUDUL : SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA VIDEO EDITOR BERBASIS  
WEB PADA ATLAS JURNAL

NAMA : MUHAMMAD FIDYAN SYUHADA MULIA  
N.P.M : 1514370347  
FAKULTAS : SAINS & TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI : Sistem Komputer  
TANGGAL KELULUSAN : 26 Desember 2022



DEKAN

KETUA PROGRAM STUDI

Hamdani, ST., MT.

Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom

DISETUJUI  
KOMISI PEMBIMBING

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II



Rio Septian Hardinata, S.Kom., M.Kom.

Nova Mayasari, S.Kom., M.Kom.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Fidyan Syuhada Mulia

NPM : 1514340347

Prodi : Sistem Komputer

Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemesanan Jasa Video Editor Berbasis Web pada Atlas Jurnal

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Tugas Akhir/Skripsi saya bukan plagiat.
2. Saya tidak akan menuntut perbaikan nilai indeks prestasi (IPK) setelah ujian seidang meja hijau.
3. Skripsi saya dapat di publikasikan oleh pihak lembaga dan saya tidak akan menuntut akibat publikasi tersebut.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, terima kasih.

Medan, 26 Desember 2022

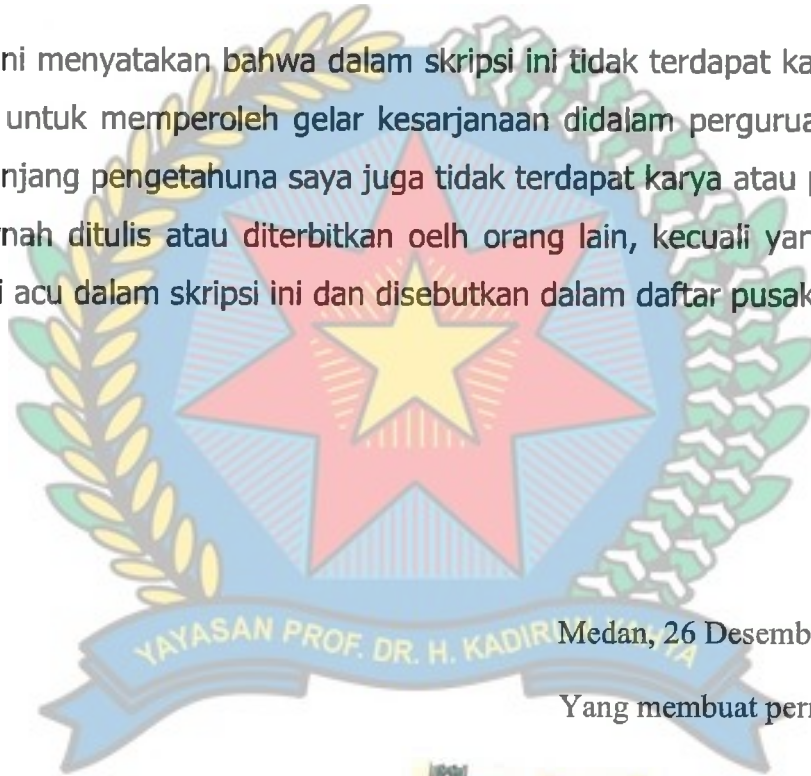
Yang membuat pernyataan



**Muhammad Fidyan Syuhada Mulia**

## SURAT ORISINALITAS

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan didalam perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuna saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis di acuan dalam skripsi ini dan disebutkan dalam daftar pusaka.



Medan, 26 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



**Muhammad Fidyah Syuhada Mulia**



## ABSTRAK

MUHAMMAD FIDYAN SYUHADA MULIA  
**Sistem Informasi Pemesanan Jasa Video Editor Berbasis Web pada  
Atlas Jurnal  
2022**

*Video editing* merupakan pengubahan hasil tampilan dari gambar bergerak. Video editing sering dilakukan untuk memberi kesan lebih indah terhadap video yang sudah direkam. Pemesanan jasa *video editor* juga sering dilakukan demi menciptakan kualitas video yang menarik. Atlas Jurnal adalah salah satu tempat pemesanan jasa *video editor*. Perusahaan ini masih belum memiliki sistem pemesanan yang terkomputerisasi sehingga penelitian ini mencoba untuk memberikan manfaat kepada perusahaan dalam hal pencatatan pemesanan jasa video editor. Sistem yang dibuat dapat mencatat informasi penting, misalnya, informasi klien, informasi *video editor* dan informasi permintaan yang dibuat untuk pihak Atlas Jurnal. Administrator tidak diragukan lagi dapat mencari informasi jika diperlukan. Dengan sistem yang dibangun ini, maka pihak Atlas Jurnal dapat meningkatkan kinerja dalam hal pekerjaan *video editing*.

**Kata Kunci:** *sistem informasi, video, editing, jasa*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah memberikan keanggunan dan anugerah dengan tujuan bahwa penulis masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul **"Sistem Informasi Pemesanan Jasa Video Editor Berbasis Web pada Atlas Jurnal"**. Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah dalam pengerjaan skripsi ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
2. Bapak Hamdani, S.T., M.T., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Bapak Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Komputer Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
4. Bapak Rio Septian Hardinata, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Nova Mayasari, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan ilmu pengetahuan, arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Dosen-dosen pada Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
7. Pegawai dan admin, Program Studi Sistem Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
8. Orang tua saya yang selalu memberikan semangat, dukungan dan dorongan kepada saya selama proses penyusunan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan dari program studi Sistem Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan

Dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis, maka penyusunan skripsi juga tidak sempurna baik penulisan maupun isinya, diakui penulis. Maka dari itu, penulis mengharapkan analisis dan ide dari pembaca buat perbaikan isi skripsi ini.

Medan, 23 November 2022  
Penulis

Muhammad Fidyhan Syuhada Mulia  
1514370347

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	<b>5</b>
2.1 Sistem.....	5
2.1.1 Karakteristik Sistem .....	5
2.1.2 Elemen Sistem .....	8
2.1.3 Klasifikasi Sistem.....	9
2.1.4 Contoh-contoh Sistem .....	11
2.2 Informasi .....	12
2.3 Teknologi Informasi.....	13
2.4 Sistem Informasi .....	14
2.5 Perancangan .....	15
2.6 <i>Video Editing</i> .....	16
2.7 Atlas Jurnal .....	17
2.8 Pengembangan Perangkat Lunak .....	18
2.9 <i>Unified Modeling Language</i> .....	19
2.9.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	19
2.9.2 <i>Activity Diagram</i> .....	21
2.9.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	22
2.9.4 <i>Class Diagram</i> .....	23
2.10 Visual Studio Code .....	24
2.11 Data .....	26
2.11.1 Bagaimana Data Disimpan .....	27
2.11.2 Jenis Data .....	28
2.11.3 Pengelolaan dan Penggunaan Data.....	29
2.12 Tipe Data.....	30
2.12.1 Tipe Data <i>Integer</i> .....	30
2.12.2 Tipe Data Floating Point .....	31
2.12.3 Tipe Data <i>Date</i> .....	32
2.12.4 Tipe Data <i>String</i> .....	33
2.13 Aplikasi Perancangan Web .....	33
2.13.1 XAMPP .....	33
2.13.2 Pengertian Web .....	34

2.13.3	Pemrograman Web .....	36
2.14	Komponen Pemrograman.....	37
2.14.1	PHP .....	37
2.14.2	MySQL .....	39
2.14.3	CSS .....	40
2.14.4	jQuery .....	40
2.14.5	JavaScript .....	40
2.15	Database .....	41
2.16	Metode Prototype .....	41
2.17	Penelitian Terkait .....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>44</b>
3.1	Tahapan Penelitian .....	44
3.2	Metode Pengumpulan Data .....	46
3.3	Analisa Sistem Yang Berjalan .....	47
3.4	Analisis Sistem Yang Diusulkan.....	48
3.5	Desain Sistem.....	50
3.5.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	50
3.5.2	<i>Activity Diagram</i> .....	51
3.5.3	<i>Sequence Diagram</i> .....	52
3.5.4	<i>Class Diagram</i> .....	52
3.6	Desain Tampilan .....	53
3.6.1	Rancangan Menu Dashboard.....	54
3.6.2	Rancangan Menu Admin.....	55
3.6.3	Rancangan Menu Pelanggan .....	56
3.6.4	Rancangan Menu Editor .....	57
3.6.5	Rancangan Menu Pemesanan .....	58
3.6.6	Rancangan Menu Login Admin .....	59
3.6.7	Rancangan Menu Login Pelanggan.....	59
3.6.8	Rancangan Menu Pemesanan Pelanggan .....	60
3.7	Perancangan Basis Data .....	61
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>63</b>
4.1	Spesifikasi Sistem .....	63
4.1.1	Spesifikasi Perangkat Keras .....	63
4.1.2	Spesifikasi Perangkat Lunak .....	64
4.2	Implementasi Sistem Informasi.....	64
4.2.1	Hasil Tampilan Menu Dashboard.....	65
4.2.2	Hasil Tampilan Menu Admin.....	65
4.2.3	Hasil Tampilan Menu Pelanggan .....	66
4.2.4	Hasil Tampilan Menu Editor .....	67
4.2.5	Hasil Tampilan Menu Pemesanan .....	68
4.2.6	Hasil Tampilan Menu Login Admin .....	69
4.2.7	Hasil Tampilan Menu Login Pelanggan.....	70
4.2.8	Hasil Tampilan Menu Pemesanan Pelanggan .....	70
4.3	Kelebihan dan Kekurangan Sistem .....	71



4.3.1	Kelebihan Sistem.....	71
4.3.2	Kekurangan Sistem.....	72
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>73</b>
5.1	Kesimpulan .....	73
5.2	Saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>		
<b>LAMPIRAN: LISTING PROGRAM</b>		



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Editor Visual Studio Code.....	25
Gambar 2.2 XAMPP Control Panel .....	34
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian .....	44
Gambar 3.2 Flow Map Sistem Yang Berjalan .....	47
Gambar 3.3 Flow Map Sistem Yang Diusulkan .....	49
Gambar 3.4 <i>Use case diagram</i> sistem informasi pemesanan jasa video editor ....	50
Gambar 3.5 <i>Activity diagram</i> sistem informasi pemesanan jasa video editor .....	51
Gambar 3.6 <i>Sequence diagram</i> sistem informasi pemesanan jasa video editor ...	52
Gambar 3.7 <i>Class diagram</i> sistem informasi pemesanan jasa video editor.....	53
Gambar 3.8 Rancangan menu dashboard.....	54
Gambar 3.9 Rancangan menu admin .....	55
Gambar 3.10 Rancangan menu pelanggan .....	56
Gambar 3.11 Rancangan menu editor.....	57
Gambar 3.12 Rancangan menu pemesanan .....	58
Gambar 3.13 Rancangan menu login admin .....	59
Gambar 3.14 Rancangan menu login pelanggan.....	60
Gambar 3.15 Rancangan menu pemesanan pelanggan .....	61
Gambar 4.1 Halaman menu dashboard .....	65
Gambar 4.2 Halaman menu admin.....	66
Gambar 4.3 Halaman menu pelanggan .....	67
Gambar 4.4 Halaman menu editor .....	68
Gambar 4.5 Halaman menu pemesanan.....	69
Gambar 4.6 Halaman menu login admin .....	69
Gambar 4.7 Halaman menu login pelanggan.....	70
Gambar 4.8 Halaman menu pemesanan pelanggan .....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Elemen <i>Use Case Diagram</i> .....	20
Tabel 2.2 Elemen <i>Activity Diagram</i> .....	21
Tabel 2.3 Elemen <i>Sequence Diagram</i> .....	23
Tabel 2.4 Elemen <i>Class Diagram</i> .....	23
Tabel 2.5 Tipe Data <i>Integer</i> .....	30
Tabel 2.6 Tipe Data <i>Floating Point</i> .....	31
Tabel 2.7 Tipe Data <i>Date</i> .....	32
Tabel 2.8 Tipe Data <i>String</i> .....	33
Tabel 2.9 Penelitian terkait.....	42
Tabel 2.10 Penelitian terkait (lanjutan).....	43
Tabel 3.1 Struktur tabel admin.....	62
Tabel 3.2 Struktur tabel pelanggan.....	62
Tabel 3.3 Struktur tabel editor.....	62
Tabel 3.4 Struktur tabel pemesanan.....	62
Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras.....	63
Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	64

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Video adalah wahana elektronik untuk merekam, menggandakan, memutar, menyiarkan, dan menampilkan media visual bergerak. Video pertama kali dibuat untuk kerangka kerja TV mekanis, yang segera digantikan oleh kerangka kerja tabung sinar katoda yang kemudian digantikan oleh panel datar menampilkan beberapa jenis (Malik, 2020).

Video merupakan gambar yang bergerak yang memiliki durasi tertentu. Video dapat mengandung gambar maupun suara. Video direkam untuk mendapatkan moment tertentu yang dapat diputar kembali pada saat diperlukan atau dapat menjadi suatu kenangan bagi sebuah keluarga. Video yang direkam secara langsung memiliki hasil yang flat atau tidak memiliki efek tertentu. Terkadang ada video yang memerlukan penyuntingan tertentu agar video tersebut menjadi lebih menarik. Sebagai contoh video hasil rekaman pernikahan, profil perumahan, apartemen atau berita yang sudah dikemas dengan baik.

Atlas Jurnal adalah salah satu jasa pengeditan video yang dapat dipesan oleh pemilik video atau orang yang ingin melakukan pengeditan video. Jasa yang disediakan adalah khusus melakukan pengeditan, tidak melakukan perekaman terhadap video. Biasanya, klien dari Atlas Jurnal memberikan video mentah atau *raw material* kepada pihak Atlas Jurnal untuk dilakukan pengeditan seperti menambah logo perusahaan dan menggabungkan beberapa tangkapan video



lainnya. Atlas jurnal masih menggunakan Whatsapp dan Instagram dalam berkomunikasi kepada klien. Penggunaan sistem informasi belum ada pada pihak Atlas Jurnal. Pendataan masih dilakukan secara konvensional pada saat klien melakukan pemesanan melalui media sosial yang ada.

Penulis merasa ada sedikit kekurangan dalam melakukan pendataan pemesanan video yang diterima oleh pihak Atlas Jurnal. Penulis berkeinginan untuk melakukan penelitian di Atlas Jurnal dalam membantu pihak admin dalam melakukan pendataan pemesanan video yang dilakukan oleh klien mereka. Untuk mengatasi masalah ini, penulis merencanakan dan membangun sebuah sistem informasi pemesanan jasa video. Sistem yang dibangun dapat memberikan pendataan lengkap melalui sistem informasi tersebut. Pihak Atlas Jurnal dapat melihat data lengkap terkait pemesanan video. Penulis bermaksud memilih topik skripsi berdasarkan penjelasan tersebut dengan judul **“Sistem Informasi Pemesanan Jasa Video Editor Berbasis Web pada Atlas Jurnal”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dipaparkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi pemesanan jasa video editor pada Atlas Jurnal berbasis *web* menggunakan metode *prototype*?
2. Bagaimana membentuk database yang dapat digunakan dalam melakukan penyimpanan data pemesanan?

### 1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ditentukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode yang digunakan adalah *prototype*.
2. Pemesanan ditujukan untuk tiga jenis video yaitu, profil perumahan, pernikahan dan perusahaan.
3. Sistem hanya mencatat data pemesanan yang digunakan oleh pihak admin Atlas Jurnal.
4. Output yang dihasilkan adalah data pemesanan video editor.
5. Rancang bangun *website* menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *SQL*.
6. Web Server yang digunakan adalah Apache.
7. Database Server yang digunakan adalah MySQL.

### 1.4 Tujuan Penelitian

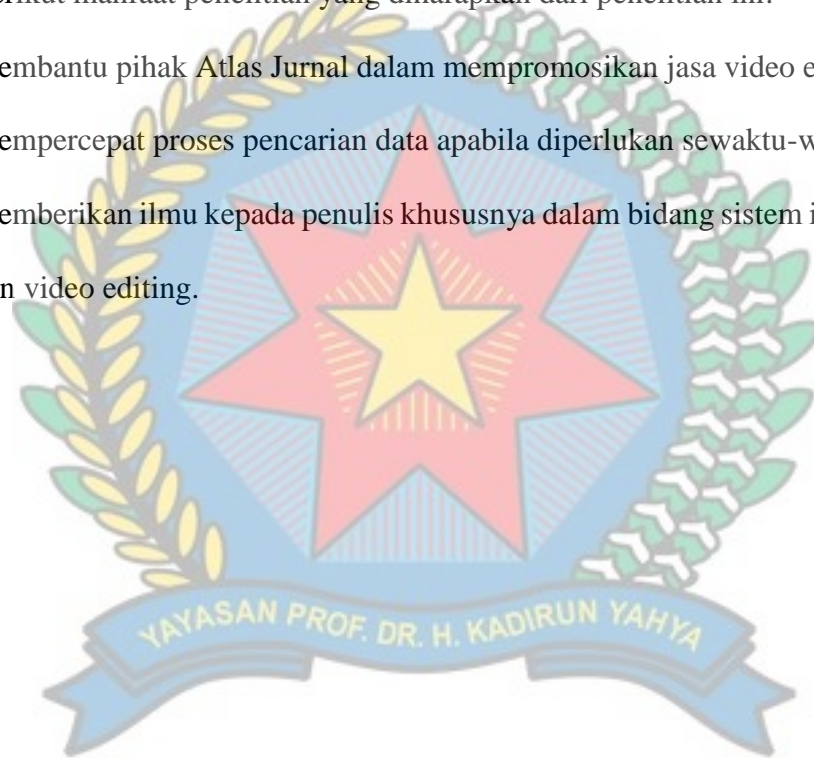
Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan membangun sistem informasi pemesanan jasa video editor pada Atlas Jurnal berbasis *web*.
2. Untuk membentuk database yang dapat digunakan dalam melakukan penyimpanan data pemesanan.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Berikut manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini:

1. Membantu pihak Atlas Jurnal dalam mempromosikan jasa video editor.
2. Mempercepat proses pencarian data apabila diperlukan sewaktu-waktu.
3. Memberikan ilmu kepada penulis khususnya dalam bidang sistem informasi dan video editing.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Sistem**

Secara umum, sistem adalah kumpulan komponen dan elemen yang terhubung dan saling bergantung yang berkolaborasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut Muhamad Muslihudin dan Oktafianto dalam (Nugraha & Pramukasari, 2017) Sistem adalah sekumpulan bagian atau organisasi kerja yang saling terkait dan bekerja sama untuk membentuk organisasi kerja untuk mencapai tujuan tertentu.

Sistem adalah bermacam-macam bagian yang menyusun suatu unit tersendiri. Sistem adalah organisasi dari teknik-teknik yang saling berhubungan, yang dirangkai untuk memainkan suatu gerakan atau untuk mencapai tujuan tertentu.

Kolaborasi dan integrasi antara komponen-komponennya sangat penting karena hal ini. karena, sekali lagi, sistem merupakan hasil perpaduan berbagai komponen dari suatu proses kerja. Misalnya, jika terjadi kesalahan di tengah jalan, itu akan langsung memengaruhi proses lain.

##### **2.1.1 Karakteristik Sistem**

berdasarkan Jogiyanto dalam (Wongso, 2016), Suatu sistem memiliki kualitas atau sifat-sifat tertentu, khususnya memiliki bagian-bagian (*components*), batas sistem (*boundary*), iklim di luar kerangka kerja (*environments*), antarmuka



(*interface*), masukan (*input*), keluaran (*output*), pengolah (*process*) dan sasaran (*objectives*) atau tujuan (*goal*).

### 1. Komponen Sistem

Sebuah sistem terdiri dari berbagai bagian yang berkomunikasi, dan itu menyiratkan bahwa mereka bekerja sama untuk membentuk sebuah unit. Bagian sistem atau komponen sistem dapat sebagai subsistem atau bagian-bagian dari sistem. Setiap sub-sistem memiliki sifat-sifat sistem yang menjalankan peran tertentu dan mempengaruhi proses sistem secara umum.

### 2. Batas Sistem

Batas sistem (*boundary*) adalah suatu wilayah yang memotong titik-titik batas antara suatu sistem dengan sistem yang berbeda atau dengan iklim eksternal. Batas sistem ini memungkinkan suatu kerangka kerja dilihat sebagai suatu kesatuan. Batas suatu kerangka kerja menunjukkan luasnya sistem tersebut.

### 3. Lingkungan Luar Sistem

Lingkungan luar (*environment*) dari suatu sistem adalah apapun kerangka kerja yang memengaruhi aktivitas kerangka kerja. Lingkungan luar sistem bisa menguntungkan dan juga bisa tidak menguntungkan. Lingkungan luar yang ideal adalah energi dari sistem dan karenanya harus dijaga tanpa henti, sedangkan lingkungan luar yang tidak menguntungkan harus dibatasi dan dikendalikan jika tidak maka akan mengganggu daya tahan sistem.

#### 4. Penghubung Sistem

Antarmuka (*interface*) adalah media penghubung antara subsistem dengan subsistem lainnya. Melalui hubungan ini memungkinkan aset bergerak dimulai dengan satu subsistem kemudian ke subsistem berikutnya. Hasil dari subsistem akan menjadi kontribusi terhadap sistem yang berbeda dengan adanya kontak satu subsistem dapat berkoordinasi dengan subsistem yang berbeda untuk membentuk satu kesatuan yang utuh..

#### 5. Masukan

Masukan (*input*) sistem adalah energi yang ditempatkan ke dalam kerangka kerja. Masukan dapat berupa masukan pemeliharaan (*maintenance input*) dan masukan sinyal (*signal input*). Masukan pemeliharaan (*maintenance input*) adalah masukan energi yang dimasukkan sehingga sistem dapat bekerja. Masukan sinyal (*signal input*) adalah energi yang ditangani untuk mendapatkan hasil.

#### 6. Keluaran

Sistem Keluaran (*output*) adalah konsekuensi energi yang ditangani dan dikelompokkan menjadi hasil yang bernilai dan hasil sisa dapat menjadi masukan untuk subsistem yang berbeda atau ke supra sistem.

#### 7. Pengolah Sistem

Sebuah sistem dapat memiliki bagian penanganan atau sistem yang sebenarnya sebagai prosesor. Prozessor yang akan mengubah input menjadi hasil.

## 8. Sasaran Sistem

Sebuah sistem harus memiliki tujuan (*goal*) atau sasaran (*objektif*). Jika sebuah sistem tidak memiliki tujuan maka aktivitas sistem tidak akan ada gunanya. Tujuan dari sistem benar-benar menentukan informasi yang dibutuhkan sistem. Sebuah sistem seharusnya menemukan kesuksesan yang langgeng ketika berfokus pada prinsip-prinsip tertentu.

### 2.1.2 Elemen Sistem

Elemen yang membentuk kerangka kerja dapat dipartisi menjadi tujuh bagian, yaitu (Hutahaean, 2019):

#### 1. Tujuan

Sesuatu yang membahas tujuan akhir dan hasil yang diharapkan. Hal ini dapat bertindak sebagai sumber perspektif saat ini yang menumbuhkan sistem yang layak untuk menjamin bahwa hasilnya sesuai dengan asumsi.

#### 2. Input

Apapun yang dimasukkan ke dalam proses pemrosesan, termasuk elemen fisik dan non-fisik. Tidak akan ada apa pun untuk diproses jika tidak ada input.

#### 3. Proses

Proses mengubah elemen input menjadi elemen output melalui komponen yang saling berhubungan.

#### 4. Output

Setelah elemen input diproses, output adalah apa yang Anda lihat. Ini bisa berupa data atau informasi dalam bentuk objek fisik atau abstrak.

#### 5. Batas

Pembagian antara kerangka kerja dan iklim eksternal sehingga tidak saling menghalangi satu sama lain.

#### 6. Kontrol dan Feedback

Sebagai metode pengendalian sistem dengan memberikan feedback untuk proses input selanjutnya dari hasil output..

#### 7. Lingkungan

Ekosistem di sekitarnya adalah lingkungan, yang bisa berdampak positif atau negatif.

### 2.1.3 Klasifikasi Sistem


Suatu sistem dapat diklasifikasikan dari beberapa sudut pandangan menurut Jogyanto dalam (Wongso, 2016), diantaranya adalah sebagai berikut:

#### 1. Sistem menurut bentuk fisiknya

##### a. Sistem Abstrak (*abstract system*)

Sistem abstrak adalah sistem sebagai perenungan atau pemikiran yang tidak tampak secara nyata. Misalnya: Sistem teologi merupakan pandangan permainan rencana pemikiran tentang Tuhan, manusia dan alam.



- 
- b. Sistem Fisik (*physical system*)
- Sistem fisik adalah sistem yang benar-benar ada secara fisik. Misalnya: Sistem peredaran darah, sistem sekolah, sistem transportasi, sistem komputer.
2. Sistem menurut terjadinya sistem
- a. Sistem Alami (*natural system*)
- b. Sistem alami adalah sistem yang terjadi melalui siklus alam, bukan buatan manusia. Misalnya: rotasi siang dan malam, erosi dan peristiwa bencana alam.
- c. Sistem Buatan Manusia (*human made system*)
- d. Sistem buatan manusia adalah sistem yang direncanakan oleh manusia. Misalnya: Sistem Komputer dan sistem irigasi.
3. Sistem menurut kejadian masa depan
- a. Sistem Tertentu (*deterministic system*)
- b. Sistem tertentu adalah sistem yang berkerja dengan cara berperilaku yang tidak mengejutkan. Misal: Hasil pertandingan sepak bola, dan prestasi.
- c. Sistem Tak Tentu (*probabilistic system*)
- d. Sistem tak tentu adalah sistem yang keadaan masa depannya tidak dapat dianstisipasi dengan alasan mengandung komponen kemungkinan. Misal: Sistem kematian.
4. Sistem menurut sifatnya

a. Sistem Tertutup (*closed system*)

Sistem tertutup merupakan sistem yang tidak terhubung dan tidak terpengaruh oleh lingkungan luarnya, sistem ini bekerja secara konsekuen tanpa halangan dari pihak luar.. Secara hipotetis sistem tertutup ini ada, namun sebagai aturan umum tidak ada sistem yang benar-benar tertutup, yang ada hanyalah *relatively closed system* (sistem yang relatif tertutup, tetapi tidak benar-benar tertutup). Misal: Sistem adat masyarakat Baduy.

b. Sistem Terbuka (*open system*)

Sistem terbuka adalah sistem yang terhubung dan dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Ia mendapatkan sumber info dan menghasilkan hasil untuk lingkungan luar atau subsistem berbeda. Misal: Sistem permufakatan.

#### 2.1.4 Contoh-contoh Sistem

Contoh sistem dengan banyak bagian termasuk yang tercantum di bawah ini:

1. Sistem Ekonomi

Aturan dan prosedur ekonomi yang mengatur semua transaksi saat ini dimasukkan ke dalam sistem ini. Tujuannya adalah untuk meningkatkan ekonomi masyarakat.

## 2. Sistem Pemerintahan

Sistem ini memiliki banyak bagian, berawal dari presiden hingga tingkatan RT dan RW. Mereka semua berkolaborasi untuk menegakkan ketertiban di seluruh negeri.

## 3. Sistem Otomotif

Segala sesuatu di dalam kendaraan yang perlu berfungsi dengan baik adalah bagian dari sistem ini. membuat berbagai komponen seperti busi, karburator, piston, dan sebagainya.

## 4. Sistem Operasi Komputer

Perangkat lunak yang menopang perangkat komputer adalah sistem ini. OS adalah contoh lain dari sistem yang tidak bersifat fisik karena bentuk abstraknya tidak dapat dilihat secara langsung.

## 2.2 Informasi

Informasi adalah data yang telah ditangani kedalam struktur lain yang lebih bermanfaat atau signifikan bagi klien dan dapat digunakan sebagai bahan arahan. Data akan menjadi informasi yang telah dikelompokkan atau ditangani atau diuraikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan (Antares, 2020).

Informasi adalah data yang telah ditangani menjadi struktur yang signifikan bagi penerima manfaat dan berguna untuk arah saat ini atau masa depan. Dari beberapa pengertian data di atas, penulis dapat beralasan bahwa data akan menjadi informasi yang telah melalui beberapa siklus penanganan dan survei untuk

diperkenalkan dan digunakan sebagai jenis penyelesaian pilihan bagi penerima manfaat.

### **2.3 Teknologi Informasi**

Teknologi informasi merupakan konsekuensi dari penanganan informasi sehingga menjadi struktur yang berarti bagi penerimanya dan dijadikan sebagai alasan dinamika yang dapat dirasakan secara langsung maupun implikasinya di kemudian hari. Untuk memperoleh informasi, penting untuk memiliki informasi yang akan di tangani dan unit penanganannya (Supiyandi et al., 2022).

Ketidakpastian dapat diselesaikan melalui teknologi informasi; Itulah jawaban atas pertanyaan "apa itu entitas?" dan dengan demikian definisi esensi dan karakteristik khasnya. Karena informasi adalah data dalam konteksnya dan dengan makna yang melekat, maka informasi terkait dengan data karena data mewakili nilai-nilai yang terkait dengan parameter. Pengetahuan dan informasi terkait karena pengetahuan mengindikasikan pemahaman tentang ide-ide konkret atau abstrak. Informasi dapat diekspresikan dalam komunikasi dalam bentuk isi pesan atau melalui pengawasan, baik secara langsung maupun tidak langsung. Informasi selalu disampaikan sebagai isi pesan karena apa yang dirasakan dapat diartikan sebagai pesan itu sendiri.

Teknologi Informasi adalah sekumpulan alat yang membantu orang bekerja dengan informasi dan melakukan pekerjaan yang berhubungan berhubungan dengan penanganan informasi. Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang digunakan untuk



memproses dan menyimpan data, namun juga menggabungkan inovasi korespondensi untuk mengkomunikasikan data. Teknologi Informasi adalah teknologi yang mengintegrasikan komputasi (komputer) dengan jalur korespondensi berkecepatan tinggi yang menyampaikan informasi, suara, dan video.

#### **2.4 Sistem Informasi**

Sistem Informasi adalah data yang dikumpulkan, disusun dan ditangani sehingga menjadi sebuah satu kesatuan informasi yang saling terkait dan umumnya stabil sehingga menjadi menjadi data penting bagi individu yang mendapatkannya. Atau dalam arti lain, Sistem Informasi adalah kumpulan komponen yang saling berhubungan satu sama lain yang menyusun suatu unit tunggal untuk mengoordinasikan informasi, memutar dan menyimpan serta menyampaikan data. (Supiyandi et al., 2022). Sistem informasi adalah perkembangan strategi formal dimana informasi dikumpulkan, ditangani menjadi data, dan disebarluaskan kepada para klien. Nilai tambahan dari Sistem Informasi adalah untuk bekerja pada kualitas dan mengurangi biaya pembuatan dan administrasi, mengembangkan kemahiran lebih lanjut, membenahi decision making capabilities, dan meningkatkan the sharing of knowledge. Ada tiga aktivitas pada sistem informasi:

1. Dalam sistem ekonomi, Input adalah sekumpulan data mentah data mentah yang diproses di dalam atau di luar organisasi.
2. Processing adalah transformasi, transfer, manipulasi, dan input yang belum diproses menjadi sesuatu yang menurut manusia lebih bermakna.

3. Output adalah peredaran data yang telah ditangani kepada individu dari asosiasi dimana hasilnya akan digunakan.

Sistem informasi merupakan salah satu jawaban untuk masalah yang dilihat oleh asosiasi, dan sangat berharga untuk menghadapi kesulitan di saat ini. Sistem informasi adalah perpaduan terkoordinasi dari individu, peralatan, pemrograman, organisasi korespondensi, dan asset yang mengumpulkan, mengubud, dan menyebarkan data dalam suatu asosiasi.

Sistem informasi adalah kerangka kerja dalam sebuah asosiasi yang membahas masalah mengawasi pertukaran sehari-hari, mendukung tugas, administrasi, dan latihan penting dari sebuah asosiasi dan memberikan pertemuan luar tertentu dengan laporan yang diperlukan.

## 2.5 Perancangan

Rencana atau konfigurasi dicirikan sebagai proses penerapan metode dan standar yang berbeda untuk mengkarakterisasi perangkat, siklus, atau kerangka kerja dengan detail yang memadai untuk memberdayakan pengenalan aktualnya.

Konfigurasi dicirikan sebagai cara paling umum untuk menerapkan prosedur dan standar yang berbeda untuk mengkarakterisasi perangkat, siklus, atau kerangka kerja dengan detail yang memadai untuk memberdayakan pengakuan aktualnya. Untuk mengontrol siklus rencana, A. Davis mengusulkan sekumpulan standar fundamental dalam rencana sebagai berikut:

1. Rencana tidak boleh mengalami efek buruk dari focus yang terbatas (visi terowongan).
2. Rencana tersebut tidak boleh diulang.
3. Rencana harus diatur untuk mewajibkan perubahan.
4. Rencana tersebut harus disusun sedemikian rupa sehingga sesuai, dalam hal apa pun, ketika informasi dan peristiwa membelok atau mengalami situasi kerja.
5. Rencana bukan pengkodean dan pengkodean bukan rencana.
6. Rencana harus dievaluasi kualitasnya pada saat dibuat, bahkan setelah selesai dibuat.
7. Rencana harus diselidiki untuk membatasi kesalahan.

Perancangan adalah tindakan yang mengharapkan untuk merencanakan atau merencanakan kerangka kerja lain dan dapat digunakan untuk menangani masalah yang dilihat oleh organisasi dari penentuan kerangka kerja pilihan yang bagus (Galih Pradana & Nita, 2019).

## **2.6 Video Editing**

Umumnya, video digunakan untuk menghasilkan sumber gambar diam yang stabil karena merupakan rangkaian sinyal elektronik, yang mensimulasikan gerakan. Video dapat digunakan untuk pendidikan, hiburan, atau tujuan lain, yang menggunakan gambar, grafik, atau teks. Di zaman modern ini, terdapat berbagai

situs web atau halaman web yang berisi streaming atau video yang dapat diunduh, yang dapat ditonton oleh pengguna di komputer atau perangkat sejenis lainnya.

*Video Editing* atau penyuntingan video adalah cara yang paling umum untuk mengontrol dan merevisi film video untuk membuat karya baru. Penyuntingan video adalah proses menyatukan klip video, gambar, dan suara untuk membuat film. Saat ini, ini biasanya dilakukan di komputer dengan program pengeditan video (Nielsen, 2022).

Banyak orang menggunakan istilah pengeditan untuk menggambarkan semua pekerjaan mereka setelah kreasi, terutama dalam keadaan non-profesional. Beberapa hal yang dikerjakan dalam video editing, antara lain:

1. Mengatur ulang, menambahkan serta menghapus bagian potongan video atau potongan audio.
2. Terapkan koreksi warna, filter, dan peningkatan berbeda.
3. Buat transisi di antara potongan.

## **2.7 Atlas Jurnal**

Atlas Jurnal didirikan oleh dua orang fotografer pada tahun 2019 yang fokus dalam mengerjakan atau mendokumentasikan acara antara lain *wedding*, *prewedding* dll. Sekarang, Atlas Jurnal sudah memiliki studio di kompleks Citraland Gama City, Medan.



## 2.8 Pengembangan Perangkat Lunak

Metode perancangan software berdasarkan hipotesis model waterfall terdiri dari pengorganisasian utama yang secara langsung mencerminkan alasan pengembangan latihan (Sommerville, 2007). Berikut adalah tahapannya:

### 1. *Requirements Definition*

Administrasi, batasan, dan target kerangka kerja dikarakterisasi dalam diskusi dengan klien kerangka kerja. Mereka dikarakteristikan secara mendalam dan menjadi detail kerangka kerja.

### 2. *System and software Design*

Proses konfigurasi kerangka kerja membagi prasyarat menjadi hardware atau software. Ini mencirikan secara praktis seluruh rencana kerangka kerja. Konfigurasi pemrograman termasuk mengenali dan menggambarkan partisi mendasar dari kerangka kerja pemrograman dan koneksinya.

### 3. *Implementation and unit testing*

Dalam tahap ini, konfigurasi pemrograman dikenal sebagai bermacam-macam proyek atau unit program. Pengujian unit mencakup pemeriksaan bahwa setiap unit memenuhi detailnya..

### 4. *Integration and system testing*

Unit program atau kumpulan proyek digabungkan dan dicoba sebagai kerangka kerja yang lengkap, untuk menjamin bahwa prasyarat produk terpenuhi. Setelah pengujian, perangkat lunak kerangka dikirim.

### 5. *Operation and maintenance*

Biasanya, ini adalah bagian terpanjang dari siklus hidup produk. Kerangka kerja diperkenalkan dan ditempatkan ke dalam pemanfaatan. Dukungan termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak dialami pada fase awal siklus, mengerjakan pelaksanaan unit kerangka kerja, dan mengembangkan lebih lanjut administrasi kerangka kerja saat prasyarat baru ditemukan.

## **2.9 Unified Modeling Language**

Dalam penelitian ini penulis menggunakan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai bahasa demonstrasi untuk merencanakan kerangka kerja secara terus-menerus. Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa yang menggunakan grafik atau gambar untuk membayangkan, menentukan, membangun, dan merekam kerangka pengembangan pemrograman berbasis OO (Object-Oriented).







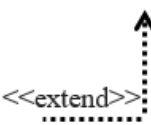

*Unified Modeling Language* adalah salah teknik demonstrasi visual yang digunakan dalam perencanaan dan perakitan pemrograman yang terletak pada objek (Prihandoyo, 2018). UML merupakan sebuah standar penulisan atau semacam blue print di mana ia menggabungkan siklus bisnis, menyusun kelas dalam bahasa tertentu. Ada beberapa grafik UML yang banyak digunakan dalam peningkatan kerangka kerja, khususnya *Use Case diagram*, *Activity Diagram*, *Sequence Diagram*.

### **2.9.1 Use Case Diagram**

*Use case diagram* mempresentasikan interaksi antara use case dan aktor dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi

dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pengguna. Gambar-gambar dalam *Use case diagram* dapat terlihat dalam tabel yang digabungkan ke tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Elemen *Use Case Diagram***

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i>
	<i>Use Case</i>	Deskripsi urutan aksi-sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur
	<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas
	<i>Association</i>	Simbol yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> )
	<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan
	<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit

Sumber: (Kurniawan, 2018)

### 2.9.2 Activity Diagram

*Activity diagram* adalah sesuatu yang menggambarkan berbagai kemajuan latihan dalam kerangka kerja yang sedang direncanakan, dengan cara apa setiap aliran dimulai, pilihan yang kemungkinan terjadi, dan macam mana mereka berakhir. *Activity diagram* juga bisa memvisualkan siklus yang mungkin terjadi dalam berbagai eksekusi (Prihandoyo, 2018).




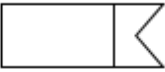

Diagram ini membahas aliran informasi terbaru. Bahkan, movement graphs menggabungkan pemikiran siklus menampilkan dengan berbagai strategi termasuk model cara, *state charts*. *Activity Diagram* memiliki komponen dalam menampilkan kerangka kerja. Komponen yang digunakan digambarkan dalam tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Elemen Activity Diagram**

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	<i>Action State</i>	Menandakan sebuah aktivitas
	<i>Initial State</i>	Titik awal untuk memulai suatu aktivitas
	<i>Final State</i>	Titik akhir untuk mengakhiri aktivitas
	<i>Decision</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan
	<i>Flow Final</i>	Untuk mengakhiri suatu aliran



Tabel 2.2 Elemen *Activity Diagram* (lanjutan)

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Transition	Menunjukkan aktifitas selanjutnya setelah aktifitas sebelumnya
	Synchronization	Dibagi menjadi 2 yaitu fork dan join: Fork digunakan untuk memecah behaviour menjadi activity atau action yang paralel, sedangkan join untuk menggabungkan kembali activity atau action yang paralel
	Swimlane	Untuk melakukan partisi atau pembagian
	Signal Accept State	Tanda penerimaan
	Signal Send State	Tanda pengiriman

Sumber: (Kurniawan, 2018)

### 2.9.3 *Sequence Diagram*

*Sequence diagram* digunakan untuk menunjukkan perkembangan kegunaan yang diatur dalam pengelompokan waktu. *Sequence Diagram* menggambarkan asosiasi artikel yang diatur berdasarkan waktu. Pada dasarnya, *Sequence Diagram* adalah penggambaran sedikit demi sedikit untuk menyampaikan seperti yang

ditunjukkan oleh *Use Case Diagram*. Berikut adalah bagian-bagian dalam *Sequence Diagram*.

**Tabel 2.3 Elemen *Sequence Diagram***

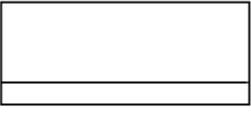

SIMBOL	NAMA	KETERANGAN
	Objek	Menggambarkan objek/orang yang berintraksi di dalam sistem
	Stimulus	Menggambarkan pengiriman pesan
	Self Stimulus	Menyatakan suatu objek mengirimkan pesan untuk menjalankan oprasi yang ada pada objek lain.

Sumber: (Kurniawan, 2018)



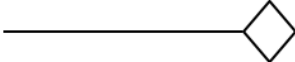
#### 2.9.4 *Class Diagram*

*Class diagram* dipakai untuk merepresentasikan disimilaritas utama di antara *class*, hubungan antara *class*, dan di mana *sub-sistem class* ditemukan. Gambar-gambar yang digunakan dalam *class diagram* adalah sebagai berikut:

**Tabel 2.4 Elemen *Class Diagram***

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Class</i>	Menggambarkan <i>Class</i> baru pada diagram.
	<i>Association</i>	Menggambarkan relasi antar asosiasi

Tabel 2.4 Elemen *Class Diagram* (lanjutan)

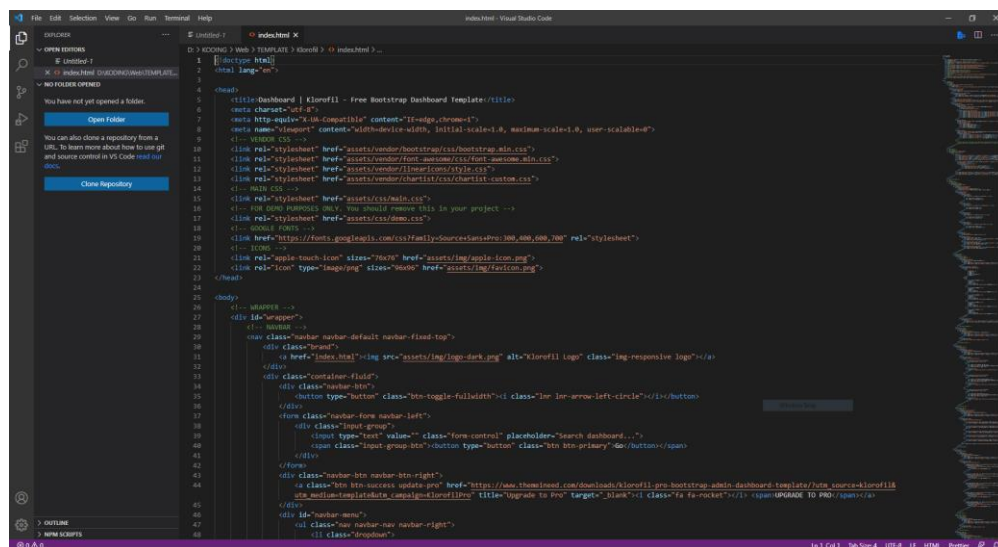
Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Composition</i>	Jika sebuah <i>class</i> tidak bisa berdiri sendiri dan harus merupakan bagian dari <i>class</i> yang lain, maka <i>class</i> tersebut memiliki relasi <i>Composition</i> terhadap <i>class</i> tempat dia bergantung tersebut.
	<i>Dependency</i>	Umumnya penggunaan <i>dependency</i> digunakan untuk menunjukkan operasi pada suatu <i>class</i> yang menggunakan <i>class</i> yang lain.
	<i>Aggregation</i>	<i>Aggregation</i> mengindikasikan keseluruhan bagian <i>relationship</i> dan biasanya disebut sebagai relasi.

Sumber: (Ilham Akhsanu Ridlo, 2017)

## 2.10 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah perangkat lunak yang sangat ringan, tetapi sangat baik dari sisi pengolahan kode. Tampil dengan built-in dukungan buat JavaScript, naskah dan Node.js. Ia memiliki berbagai ekstensi yang tersedia untuk berbagai bahasa, termasuk C ++, C #, Python, dan PHP. Ini didasarkan pada Elektron GitHub, yang merupakan versi cross-platform dari bagian pengubah kode Atom, berlandaskan JavaScript dan HTML5. Editor ini adalah iklim peningkatan terpadu

(IDE) tanpa batas yang ditujukan untuk para insinyur yang bekerja dengan inovasi cloud terbuka Microsoft. Visual Studio Code menggunakan perangkat open-source NET ntuk menawarkan bantuan untuk kode ASP.NET C # kode, instrumen fabrikasi perancang Omni Sharp NET dan kompilator Roslyn. *Interface* yang tidak sulit untuk dikerjakan, karena berlandaskan pada gaya explorer umum, dengan panel di sebelah kiri, yang menampilkan semua file proyek serta folder proyek Anda, untuk akses ke panel editor di sebelah kanan, yang menampilkan isi dari file proyek yang sudah pernah dibuka. Dengan cara seperti itu, pengelola telah maju, dan memuaskan mata. Ini juga memiliki kegunaan yang luar biasa, dengan pengetahuan dan pelengkapan otomatis berfungsi dengan baik untuk JSON, CSS, HTML, {kurang}, dan Node.js (Salamah, 2021).



**Gambar 2.1 Editor Visual Studio Code**



## 2.11 Data

Data, berkaitan dengan pemrosesan, menyinggung bit data terkomputerisasi yang berbeda. Data biasanya dirancang dengan tujuan tertentu dalam pikiran dan dapat ada dalam berbagai struktur, seperti angka, teks, dan sebagainya. Pada titik ketika digunakan berkaitan dengan media transmisi, data merujuk ke informasi dalam format digital biner. Data adalah istilah luas dalam teknologi komputer, namun sering digunakan untuk mengenali dan mengisolasi data dari potongan-potongan sederhana. Dalam komunikasi siaran, informasi sering menyinggung data terkomputerisasi, tidak sederhana. Berbeda dengan transmisi sederhana, yang membutuhkan asosiasi garis keras untuk panjang transmisi, informasi terkomputerisasi dikirim dalam bundel (Sun et al., 2014).

Didalam komputasi, data adalah informasi yang sudah pernah diubah menjadi struktur yang mahir untuk pengembangan atau penanganan. Dibandingkan dengan komputer dan media transmisi saat ini, data adalah informasi yang diubah menjadi bentuk digital biner. Data boleh digunakan sebagai subjek tunggal atau subjek jamak. Data mentah adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan data dalam desain komputerisasi yang paling penting.

Gagasan informasi yang berkaitan dengan pendaftaran memiliki fondasi yang dibuat oleh Claude Shannon, seorang matematikawan Amerika yang dikenal sebagai ayah dari hipotesis data. Dia memperkenalkan ide komputerisasi ganda dalam terang penggunaan dua-dua alasan Boolean yang ditebus untuk sirkuit elektronik. Desain digit paralel mendasari chip komputer, memori semikonduktor dan *disk drive*, serta banyak gadget pinggiran yang normal dalam mencari hari ini.

Input komputer awal untuk kontrol dan data adalah kartu *punch*, diikuti oleh pita magnetik dan *harddisk*.

Pertama-tama, pentingnya informasi dalam komputasi bidang usaha menjadi jelas dengan ketenaran ekspresi "pemrosesan data" dan "pemrosesan data elektronik," yang sementara waktu, datang untuk menyelimuti seluruh apa yang saat ini dikenal sebagai inovasi data. Selagi latar belakang histori pendaftaran bisnis besar, spesialisasi terjadi, dan berbagai panggilan informasi muncul seiring dengan berkembangnya penanganan informasi bisnis besar.

### 2.11.1 Bagaimana Data Disimpan

Komputer menangani data, termasuk video, gambar, suara dan teks, sebagai nilai biner menggunakan contoh hanya dua angka: 1 dan 0. Sedikit adalah unit data terkecil dan hanya membahas nilai tunggal. Satu byte terdiri dari delapan digit biner. Kapasitas dan memori diperkirakan dalam megabita dan gigabita.

Unit-unit estimasi informasi terus berkembang seiring informasi tambahan yang dikumpulkan dan disimpan. Istilah baru "brontobyte" adalah penyimpanan data yang identik dengan 10 hingga 27 byte. Data dapat disimpan dalam rencana laporan. Misalnya pada kerangka kerja komputer terpusat menggunakan ISAM dan VSAM. Rencana arsip lain untuk batas, perubahan, dan penanganan informasi menggabungkan nilai-nilai yang terisolasi koma. Pengaturan ini terus menemukan penggunaan di berbagai jenis mesin, bahkan ketika data terkoordinasi ekstra menemukan pendekatan yang ditemukan membangun beberapa gerakan maju yang layak di brankas bisnis yang sangat besar. Spesialisasi yang lebih nyata dibuat

sebagai koleksi data, struktur organisasi koleksi data, dan kemudian perkembangan indeks data yang ramah muncul untuk mencari tahu informasi.

### 2.11.2 Jenis Data

Perkembangan web dan telepon pintar selama sepuluh tahun terakhir mendorong perluasan di pembuatan data digital. Data yang ada saat ini mencakup informasi pesan, suara dan video, serta catatan log dan pergerakan web. Sejumlah besar data ini adalah informasi yang tidak sistematis.

Istilah data besar (*big data*) telah digunakan untuk menggambarkan informasi dalam kisaran *petabyte* atau lebih besar. Ringkasan ini menggambarkan informasi raksasa dengan dengan 3V - volume, bermacam-macam, dan kelajuan. Seiring dengan merebaknya petualangan bisnis web online, rencana aktivitas berbasis data yang sangat besar telah berkembang yang memperlakukan data sebagai aset. Contoh-contoh seperti itu juga telah mendorong gangguan yang lebih nyata dengan penggunaan sosial data dan keamanan informasi.

Data memiliki arti penting melewati penggunaannya dalam data yang berhubungan dengan memusatkan perhatian pada aplikasi pendaftaran. Misalnya, dalam interkoneksi bagian elektronik dan korespondensi organisasi, istilah informasi secara teratur dianggap dari "data kontrol," "potongan kontrol," dan istilah-istilah dekat untuk mengenali substansi mendasar dari unit transmisi. Selain itu, dalam sains, istilah data digunakan untuk menggambarkan berbagai faktor nyata. Demikian pula halnya dalam bidang-bidang seperti uang tunai, pertunjukan, sosial ekonomi, dan kemakmuran.

### 2.11.3 Pengelolaan dan Penggunaan Data

Dengan semakin banyaknya data dalam asosiasi, penekanan ekstra telah diberikan pada jaminan kualitas informasi dengan mengurangi duplikasi dan menjamin catatan terkini sekaligus dapat diandalkan digunakan. Banyak kemajuan yang terlibat dengan informasi saat ini, para eksekutif menggabungkan pembersihan data, serta siklus konsentrasi, perubahan, dan beban (ETL) untuk mengoordinasikan data. Data yang akan ditangani telah ditentukan sebelumnya dengan metadata, beberapa waktu disinggung seperti "data tentang data," yang menolong administrator dan klien mengerti basis data dan data yang berbeda.

Investigasi yang mengumpulkan data yang terorganisir dan tidak terstruktur sangat berharga, makanya asosiasi mencoba menggunakan data ini. Sistem untuk pemeriksaan semacam itu semakin menyusuk pada eksekusi berkelanjutan, sehingga mereka bekerja untuk menangani informasi yang mendekati yang dikonsumsi pada tingkat penggunaan maksimum, dan untuk menangani aliran informasi untuk penggunaan yang terjamin dalam tugas.

Dalam jangka panjang, kemungkinan kumpulan data untuk aktivitas dan pertukaran telah direntangkan ke *database* untuk penyelidikan data yang terbuka dan prescient. Representasi yang sempurna adalah gudang data, yang ditingkatkan untuk menangani pertanyaan tentang tugas-tugas untuk para ahli bisnis dan perintis bisnis. Meningkatnya aksentuasi dalam menemukan desain dan mengantisipasi hasil bisnis telah mendorong kemajuan prosedur penambahan data (Barone et al., 2017).



## 2.12 Tipe Data

Tipe data adalah klasifikasi data atau informasi berdasarkan jenis data. Tipe data diperlukan agar program penerjemah dapat mengetahui bagaimana data disimpan pada media kapasitas. Untuk mengembangkan suatu program, ada beberapa tipe informasi yang dapat digunakan secara keseluruhan. Beberapa contoh tipe data adalah *Character*, *String*, *Array*, *Numbers* dan *Booleans*.

Data memiliki jenis dan ukuran yang berbeda. Dengan banyaknya jenis data maka pada saat melakukan penyimpanan pada database, seorang programmer harus memahami jenis informasi apa yang digunakan tanpa henti dalam program yang digunakan. Untuk lebih jelasnya, berikut adalah jenis-jenis tipe data yang digunakan secara keseluruhan.

### 2.12.1 Tipe Data *Integer*

Tipe bilangan bulat (*Integer*) adalah tipe data numerik yang sering digunakan saat bertemu bilangan bulat, misal 1, 27, 100, dan seterusnya. Bilangan ini juga mempersepsikan kualitas positif dan negatif positif dan negatif (*signed number*). Tipe data numerik yang termasuk ke dalam bilangan bulat adalah sebagai berikut. Tipe data *integer* sepenuhnya bisa dilihat pada tabel 2.5.

**Tabel 2.5 Tipe Data *Integer***

Tipe Data	Ukuran Data (Bit)	Range
Byte	8	-128 s/d 127
Short	16	-32768 s/d 32767
Int	32	-2147483648 s/d 2147483647
Long	64	-9223372036854775808 s/d 9223372036854775807

Sumber: (Roni, 2021)

Dari keempat jenis data di atas, yang paling sering digunakan adalah “int” atau Integer. Tipe “byte” dan “short” hanya digunakan dalam aplikasi unik yang berhubungan dengan memori. Sementara itu tipe “long” jarang digunakan mengingat fakta bahwa ia tidak memerlukan bilangan yang sangat besar, misalnya batas yang diberikan oleh tipe “long”.

### 2.12.2 Tipe Data Floating Point

Jenis bilangan titik parsial atau melayang (floating point) adalah bilangan yang menangani bilangan desimal atau estimasi yang rumit. Mengingat kapasitasnya, bilangan titik melayang (floating point) relatif terhadap bilangan bulat (integer). Ada dua macam tipe bilangan pecahan. Tipe data yang diingat untuk tipe data melayang (*floating point*) bisa dilihat pada tabel 2.6.

**Tabel 2.6 Tipe Data *Floating Point***

Tipe	Ukuran (byte)	Range	Presisi (Jumlah Digit)
Float	4 (32 bit)	+/- 3.4 x 10 <sup>38</sup>	6-7
Double	8 (64 bit)	+/- 1.8 x 10 <sup>308</sup>	15

Sumber: (Roni, 2021)

Tipe float biasa digunakan untuk memeriksa kualitas yang tepat, misalnya, akurasi tunggal (single precision) menggunakan kapasitas 32-bit. Ini memiliki kapasitas yang lebih cepat ketika digunakan pada prosesor tertentu dan tentu saja menempati lebih sedikit ruang ekstra dari tipe double. Dengan tipe float, sangat berisiko ketika nilainya terlalu sedikit atau terlalu besar, dengan alasan bahwa secara praktis nilainya menjadi salah.

Tipe double memiliki akurasi dua kali lipat dan menggunakan ruang ekstra 64-bit untuk menyimpan nilainya. Ini lebih cepat daripada tipe float. Dalam perhitungan yang merupakan angka asli dan membutuhkan hasil yang lebih tepat, kami menyarankan untuk menggunakan tipe ini.

### 2.12.3 Tipe Data *Date*

Untuk tanggal dan jam, ada tipe bidang informasi seperti *field* berupa *DATETIME*, *DATE*, *TIMESTAMP*, *TIME* dan *YEAR*. Setiap tipe memiliki cakupan nilai tertentu. MYSQL akan memberikan blunder dengan asumsi tanggal atau waktu yang salah ditempatkan. Cakupan nilai dan berapa banyak kapasitas memori yang diharapkan untuk tipe ini harus dilihat pada tabel 2.7.

**Tabel 2.7 Tipe Data *Date***

<b>Tipe Data</b>	<b>Kisaran Nilai</b>
DATETIME	1000-01-01 00:00 sampai 9999-12-31 23:59:59
DATE	1000-01-01 sampai 9999-12-31

TIMESTAMP	1970-01-01 00:00:00 sampai 2037
TIME	-839:59:59 sampai 838:59:59
YEAR	1901 sampai 2155

Sumber: (Roni, 2021)

#### 2.12.4 Tipe Data *String*

*String* ialah rangkaian karakter. *String* biasa digunakan untuk menyimpan informasi atau data yang memiliki kandungan alfanumerik atau memiliki unsur abjad seperti keterangan. Tipe-tipe data yang termasuk dalam tipe data *string* dapat dilihat pada tabel 2.8.

**Tabel 2.8 Tipe Data *String***

Tipe Data	Kisaran Nilai
CHAR	1-255 karakter
VARCHAR	1-255 karakter
TINYTEXT	1-255 karakter
TEXT	1-65535 karakter
MEDIUMTEXT	1-16777215 karakter
LONGTEXT	1-424967295 karakter

Sumber: (Roni, 2021)

### 2.13 Aplikasi Perancangan Web

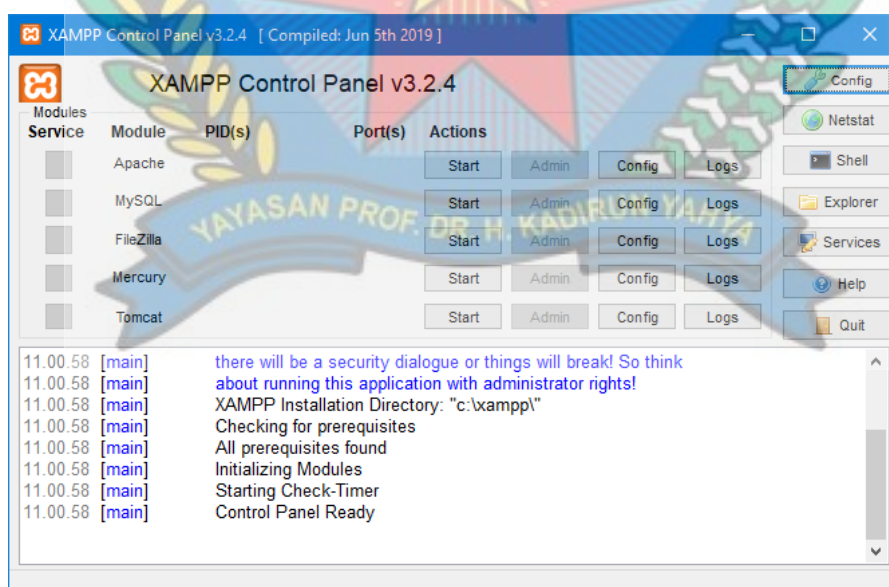
#### 2.13.1 XAMPP

Dalam membangun sebuah situs, setiap pengembang membutuhkan bantuan web server untuk mengaitkan catatan situs ke basis data. Beberapa web server yang sering dimanfaatkan antara lain: Apache Web Server, Sun Java System



Web Server, XAMPP Server, WAMP server, Xi Tami Web Server, dll. Untuk situasi ini, penulis melibatkan XAMPP Server dalam membangun web.

XAMPP adalah paket instalasi untuk Apache, PHP, dan MySQL. Dengan aplikasi ini, anda bisa langsung install Apache, PHP, dan MySQL serta Aplikasi XAMPP ini bisa didapatkan dengan mengunduh aplikasi XAMPP. Gambar 2.2 adalah XAMPP Control Panel.



**Gambar 2.2 XAMPP Control Panel**

### 2.13.2 Pengertian Web

*World Wide Web* (www) disebut juga dengan *web* merupakan suatu administrasi yang diperoleh klien *PC* yang terkait ke internet dengan fasilitas *hypertext* untuk menampilkan data sebagai wacana, ilustrasi, suara yang dihidupkan dan data media yang berbeda. Jadi *web* pada awalnya ialah ruang data di *web* yang memanfaatkan inovasi *hypertext*, klien diarahkan untuk menemukan

data melalui koneksi yang diberikan dalam laporan *web* yang ditampilkan di *web browser*. Situs *web* dapat diurutkan menjadi dua yaitu “*web statis*” dan “*web dinamis*”.

*Web statis* merupakan *web* yang memperlihatkan data yang bersifat statis (tetap). Dibilang statis karena klien tidak bisa terhubung dengan *web* tersebut. Sejalan dengan hal tersebut, untuk melihat apakah sebuah *web* itu statis atau dinamis, secara umum akan dilihat dari tampilannya. Jika sebuah *web* hanya dikaitkan dengan halaman yang berbeda dan berisi informasi yang tetap, maka disebut statis.

*Web dinamis* merupakan *web* yang memperlihatkan data dan bisa terhubung ke klien. *Web* unik (dinamis) yang membolehkan klien untuk berkomunikasi menggunakan formulir sehingga mereka bisa menangani data yang ditunjukkan. *Web* dinamis itu cerdas, tidak fleksibel dan terlihat lebih cantik.

Jadi, dapat dianggap bahwa kelebihan dari aplikasi *web* adalah bahwa mereka dapat diperoleh kapan saja dan dari mana saja selagi ada internet. Selain itu, bisa diperoleh secara eksklusif dengan menggunakan *web browser* perlu menginstal, tidak perlu repot menginstal aplikasi *web* itu sendiri adalah titik koneksi yang dapat dibuat dibatasi oleh spesifikasi standar untuk membuat dokumen *web* dan kapasitas *web browser* yang terbatas untuk memperlihatkannya. Terlebih lagi, kecepatan internet yang terbatas dapat membuat aksi aplikasi menjadi lambat.(Kustiyaningsih & Devie, 2017).

### 2.13.3 Pemrograman Web

Di pemrograman web, ada pemrograman server-side dan pemrograman client-side. Pemrograman client-side adalah program komputer untuk membuat web statis, sementara itu untuk membuat *web* yang dinamis (bisa intuitif dengan *client*) memerlukan pemrograman server-side dan client-side. Kegiatan *Client-Side* misalnya *Java Script*, *VB Script*, *HTML* dll. Hasil *parsing script* pemrograman *client-side* sebagai *HTML* dari web server harus dilihat dengan memilih menu *view > Source Code*. Sedangkan program *web* yang bernama *server side* adalah *CGI/Perl*, *ASP*, *JSP*, *PHP*, *CFM*. Dampak tingkat tinggi dari penguraian skrip pemrograman server side sebagai *HTML* dari webserver seharusnya bisa dilihat dengan memilih menu *view > Source Code* juga. Hal ini terjadi dengan alasan bahwa konten hanya ditangani di *server web* dan hasilnya dikembalikan sebagai label *HTML* kemudian ditampilkan pada *browser*.

Berdasarkan basis pengembangan aplikasi berbasis (*software*) dapat dipartisi menjadi dua jenis, yakni:

1. Aplikasi berbasis *desktop*

Aplikasi berbasis *desktop* dibuat untuk dijalankan pada setiap *client* (komputer yang mendapatkan aplikasi penanganan basis data). *Database* ditempatkan di *server* sementara aplikasi diinstal pada setiap klien. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk penggunaan semacam ini umumnya *Borland Delphi*, *Visual Basic*, *Java NetBeans*, dll. Dalam aplikasi berbasis *desktop*, aplikasi dirakit dengan menggunakan *tool* tertentu, pada saat dikumpulkan. Hasilnya bisa langsung digunakan di *pc*.

## 2. Aplikasi berbasis *web*

Aplikasi berbasis *web* tidak perlu repot-repot diinstal pada setiap klien yang masuk ke aplikasi mengingat fakta bahwa aplikasi hanya dirancang dalam *server*. Lalu klien mendapatkan program *browser* seperti *Internet Explorer*, *Opera Mini*, *Firefox*. *Executor* aplikasi dilakukan oleh *web server* seperti *Apache*, *IIS*, *Xi Tami* dll.

Satu lagi perbedaan aplikasi berbasis *desktop* dan *web* adalah bahwa untuk aplikasi dengan peningkatan kapasitas klien, manajemen proses dan pengaturan *input-output*. Dalam aplikasi berbasis *web*, variabel yang menentukan eksekusi aplikasi ialah kecepatan akses *database* dan kecepatan akses jaringan dan internet (Nugroho, 2018).

### 2.14 Komponen Pemrograman

#### 2.14.1 PHP

Menurut Supono dan Putratama dalam (Danny & Khoiriyah, 2019) berpendapat bahwa PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk menguraikan baris-baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dirasakan oleh PC berbasis server-side yang dapat ditambahkan ke HTML.

Pendapat Andi di (Novendri et al., 2019) PHP pemrograman untuk membuat situs yang bersifat server-side scripting. Sifat PHP itu dinamis. PHP bisa dijalankan pada kerangka kerja yang berbeda seperti sistem operasi Windows,



Linux, dan Mac Os. Selain Apache, HP juga menjunjung tinggi beberapa server web lainnya, seperti Microsoft ISS, Caudium, dan PWS. PHP dapat menggunakan kumpulan data untuk menghasilkan halaman situs web yang dinamis. Kerangka kerja administrasi basis informasi yang sering digunakan dengan PHP ialah MYSQL. eskipun demikian, PHP juga menjunjung tinggi kerangka kerja administrasi kumpulan Database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-Base, dan PostgreSQL.

Menurut Kadir dalam (Ruseno, 2019) Secara khusus, PHP dimaksudkan untuk membangun aplikasi web dinamis. Hal ini menyiratkan bahwa PHP dapat membentuk tampilan sesuai dengan permintaan saat ini. Sebagai contoh, anda dapat menampilkan item-item dalam kumpulan data pada sebuah halaman. Pada tingkat dasar, PHP emiliki kegunaan yang sama dengan konten seperti ASP (Active Server Page), Cold Fusion, ataupun Perl. Meskipun demikian, harap dicatat bahwa PHP benar-benar dapat digunakan pada baris pesanan. Ini berarti bahwa konten PHP dapat dijalankan tanpa menyertakan server web atau program.

PHP adalah bahasa pemrograman web yang merupakan server-side HTML yang ditanamkan pra-pengaturan, di mana konten difasilitasi dengan HTML di *server*, menyiratkan bahwa itu menyiratkan bahwa konstruksi kalimat dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dieksekusi di server namun terkait dengan HTML umum (Kadir, 2019).

Keunggulan PHP adalah sebagai berikut:

1. *Script* (kode program) dikoordinasikan dengan file HTML, sehingga *developer* (pengembang) dapat langsung fokus pada penampilan *webnya*.

2. Tidak ada proses *compiling* dan *linking*.
3. Berorientasi obyek (*object oriented*).
4. Sintaksis pemrograman tidak sulit untuk dipelajari, seperti *C* dan *Perl*.
5. Integrasi yang sangat luas ke *server database* yang berbeda. *Database* yang didukung oleh PHP adalah: *Oracle, Sybase, MSQL, Solid, ODBC, PostgreSQL, Informix, dBase, UNIX DBM*.

#### 2.14.2 MySQL

*Database* dalam istilah dasarnya, dapat disinggung sebagai pusat distribusi data. Pada prinsipnya kumpulan data adalah kumpulan informasi atau data yang kompleks, informasi tersebut dikoordinasikan ke dalam beberapa kumpulan dengan jenis informasi yang sebanding (tabel), di mana setiap informasi dapat saling berhubungan satu sama lain atau dapat tetap soliter, sehingga secara efektif terbuka (Sakinah et al., 2020).

*MySQL* adalah basis informasi utama yang harus dijunjung tinggi oleh dialek pemrograman skrip untuk web (PHP dan *Perl*). *MySQL* dan PHP dipandang sebagai set pemrograman kemajuan aplikasi web yang optimal. *MySQL* lebih sering digunakan untuk membuat aplikasi online, pada umumnya membuat aplikasi menggunakan bahasa pemrograman skrip PHP.

*MySQL* didapat dari salah satu ide dasar dalam kumpulan data untuk waktu yang cukup lama, khususnya *SQL (Structured Query Language)*. *SQL* adalah ide kerja kumpulan data, terutama untuk cara paling umum dalam memilih,

memasukkan, mengubah, dan menghapus informasi yang memungkinkannya dilakukan tanpa masalah.

### 2.14.3 CSS

CSS (Cascading Style Sheet) adalah bahasa pemrograman web yang bermaksud untuk membuat lokal menjadi sangat menarik dan terkoordinasi. Dari sebagian dugaan di atas, dapat dikatakan bahwa CSS adalah bahasa pemrograman web yang dapat mengubah keberadaan pesan dan gambar dari halaman web agar terlihat lebih memikat dan terkoordinasi.

### 2.14.4 jQuery

jQuery adalah perpustakaan JavaScript yang berupaya mempercepat dan meringkas serta menyempurnakan laporan HTML, penanganan acara, pergerakan, dan kerja sama AJAX untuk mempercepat peningkatan web. jQuery pertama kali diperkenalkan pada tahun 2006 oleh John Resig jQuery akhirnya menjadi terkenal sampai-sampai digunakan oleh banyak situs elit seperti Google, Amazon, Twitter, ESPN, dan lain-lain.

### 2.14.5 JavaScript

JavaScript merupakan bahasa pemrograman yang dibuat untuk dijalankan di peramban internet. JavaScript pada awalnya dikembangkan di browser internet Netscape oleh Brenden Eich dengan nama Mocha, lalu berubah menjadi Live-Script dan terakhir menjadi JavaScript. JavaScript adalah skrip program berbasis klien

yang dijalankan oleh program sehingga membuat halaman situs memainkan tugas tambahan yang tidak mungkin dilakukan oleh skrip HTML biasa.

### 2.15 Database

Database atau basis data adalah kumpulan data yang disimpan dalam PC secara efisien dengan tujuan agar cenderung dianalisis menggunakan program PC untuk mendapatkan data dari kumpulan data. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (query) basis data dikenal sebagai sistem manajemen basis data (*database management system*). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi (Rizaldi et al., 2018).

Database adalah wadah atau tempat berkumpulnya tabel-tabel yang memiliki karakteristik dan informasi. Tabel dalam database tersebut saling berhubungan satu sama lain, dengan cara ini membentuk data yang dibutuhkan klien.

### 2.16 Metode Prototype

*Prototype* adalah sampel awal, model, atau keluaran item yang bekerja untuk menguji suatu ide atau siklus atau untuk pergi sebagai sesuatu untuk diduplikasi atau diperiksa. *Prototyping* merupakan proses pengembangan sistem yang sering menggunakan pendekatan prototipe. Strategi ini sangat banyak digunakan untuk mengatasi masalah asumsi yang salah di antara klien dan pemeriksa yang muncul ketika klien tidak dapat secara jelas mengkarakterisasi kebutuhan mereka.



Model *Prototyping* adalah *System Development Methodology (SDM)* di mana output paradigma (atau perkiraan awal dari sistem atau produk akhir) dibangun, diuji, dan kemudian dikerjakan ulang. Hal ini dilakukan sampai paradigma yang tepat tercapai untuk membantu mengembangkan seluruh sistem atau produk. Model ini bekerja paling baik dalam situasi ketika semua detail atau persyaratan tidak diketahui dengan baik sebelumnya. Ini sebagian besar merupakan proses coba-coba yang bekerja secara berulang (Nurgoho, 2019).

### 2.17 Penelitian Terkait

Berikut ini adalah beberapa penelitian terkait dalam membangun sistem yang dirancang.

**Tabel 2.9 Penelitian terkait**

<b>Penulis</b>	<b>Judul</b>	<b>Keterangan</b>
(Kristanto et al., 2019)	Sistem Informasi Manajemen Proyek Video Editing Berbasis Web Menggunakan PRINCE2 Di Faia Art	Faia Art merupakan perusahaan di bidang fotografi dan videografi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa editing menggunakan metode PRINCE2 dapat membantu dan memudahkan user dalam melakukan manajemen proyek video editing.
(Septiandaru et al., 2012)	Sistem Informasi Jasa Fotografi pada Saujana Visual Art Berbasis Web	Penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem informasi pemesanan jasa fotografi di Saujana Visual Art. Hasil penelitian mendapatkan bahwa pengunjung dapat melihat dan memesan jasa

Tabel 2.10 Penelitian terkait (lanjutan)

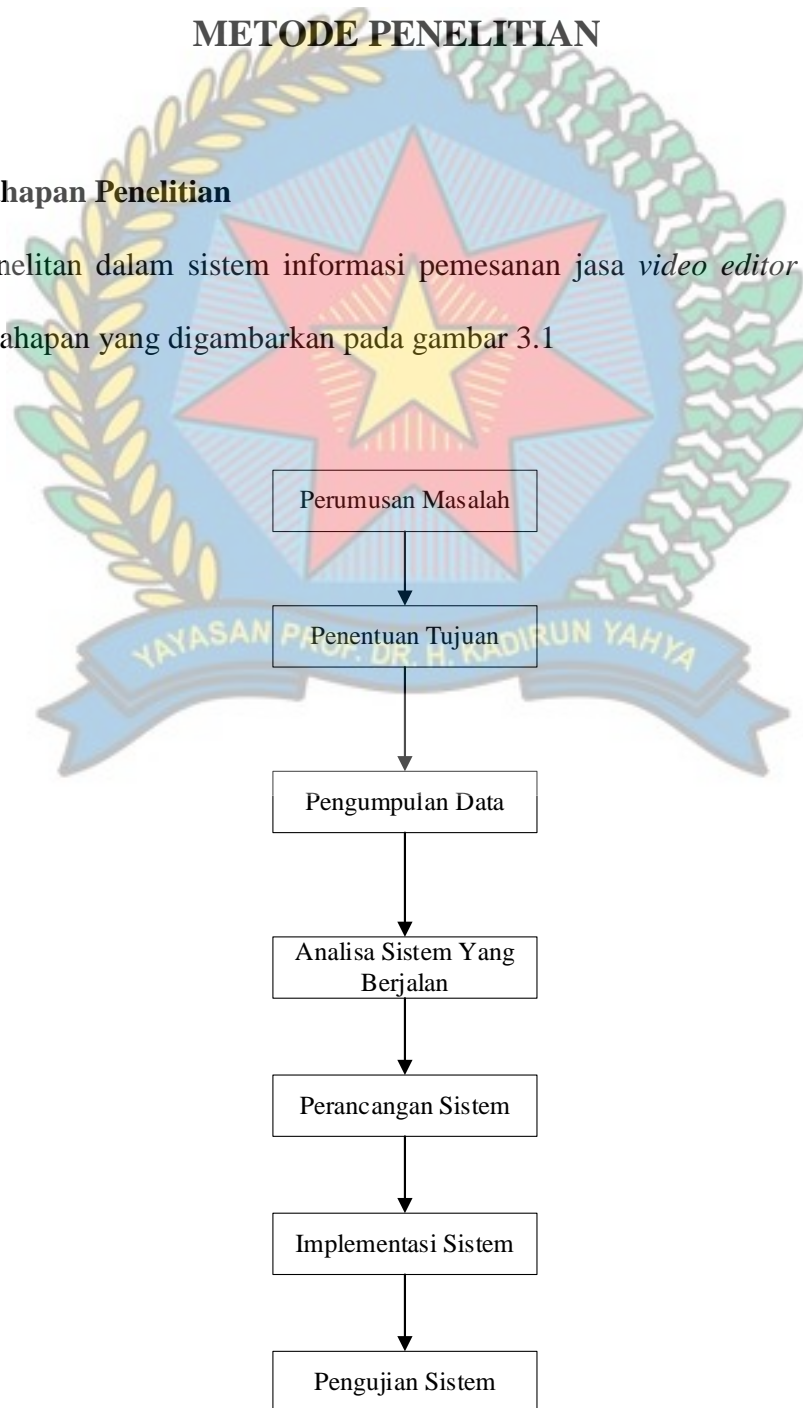
		fotografi secara on-line dan dapat direspon melalui email dan SMS.
(Manesah et al., 2022)	Pelatihan Teknik Editing Video Iklan Menggunakan Adobe Premiere SMK Swasta Pulo Brayon Darat Kecamatan Medan Timur	Penggunaan Adobe Premiere dapat melakukan <i>editing</i> pada video iklan dengan mudah. Pembuatan iklan dapat menjadi menarik dan mempunyai kesan estetis bagi yang melihatnya.
(Aprian, 2021)	Sistem Pemesanan Jasa Photography Berbasis Web	Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah pemesanan jasa fotografi dapat dilakukan secara online. Website dilengkapi paket fotografi yang ditawarkan, halaman order, konfirmasi pembayaran dan testimonial.
(Saputra & Borman, 2020)v	Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan)	Sistem informasi pelayanan jasa foto dapat melakukan pemesanan secara online. Hasil pengujian yang telah dilakukan yaitu menghitung dari 1 aspek dari pengujian black-box yaitu fungsionalitas dari sistem, dan berdasarkan kuisioner yang dibuat 80% bahwa sistem ini dinyatakan sangat layak untuk digunakan.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Tahapan Penelitian

Penelitian dalam sistem informasi pemesanan jasa *video editor* memiliki beberapa tahapan yang digambarkan pada gambar 3.1



**Gambar 3.1 Tahapan Penelitian**

Metode penelitian merupakan langkah yang dilakukan dalam membangun sistem informasi pemesanan jasa video editor. Dalam membuat metode penelitian, ada tahapan yang harus dilakukan agar penelitian dapat menghasilkan sistem informasi yang baik dan benar. Berikut ini merupakan langkah yang disusun sebelum membuat sistem informasi:

1. Perumusan masalah merupakan menentukan identifikasi masalah yang terjadi di Atlas Jurnal sebelum membangun sistem informasi pemesanan jasa video editor.
2. Penentuan tujuan merupakan tahapan yang akan dilakukan agar sistem informasi dapat tercapai sesuai dengan yang diharapkan.
3. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data pelanggan, data editor dan data pemesanan video yang ada di Atlas Jurnal. Data ini akan kemudian diterapkan pada sistem informasi yang akan dibangun.
4. Analisa sistem yang berjalan dilakukan untuk melihat sistem yang sedang digunakan di Atlas Jurnal dan melihat perbandingan dari sisi kelemahan dan kelebihan sistem sebelumnya.
5. Perancangan sistem bertujuan untuk membuat sistem informasi pemesanan jasa video editor pada Atlas Jurnal berdasarkan komponen yang sudah diperoleh sebelumnya. Sistem yang dibangun akan digunakan oleh pihak admin dari Atlas Jurnal dalam mengelola data pemesanan jasa video editor.
6. Implementasi sistem berfungsi untuk menerapkan dan menguji sistem informasi pemesanan jasa video editor menggunakan data yang diperoleh dari Atlas Jurnal.



7. Pengujian sistem merupakan pengujian terhadap komponen yang ada di sistem tersebut untuk melihat apakah fungsi komponen tersebut sudah bekerja dengan seharusnya.

### 3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan data yang signifikan yang akan digunakan dan diaplikasikan pada sistem informasi di Atlas Jurnal. Tahapan pengumpulan data yang ada pada penelitian ini disusun dengan beberapa model, antara lain:

1. Studi Lapangan

Penulis melakukan studi lapangan secara langsung ke Atlas Jurnal untuk melihat proses pemesanan jasa video editor.

2. Wawancara

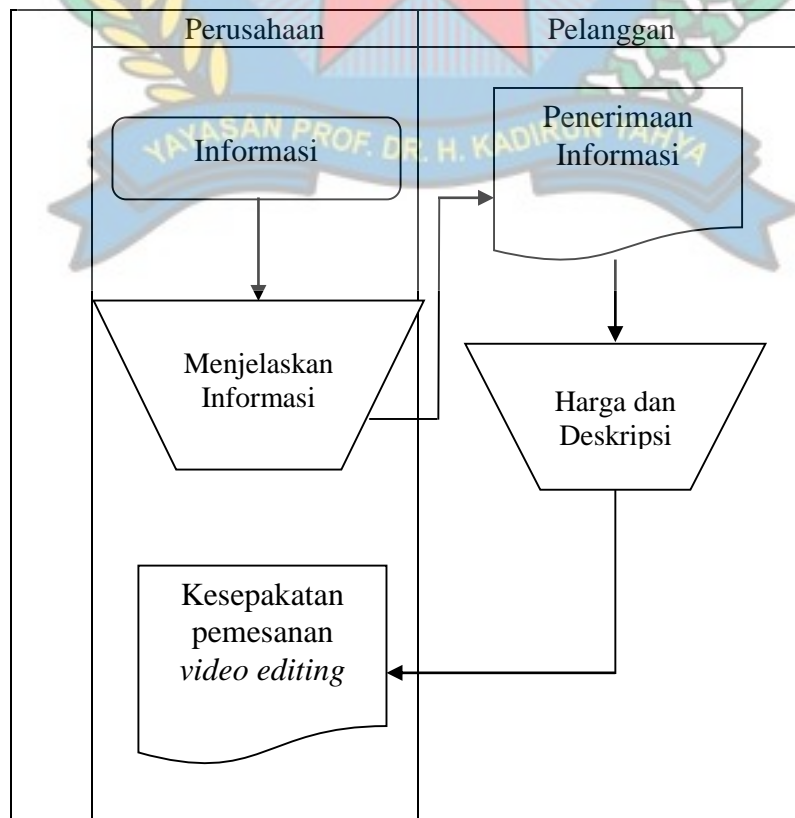
Penulis melaksanakan wawancara kepada pihak penerima pesanan video editor di Atlas Jurnal untuk mendapatkan informasi tentang apa yang diperlukan dalam pencatatan data pemesanan.

3. Pengamatan

Pengamatan dilakukan secara langsung ke perusahaan untuk melihat proses pemesanan yang dilakukan oleh pelanggan secara langsung.

### 3.3 Analisa Sistem Yang Berjalan

Pada saat ini pemesanan jasa video editor dilakukan secara langsung di Atlas Jurnal. Pihak admin mencatat kebutuhan dan keinginan dari pihak pemesan terhadap video yang akan dipesan mereka. Pihak editor akan melakukan percakapan kepada pihak pelanggan terhadap perubahan yang akan dilakukan pada video tersebut. Setelah selesai, pihak admin melakukan pencatatan data pelanggan dan biaya pemesanan ke dalam sebuah buku besar pencatatan.



Gambar 3.2 Flow Map Sistem Yang Berjalan

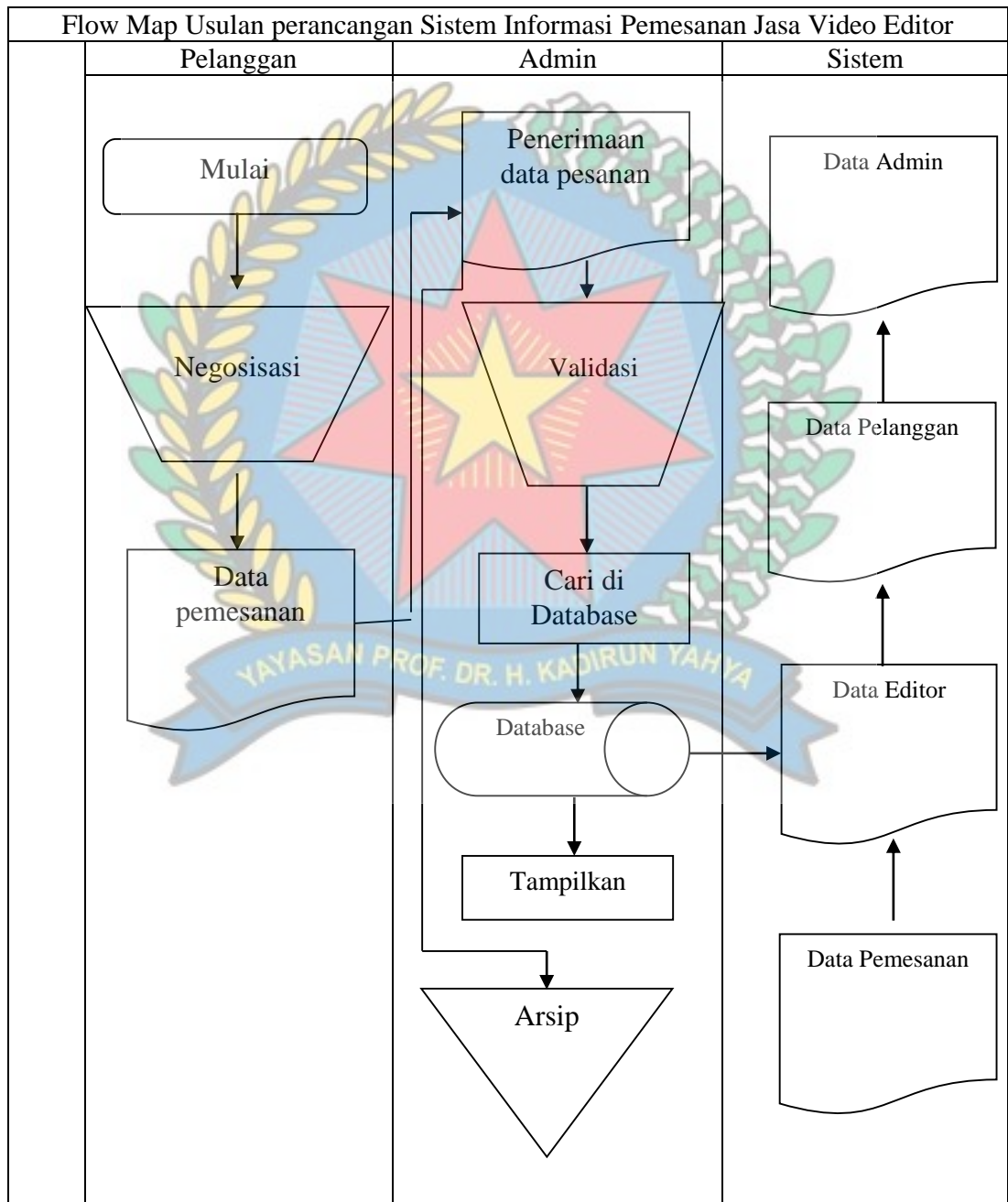
### 3.4 Analisis Sistem Yang Diusulkan

Perancangan sistem informasi pemesanan jasa video editor hanya digunakan oleh admin Atlas Jurnal dalam melakukan pemesanan. Pihak pelanggan harus datang ke perusahaan untuk memberi keterangan dan memberikan petunjuk terhadap modifikasi dari video yang mereka inginkan. Pelanggan harus membawa material berupa video mentah untuk dimodifikasi. Pihak editor akan melakukan percakapan kepada pelanggan terkait tentang bagian mana saja yang perlu mengalami perubahan.

Setelah negosiasi selesai, pihak admin akan mencatat data pelanggan, data editor dan data pemesanan ke dalam sistem informasi yang akan dibangun. Pada sistem informasi, data pemesanan akan dicatat sesuai dengan tanggal pemesanan pelanggan. Sistem informasi juga mencatat data editor yang bertanggung jawab terhadap proyek dari pelanggan yang mereka tangani.

Untuk melihat lebih jelas proses analisa yang diusulkan, penulis menggambarkan analisa tersebut dengan berbentuk *flow map*. Gambar 3.3 menjelaskan tentang alur dari pemesanan yang dilakukan pelanggan. Ada tiga bagian yang terlibat, antara lain:

1. Pelanggan
2. Admin
3. Sistem



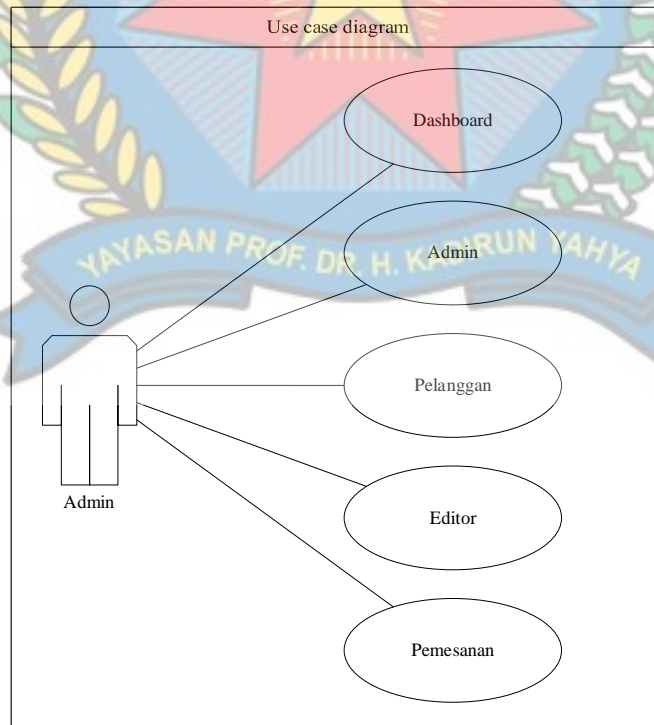
**Gambar 3.3 Flow Map Sistem Yang Diusulkan**



### 3.5 Desain Sistem

#### 3.5.1 Use Case Diagram

*Use Case Diagram* adalah gambaran fungsi dari sistem informasi pemesanan jasa video editor. Gambar 3.4 adalah perancangan *use case diagram* sistem informasi pemesanan jasa video editor.

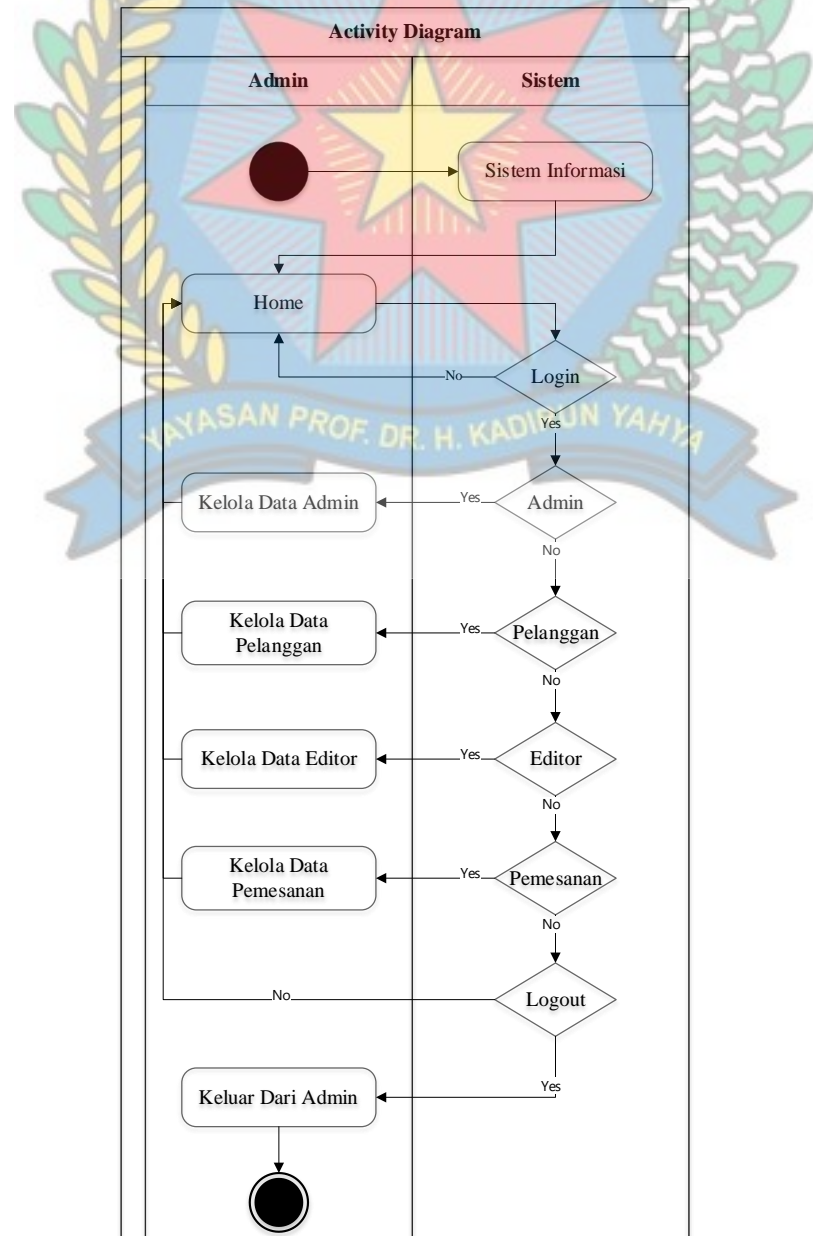


**Gambar 3.4** *Use case diagram* sistem informasi pemesanan jasa video editor

Gambar 3.4 menjelaskan bahwa aktor pengguna pengguna memiliki lima menu yang dapat diakses oleh admin.

### 3.5.2 Activity Diagram

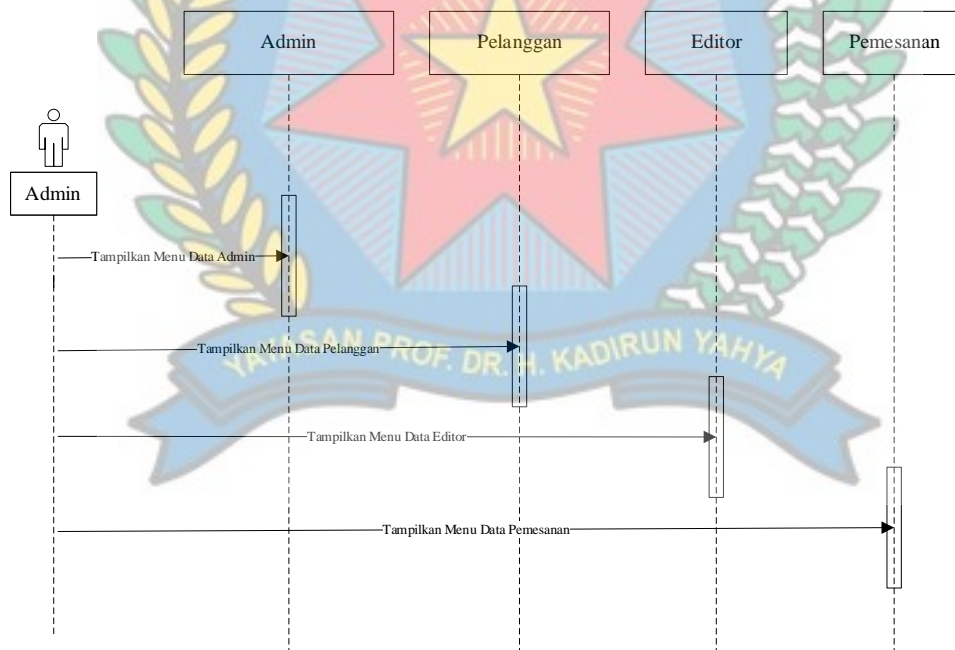
*Activity Diagram* menjelaskan arah atau aktifitas yang dilakukan oleh pengguna. Gambar 3.5 merupakan *activity diagram* pada penelitian ini.



**Gambar 3.5** *Activity diagram* sistem informasi pemesanan jasa video editor

### 3.5.3 Sequence Diagram

*Sequence diagram* merupakan urutan menu yang ada pada sistem informasi pemesanan jasa video editor. Gambar 3.6 adalah *sequence diagram* yang digunakan pada penelitian ini.



**Gambar 3.6** *Sequence diagram* sistem informasi pemesanan jasa video editor

### 3.5.4 Class Diagram

*Class diagram* menggambarkan pembagian tabel pada rencana pembuatan basis data pada penelitian sistem informasi pemesanan jasa video editor. Gambar 3.7 adalah *class diagram* yang digunakan pada penelitian ini.

Data Admin		Data Pelanggan	
id_admin	int(11)	id_pelanggan	int(11)
nama	varchar(32)	pelanggan	varchar(32)
username	varchar(32)	alamat	varchar(50)
password	varchar(32)	telepon	varchar(15)
+baca():void		+baca():void	
+tambah():void		+tambah():void	
+edit():void		+edit():void	
+hapus():void		+hapus():void	

Data Editor		Data Pemesanan	
id_editor	int(11)	id_pemesanan	int(11)
editor	varchar(32)	id_pelanggan	int(11)
alamat	varchar(50)	id_editor	int(11)
telepon	varchar(15)	tanggal	date
+baca():void		kategori	varchar(32)
+tambah():void		deskripsi	varchar(200)
+edit():void		biaya	int(11)
+hapus():void		+baca():void	
		+tambah():void	
		+edit():void	
		+hapus():void	

Gambar 3.7 Class diagram sistem informasi pemesanan jasa video editor

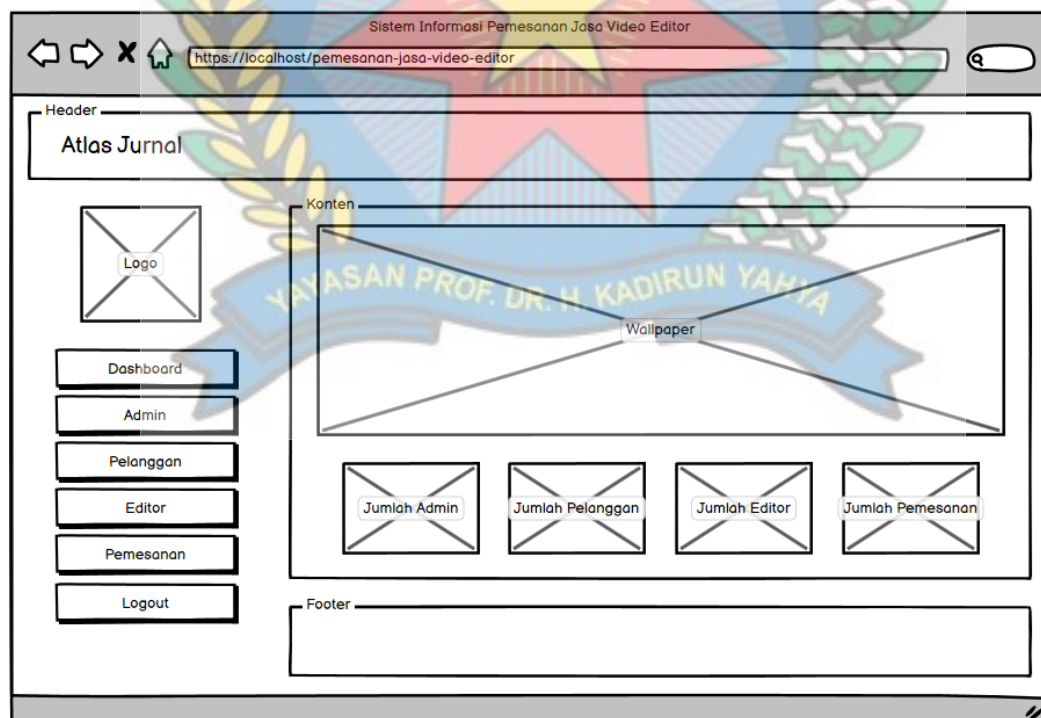
### 3.6 Desain Tampilan

Desain tampilan merupakan perancangan bentuk tampilan sistem informasi pemesanan jasa video editor yang akan dibangun. Desain tampilan akan dibuat dengan menggunakan perangkat lunak pendukung yang khusus dalam membuat rancangan tampilan dari sistem informasi. Pada desain tampilan penelitian ini, ada beberapa tampilan yang akan dibuat sesuai dengan menu-menu yang disediakan pada sistem informasi tersebut. Bagian berikut ini akan dijelaskan secara lengkap tampilan-tampilan yang akan dibentuk dan dirancang.



### 3.6.1 Rancangan Menu Dashboard

Rancangan menu dashboard adalah halaman yang tampil ketika admin sudah berhasil masuk ke sistem informasi pemesanan jasa video editor. Menu dashboard memiliki beberapa bagian yang terdiri dari menu lainnya. Gambar 3.8 adalah hasil perancangan menu dashboard.



**Gambar 3.8 Rancangan menu dashboard**

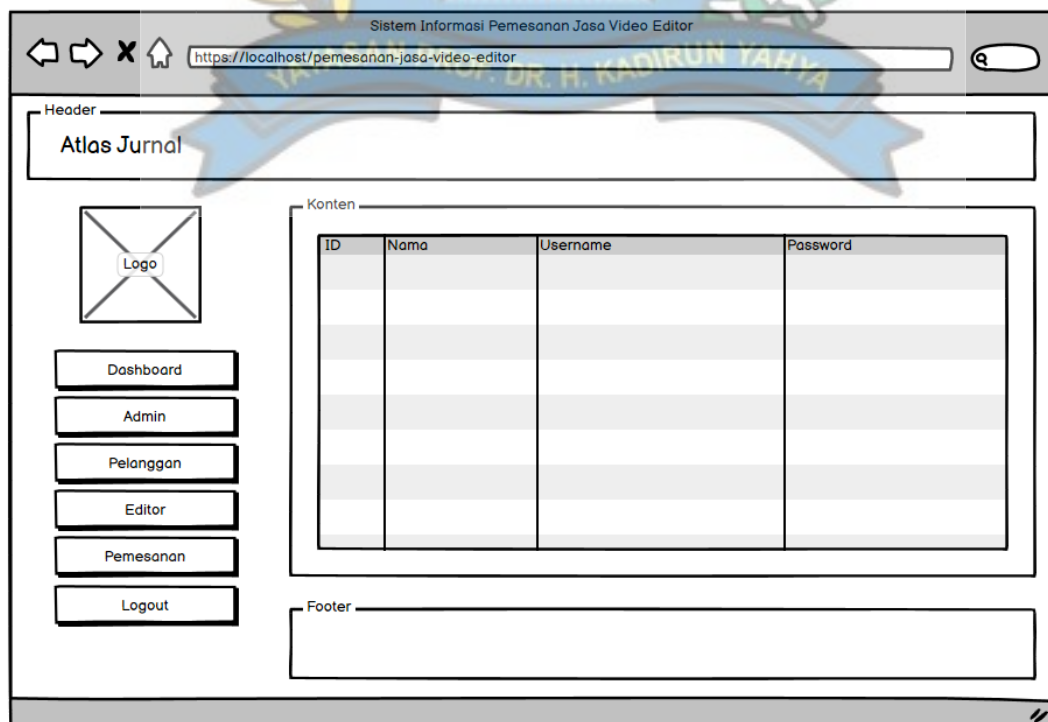
Menu utama memiliki berapa komponen antara lain:

1. Header : menampilkan logo dan judul.
2. Menu Bar : menampilkan menu admin, pelanggan, editor dan pemesanan

3. Konten : menampilkan wallpaper dan jumlah data admin, pelanggan, editor dan pemesanan.
4. Footer : menampilkan informasi singkat tentang penulis.

### 3.6.2 Rancangan Menu Admin

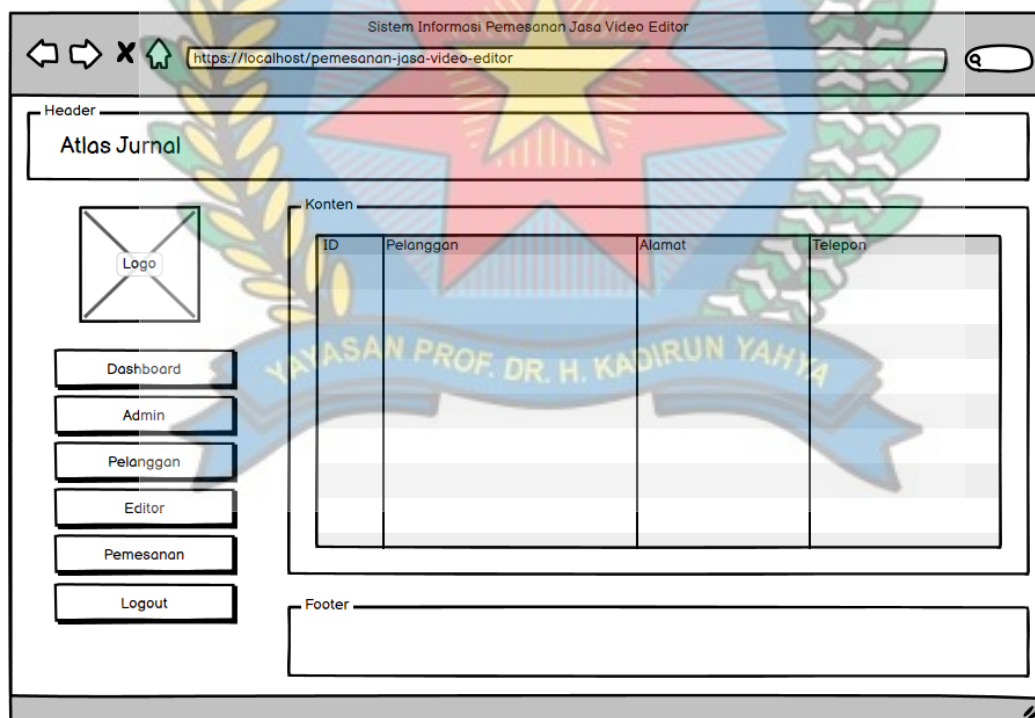
Menu admin adalah menu yang dapat mengelola data admin yang berhak masuk ke sistem informasi pemesanan jasa video editor. Gambar 3.9 adalah rancangan menu admin.



Gambar 3.9 Rancangan menu admin

### 3.6.3 Rancangan Menu Pelanggan

Menu pelanggan adalah menu yang berfungsi untuk menampilkan data pelanggan yang sudah pernah memesan jasa video editor di Atlas Jurnal. Gambar 3.10 adalah rancangan menu pelanggan.



**Gambar 3.10 Rancangan menu pelanggan**

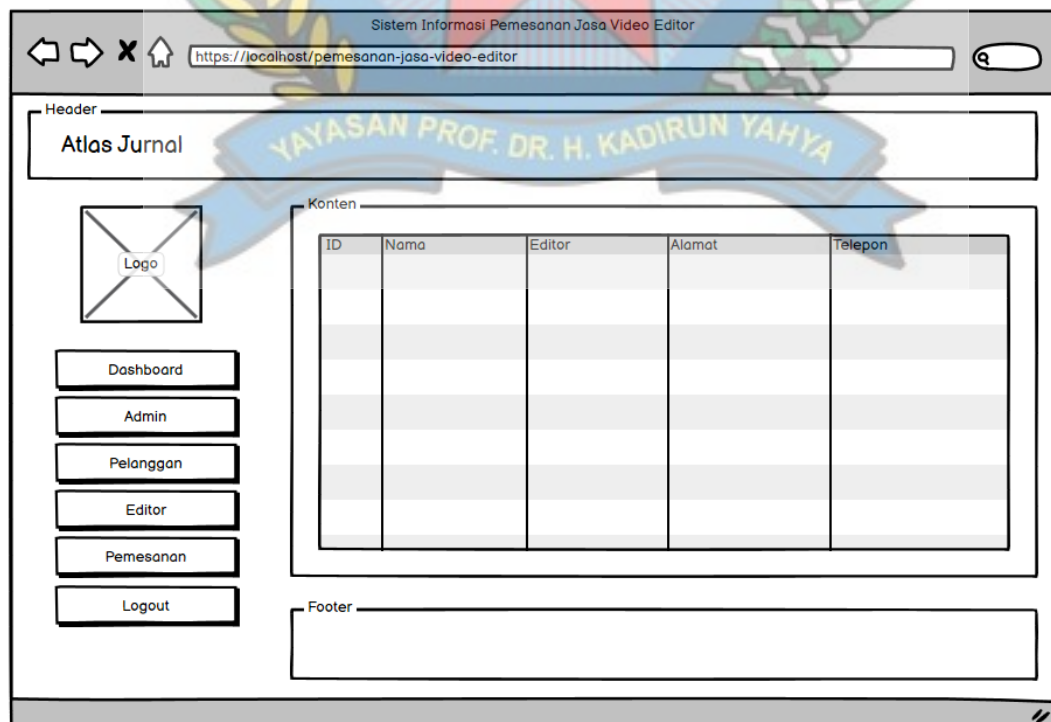
Data pelanggan akan dimasukkan ke dalam database apabila pemesan sudah terdaftar menjadi pelanggan di Atlas Jurnal. Pemesan wajib didaftarkan datanya pada sistem informasi. Ada empat parameter yang dicatat pada data pelanggan, antara lain:

1. ID
2. Nama Pelanggan

3. Alamat
4. Telepon

### 3.6.4 Rancangan Menu Editor

Rancangan menu editor berfungsi untuk mengelola data editor yang bertugas sebagai pembuat hasil kerja video editor di Atlas Jurnal. Gambar 3.11 adalah hasil perancangan menu editor.



**Gambar 3.11 Rancangan menu editor**

Setiap editor akan dimasukkan ke dalam database untuk dapat dilakukan relasi tabel ke pemesanan dan pelanggan. Editor wajib didaftarkan datanya pada

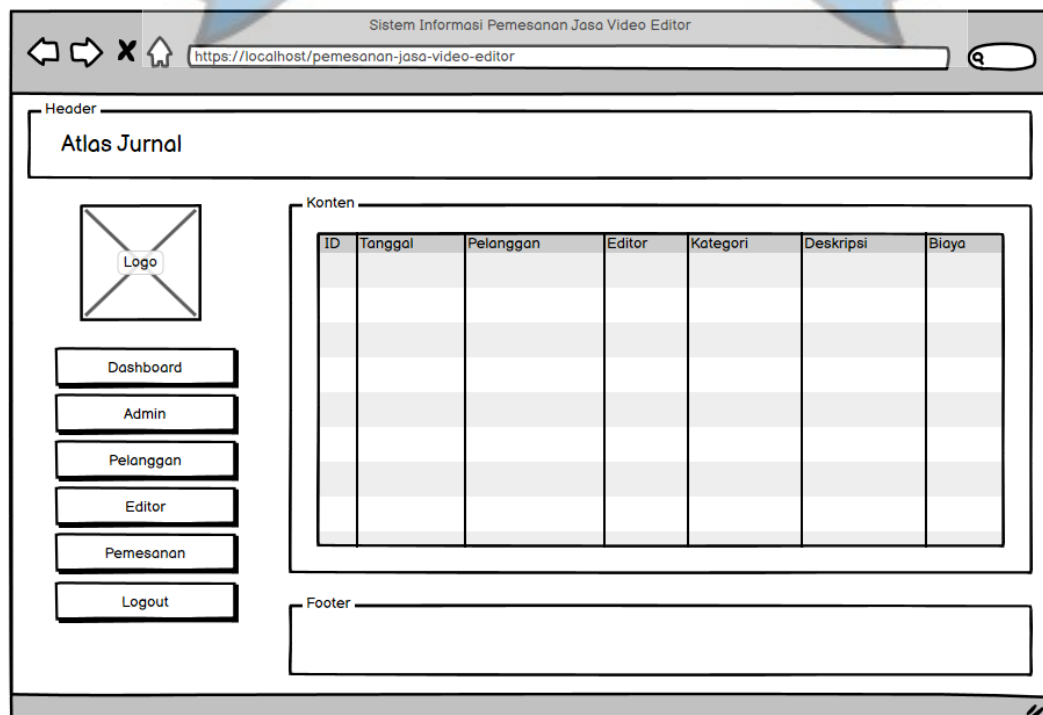


sistem informasi. Ada empat parameter yang dicatat pada data pelanggan, antara lain:

1. ID
2. Nama Editor
3. Alamat
4. Telepon

### 3.6.5 Rancangan Menu Pemesanan

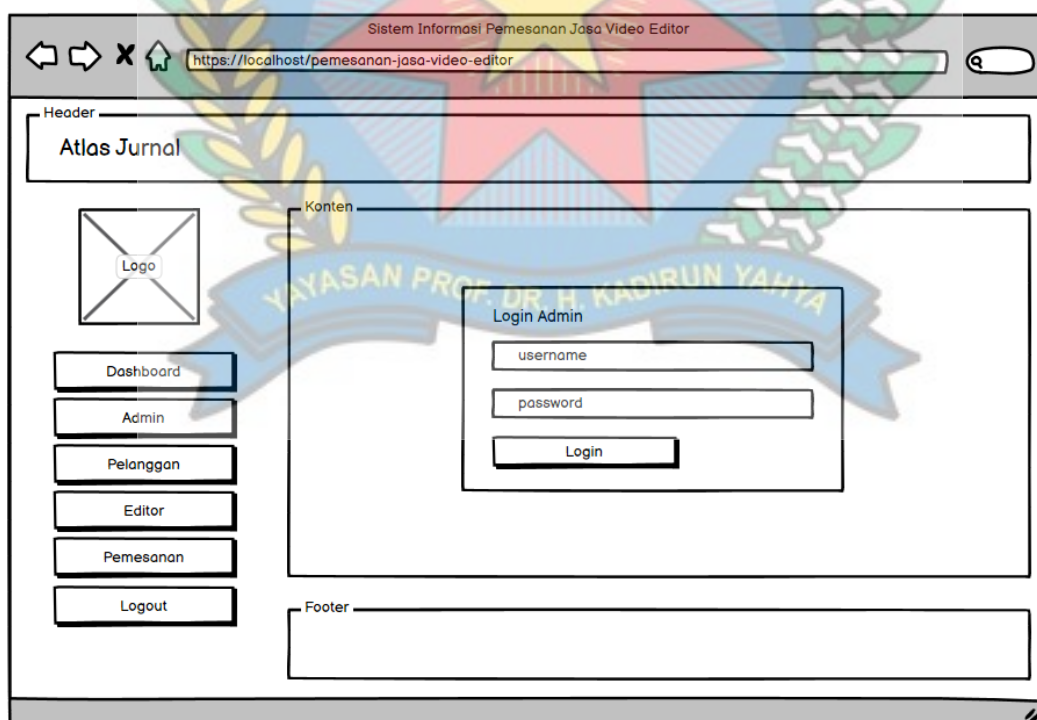
Rancangan menu pemesanan berfungsi untuk mengelola data pemesanan video editing. Gambar 3.12 adalah rancangan menu pemesanan.



**Gambar 3.12 Rancangan menu pemesanan**

### 3.6.6 Rancangan Menu Login Admin

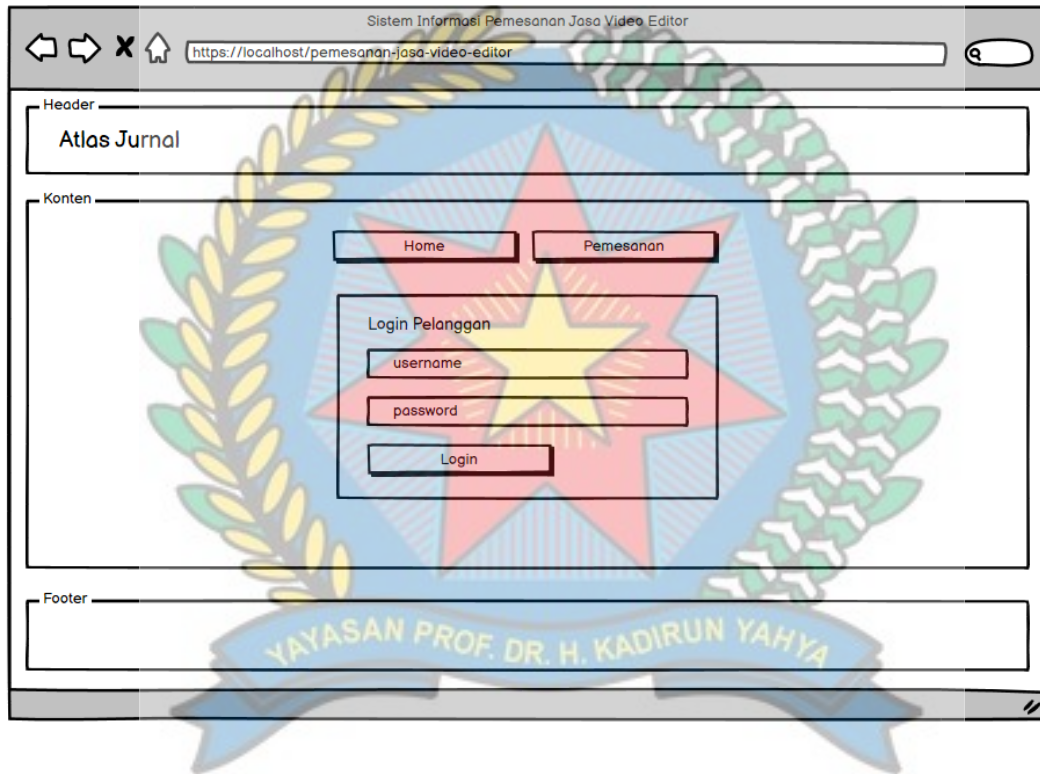
Rancangan menu login admin adalah menu yang berfungsi untuk memberikan akses masuk ke panel admin dari sistem informasi pemesanan jasa video editor. Ada tiga parameter tercatat pada data admin yaitu *nama*, *username* dan *password*. Gambar 3.13 adalah hasil perancangan menu login admin.



Gambar 3.13 Rancangan menu login admin

### 3.6.7 Rancangan Menu Login Pelanggan

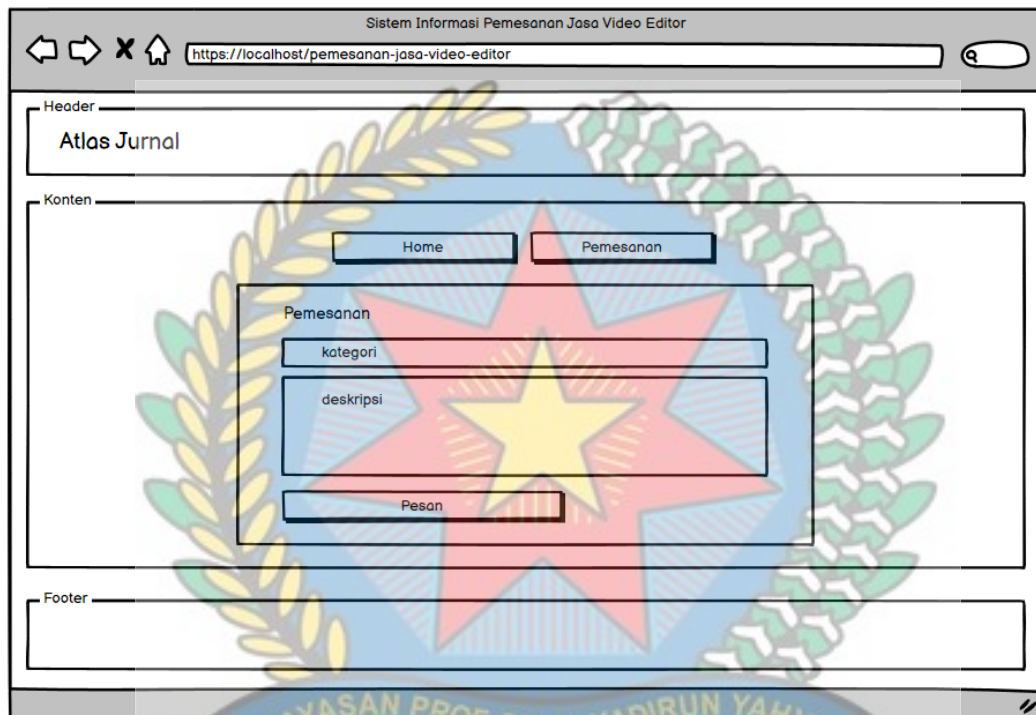
Rancangan menu login user adalah menu yang berfungsi untuk memberikan akses kepada pengguna atau pelanggan untuk masuk ke sistem informasi pemesanan jasa video editor. Gambar 3.14 adalah hasil perancangan menu login pelanggan.



**Gambar 3.14 Rancangan menu login pelanggan**

### **3.6.8 Rancangan Menu Pemesanan Pelanggan**

Pelanggan yang sudah terdaftar dapat secara langsung memberikan pesanan berdasarkan kategori dan informasi yang diberikan kepada pihak admin. Pemesanan hanya meliputi data deskripsi dari pesanan tersebut. Rancangan menu pemesanan berfungsi untuk memberi gambaran kepada admin apa yang akan dikerjakan pada data video. Gambar 3.15 adalah rancangan menu pemesanan pelanggan.



**Gambar 3.15** Rancangan menu pemesanan pelanggan

### 3.7 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data dalam membuat sistem informasi pemesanan jasa video editor memiliki empat tabel pendukung dalam menyimpan data pemesanan video editing yang digambarkan secara lengkap pada tabel 3.1 hingga tabel 3.4.



**Tabel 3.1 Struktur tabel admin**

No.	Variabel	Jenis
1	id_admin	int(11)
2	nama	varchar(32)
3	username	varchar(32)
4	password	varchar(32)

**Tabel 3.2 Struktur tabel pelanggan**

No.	Variabel	Jenis
1	id_pelanggan	int(11)
2	pelanggan	varchar(32)
3	alamat	varchar(50)
4	telepon	varchar(15)

**Tabel 3.3 Struktur tabel editor**

No.	Variabel	Jenis
1	id_editor	int(11)
2	editor	varchar(32)
3	alamat	varchar(50)
4	telepon	varchar(15)

**Tabel 3.4 Struktur tabel pemesanan**

No.	Variabel	Jenis
1	id_pemesanan	int(11)
2	id_pelanggan	int(11)
3	id_editor	int(11)
4	tanggal	Date
5	kategori	varchar(20)
6	deskripsi	varchar(200)
7	biaya	int(11)

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Spesifikasi Sistem

Dalam membangun sistem informasi pemesanan jasa video editor dibutuhkan spesifikasi sistem yang baik dan mumpuni. Spesifikasi yang digunakan dalam penelitian ini harus mendukung perangkat keras dan perangkat lunak sesuai dengan syarat minimal.

##### 4.1.1 Spesifikasi Perangkat Keras

Sistem informasi pemesanan jasa video editor harus memiliki perangkat keras yang baik. Tabel 4.1 adalah kebutuhan perangkat keras yang diperlukan dalam membangun sistem informasi pemesanan jasa video editor.

**Tabel 4.1 Spesifikasi Perangkat Keras**

No.	Nama Komponen	Spesifikasi
1	Processor	Intel Core i3 1.9 GHz
2	RAM	4 GB
3	Harddisk	300 GB
4	Monitor	13.3 inches

### 4.1.2 Spesifikasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak memiliki kebutuhan tersendiri dalam hal merancang dan membangun sistem informasi pemesanan jasa video editor. Tabel 4.2 adalah spesifikasi perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini.

**Tabel 4.2 Spesifikasi Perangkat Lunak**

No.	Nama Komponen	Spesifikasi
1	Sistem Operasi	Windows 10 64 Bit
2	Web Server	XAMPP Apache
3	Database Server	XAMPP MySQL
4	PHP Editor	Visual Studio Code
5	Word Processing	Microsoft Word 2010
6	Data Processing	Microsoft Excel 2010

### 4.2 Implementasi Sistem Informasi

Implementasi sistem informasi dapat dilakukan dengan melakukan pengujian sistem informasi pemesanan jasa video editor yang sudah berhasil dibangun. Berikut ini adalah beberapa tampilan yang sudah berhasil dibangun untuk mendukung proses pengujian terhadap sistem informasi pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal.

### 4.2.1 Hasil Tampilan Menu Dashboard

Menu dashboard berfungsi untuk menampilkan halaman pertama pada saat admin telah melakukan login menggunakan *username* dan *password* masing-masing pada sistem informasi pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal. Gambar 4.1 adalah tampilan menu dashboard.

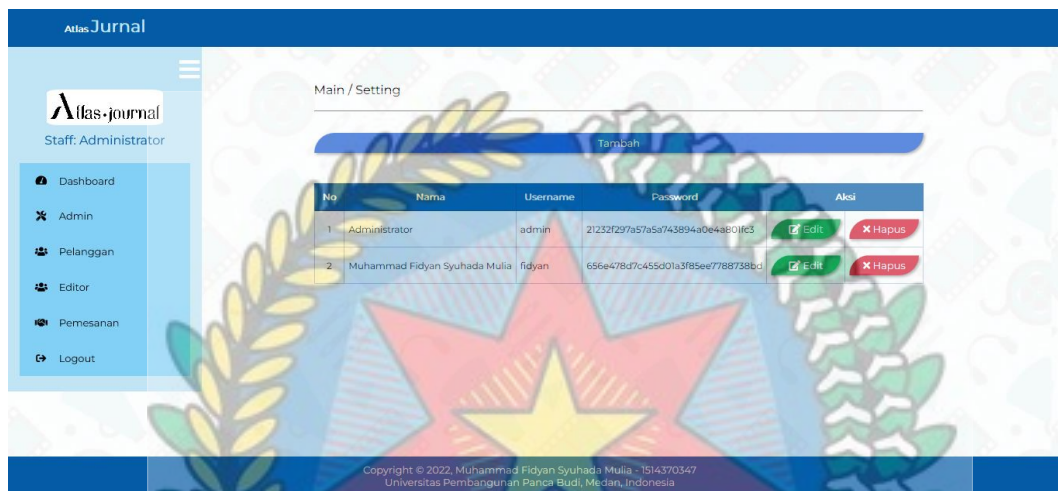


**Gambar 4.1 Halaman menu dashboard**

### 4.2.2 Hasil Tampilan Menu Admin

Menu admin adalah menu yang menampilkan data admin yang ada di Atlas Jurnal. Admin dapat melakukan pengolahan data admin dan sistem informasi pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal. Gambar 4.2 adalah tampilan menu admin.





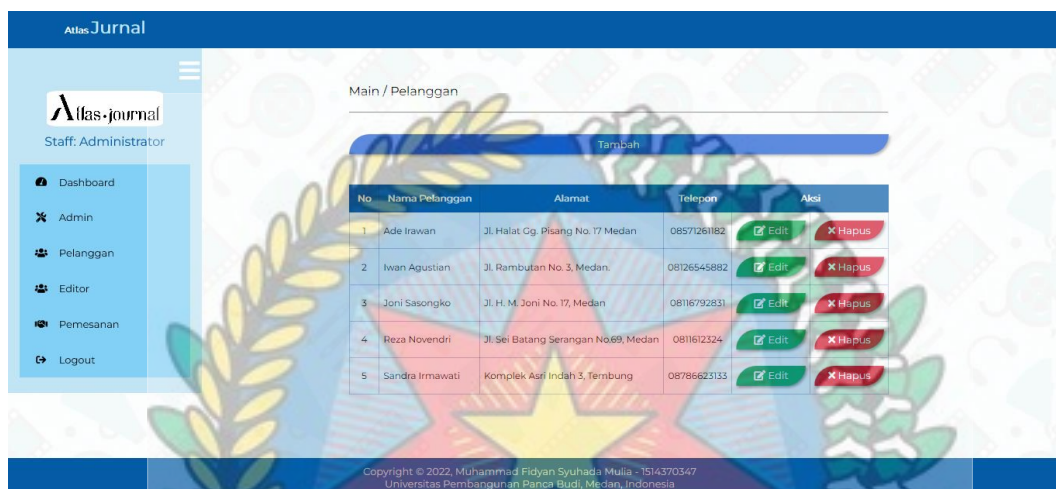
**Gambar 4.2 Halaman menu admin**

Penelitian di Atlas Jurnal menggunakan dua buah data admin yang telah terdaftar pada sistem informasi pemesanan jasa video editor. Setiap admin memiliki tiga parameter, antara lain:

1. Nama Lengkap
2. Username
3. Password

#### 4.2.3 Hasil Tampilan Menu Pelanggan

Menu pelanggan berfungsi untuk mengelola data pelanggan yang akan melakukan pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal. Setiap pelanggan akan dicatat datanya untuk memudahkan pemesanan berikutnya apa bila pelanggan tersebut melakukan *repeat-order* atau pemesanan kembali untuk video editing. Gambar 4.3 adalah tampilan menu pelanggan.



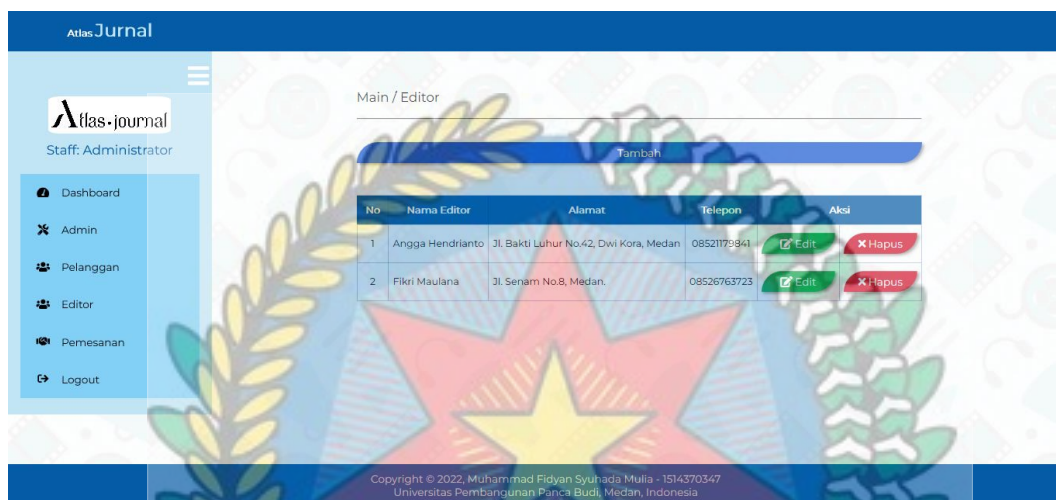
**Gambar 4.3** Halaman menu pelanggan

Setiap pelanggan yang terdata di database sistem informasi memiliki tiga parameter penting, antara lain:

1. Nama Pelanggan
2. Alamat
3. Nomor Telepon

#### 4.2.4 Hasil Tampilan Menu Editor

Menu editor berfungsi untuk mencatat data karyawan yang bekerja sebagai editor dari video editing. Data editor pada penelitian ini melibatkan dua orang yang bekerja sebagai karyawan video editor di Atlas Jurnal. Gambar 4.4 adalah hasil tampilan menu editor.



**Gambar 4.4 Halaman menu editor**

Dalam melakukan pencatatan data editor, setiap editor akan diminta untuk memiliki tiga parameter penting, antara lain:

1. Nama Editor
2. Alamat
3. Nomor Telepon

#### 4.2.5 Hasil Tampilan Menu Pemesanan

Menu pemesanan hanya digunakan ketika ada pelanggan yang melakukan pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal. Setiap pemesanan akan ditangani oleh seorang editor dalam proses modifikasi terhadap video yang diberikan oleh pelanggan. Untuk menghindari kesalahan, maka hanya satu orang saja yang akan diberi tanggungjawab terhadap tugas video editing dari pelanggan. Gambar 4.5 adalah hasil tampilan menu pemesanan.

No	Tanggal	Pelanggan	Editor	Kategori	Deskripsi	Biaya	Aksi
1	03 Oct 2022	Iwan Agustian	Angga Hendrianto	Wedding	Perbaikan pencahayaan pada proses akad nikah.	500.000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
2	04 Oct 2022	Ade Irawan	Angga Hendrianto	Perumahan	Pembuatan video tiap-tiap ruangan contoh rumah pada perumahan Seroja Indah	4.500.000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
3	06 Oct 2022	Joni Sasongko	Fikri Maulana	Konten	Menambahkan efek dan pencahayaan untuk konten Tik Tok	750.000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
4	10 Oct 2022	Reza Novendri	Angga Hendrianto	Profil Perusahaan	Menambahkan teks berjalan pada Company Profile	350.000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
5	12 Oct 2022	Sandra Irmawati	Angga Hendrianto	Wedding	Pengambilan video dan edit prewedding di Taman Edukasi Binjai	1.500.000	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Copyright © 2022, Muhammad Fidyah Syuhada Mulla - 1514370347  
Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

**Gambar 4.5 Halaman menu pemesanan**

#### 4.2.6 Hasil Tampilan Menu Login Admin

Menu login admin berfungsi untuk memberikan batasan dan keamanan kepada petugas admin yang memiliki tanggung jawab dalam mengelola data sistem informasi pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal. Gambar 4.6 adalah hasil tampilan menu login admin.

Atlas Jurnal

Staff: Guest

Dashboard

Admin

Pelanggan

Editor

Pemesanan

Login

Login Admin

Atlas Jurnal

Username  
admin

Password  
\*\*\*\*\*

Login

Copyright © 2022, Muhammad Fidyah Syuhada Mulla - 1514370347  
Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

**Gambar 4.6 Halaman menu login admin**



#### 4.2.7 Hasil Tampilan Menu Login Pelanggan

Menu login pelanggan berfungsi untuk memberikan batasan dan keamanan kepada pelanggan yang sudah memiliki akun. Pelanggan dapat secara mandiri melakukan pemesanan dari akun masing-masing untuk pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal. Gambar 4.7 adalah hasil tampilan menu login pelanggan.

Atlas Jurnal

Home Pemesanan

— LOGIN PELANGGAN —

08126545882  
Nomor Telepon

.....  
Password

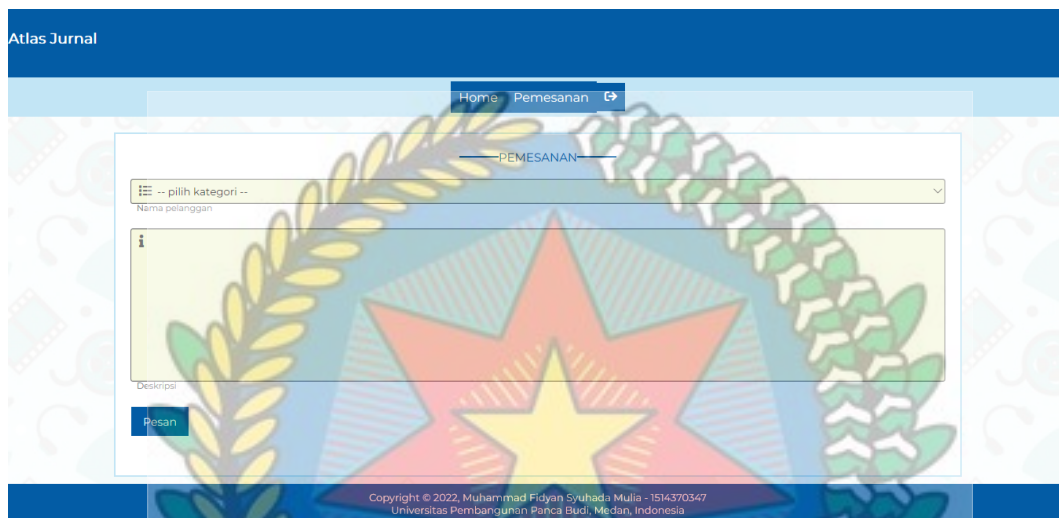
Login

Copyright © 2022, Muhammad Fidyah Syuhada Mulla - 1514370347  
Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia

**Gambar 4.7 Halaman menu login pelanggan**

#### 4.2.8 Hasil Tampilan Menu Pemesanan Pelanggan

Menu pemesanan pelanggan hanya digunakan ketika ada pelanggan secara mandiri ingin memberikan deskripsi pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal. Setiap pemesanan akan diarahkan ke pihak admin untuk dilakukan proses lebih lanjut. Gambar 4.8 adalah hasil tampilan menu pemesanan pelanggan.



**Gambar 4.8 Halaman menu pemesanan pelanggan**

### 4.3 Kelebihan dan Kekurangan Sistem

Dalam melaksanakan penelitian tentang sistem informasi pemesanan jasa video editor di Atlas Jurnal, ada beberapa kelebihan dan kekurangan yang ditemukan pada sistem tersebut.

#### 4.3.1 Kelebihan Sistem

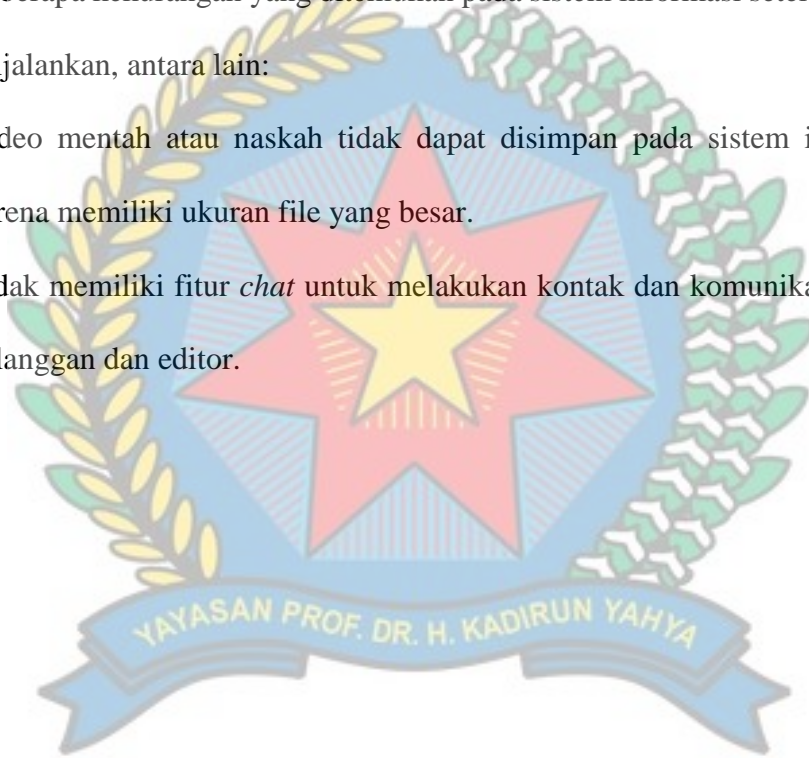
Ada beberapa kelebihan dan kelemahan yang diperoleh setelah sistem berhasil dijalankan, antara lain:

1. Sistem dapat memberikan pendataan pelanggan, editor dan pemesanan jasa video editor.
2. Fitur pada sistem informasi dapat diakses dan digunakan dengan mudah.

### 4.3.2 Kekurangan Sistem

Beberapa kekurangan yang ditemukan pada sistem informasi setelah sistem berhasil dijalankan, antara lain:

1. Video mentah atau naskah tidak dapat disimpan pada sistem informasi karena memiliki ukuran file yang besar.
2. Tidak memiliki fitur *chat* untuk melakukan kontak dan komunikasi antara pelanggan dan editor.



## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Penelitian ini memberikan beberapa kesimpulan yang dapat diperkenalkan menjadi beberapa poin, antara lain:

1. Sistem informasi pemesanan jasa video editor dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP. Hasil penelitian diperoleh bahwa setiap pesanan dapat dicatat dengan baik menggunakan sistem informasi.
2. Pembuatan database dilakukan berdasarkan kebutuhan data yang akan digunakan di Atlas Jurnal yang terbagi menjadi data admin, pelanggan, editor dan pemesanan. Setiap tabel data akan disimpan pada database MySQL menggunakan phpMyAdmin.

#### **5.2 Saran**

Penelitian ini masih perlu dikembangkan agar memiliki hasil yang lebih. Ada beberapa saran yang dapat diperkenalkan oleh penulis, antara lain:

1. Hendaknya sistem informasi dapat diakses secara langsung oleh pelanggan dan dapat berkomunikasi melalui fitur *chat*.
2. Hendaknya pengembangan aplikasi berbasis Android perlu dikembangkan untuk digunakan oleh pelanggan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Antares, J. (2020). Rancangan Sistem Informasi Kependudukan Berbasis Web di Kantor Camat Medan Deli. *Djtechno: Jurnal Teknologi Informasi*, 1(2), 46–51. <https://doi.org/10.46576/djtechno.v1i2.972>
- Aprian, R. D. (2021). Sistem Pemesanan Jasa Photography Berbasis Web. *Seminar Informatika Dan Sistem Informasi*, 6(3), 274–278.
- Barone, L., Williams, J., & Micklos, D. (2017). Unmet needs for analyzing biological big data: A survey of 704 NSF principal investigators. *PLOS Computational Biology*, 13(10), e1005755. <https://doi.org/10.1371/journal.pcbi.1005755>
- Danny, M., & Khoiriyah. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Website (Study Kasus di TK Al Mujahidin). *SIGMA - Jurnal Teknologi Pelita Bangsa*, 10(September), 143–150.
- Galih Pradana, A., & Nita, S. (2019). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android Afista Galih Pradana Sekreningsih Nita. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 77–80.
- Hutahaean, J. (2019). *Konsep Sistem Informasi*. Deepublish.
- Ilham Akhsanu Ridlo. (2017). Pedoman Pembuatan Flowchart. In *Academia.Edu* (p. 14).
- Kadir, A. (2019). *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database MySQL*. Penerbit Andi.
- Kristanto, T., Kurniawati, A. T., & Sugita, T. L. (2019). Sistem Informasi Manajemen Proyek Video Editing Berbasis Web Menggunakan PRINCE2 Di Faia Art. *MULTINETICS*, 5(1), 1–8. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v5i1.1362>
- Kurniawan, T. A. (2018). Pemodelan Use Case (UML): Evaluasi Terhadap beberapa Kesalahan dalam Praktik. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1), 77. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851610>
- Kustiyaningsih, Y., & Devie, R. A. (2017). Pemrograman Basis Data Berbasis Web Dengan Menggunakan PHP & MySQL. In *Edisi Pertama, Graha Ilmu, Yogyakarta*. Graha Ilmu.
- Malik, A. (2020). *What is Video?* Quora. <https://www.quora.com/What-is-video>

- Manesah, D., Suryanto, & Ramadani, M. (2022). Pelatihan Teknik Editing Video Iklan Menggunakan Adobe Premiere SMK Swasta Pulo Brayon Darat Kecamatan Medan Timur. *KALANDRA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 9–14. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v1i2.110>
- Nielsen, J. (2022). *What is Video Editing?* Dototot Engaging Education. <https://dototot.com/what-is-video-editing/>
- Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, C. E. (2019). Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP Dan MySQL. *Lentera Dumai*, 10(2), 46–57.
- Nugraha, A. R., & Pramukasari, G. (2017). Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Web Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 11 Tasikmalaya. *Jurnal Manajemen Informatika*, 4(2), 1–10.
- Nugroho, B. (2018). *Dasar Pemograman Web PHP – MySQL dengan Dreamweaver*. Gava Media.
- Nurgoho, A. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML dan JAVA*. Andi Offset.
- Prihandoyo, M. T. (2018). Unified Modeling Language (UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(1), 126–129.
- Rizaldi, R., Anggraeni, D., & Zikra Syah, A. (2018). Tips Dan Trik Membangun Relationship Dan Query Dalam Database. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1(2), 45–50. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i2.110>
- Roni, A. (2021). *Pengertian dan Macam-macam Tipe Data*. Ade Roni Personal Blog's. <https://aderoni.com/pemrograman/pengertian-dan-macam-macam-tipe-data/>
- Ruseno, N. (2019). Implementasi Scrum pada Pengembangan Aplikasi Sistem Reservasi Online Menggunakan PHP. *Gerbang*, 9(1), 8–15.
- Sakinah, S. A., Sarwandianto, A., & Sa'diah, H. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Penerimaan Karyawan Baru pada PT Central Mega Kencana. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 1(04), 452–459. <https://doi.org/10.30998/jrami.v1i04.451>
- Salamah, U. G. (2021). *Tutorial Visual Studio Code*. Media Sains Indonesia.
- Saputra, A. D., & Borman, R. I. (2020). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Foto Berbasis Android (Studi Kasus: Ace Photography Way Kanan). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 87–94.

<https://doi.org/10.33365/jtsi.v1i2.420>

- Septiandaru, D. R., Isnanto, R., & Rochim, A. F. (2012). Sistem Informasi Jasa Fotografi pada Saujana Visual Art Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 1(3), 58–62. <https://doi.org/10.14710/transient.v1i3.58-62>
- Sommerville, I. (2007). *Software Engineering. 8th Edition*. Addison-Wesley.
- Sun, Y., Zhang, J., Xiong, Y., & Zhu, G. (2014). Data Security and Privacy in Cloud Computing. *International Journal of Distributed Sensor Networks*, 10(7), 190903. <https://doi.org/10.1155/2014/190903>
- Supiyandi, S., Zen, M., Rizal, C., & Eka, M. (2022). Perancangan Sistem Informasi Desa Tomuan Holbung Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Riset Komputer*, 9(2), 274–280. <https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i2.3986>
- Wongso, F. (2016). Perancangan Sistem Pencatatan Pajak Reklame pada Dinas Pendapatan Kota Pekanbaru dengan Metode Visual Basic. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Dan Bisnis*, 14(1), 160–180.
- Hardinata, R. S., Fitriani, W., Wijaya, R. F., Ayu, L. F., Hariyanto, E., & Hamdani, H. (2022). PROTOTYPE INTERNET OF THINGS (IoT) ON ANDROID-BASED DOOR ACCESS. In *Proceeding International Conference Keputeraan Prof. H. Kadirun Yahya (Vol. 1, No. 1, pp. 164-173)*, 164-173.
- Mayasari, N., Muslim, M., Wijaya, R. F., & Suyono, S. (2022). Perancangan Sistem Absensi Menggunakan Fingerprint Scanner Smartphone Android. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(2), 104-111, 104-111.
- Razab, R. A., & Mayasari, N. (2022). Analisis Kualitas Website digitalin. co. id Menggunakan Webqual 4.0, User Experience Questionnaire (UEQ) dan MCCALL. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 7(9), 13115-13124, 7, 13115-13124.
- Siregar, W. A., Hardinata, R. S., & Novelan, M. S. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI LOKASI PARIWISATA KABUPATEN SERDANG BEDAGAI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE USER CENTERED DESIGN (UCD). *Jurnal Darma Agung*, 30(1), 459-468., 459-468.