

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA
EDITOR BERBASIS WEB (STUDY KASUS : SEKOLAH DASAR
PERGURUAN BUDDHI)**

SKRIPSI



Disusun oleh:

NAMA : Theo Yosa Sam Nanta Wijaya

NIM : 20180700052

SISTEM INFORMASI

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG
2022**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA
EDITOR BERBASIS WEB (STUDY KASUS : SEKOLAH DASAR
PERGURUAN BUDDHI)**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk kelengkapan gelar kesarjanaan pada
Program Studi Sistem Informasi
Jenjang Pendidikan Strata 1**



Disusun oleh:

NAMA : Theo Yosa Sam Nanta Wijaya

NIM : 20180700052

SISTEM INFORMASI

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
TANGERANG
2022**

LEMBAR PERSEMBAHAN

Hadapi segala rintangan, dan jangan pernah hilang harapan. Karena ketika kamu masih memiliki harapan, disitulah kamu memiliki masa depan.

-Merry Riana-

Dengan mengucap puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Keluarga yang support saya selalu untuk mengerjakan skripsi ini.
2. Teman-teman yang sudah mendukung saya untuk skripsi ini.
3. Saudara-saudarku yang juga ikut mendukung untuk skripsi ini.
4. Tante (Linda Iriani) tersayang yang telah mendidik aku dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi apa yang terbaik bagiku serta selalu mendoakan aku untuk meraih kesuksesanku untuk masa depan.
5. Adikku yang telah memberikan dukungan semangat dan doa untuk skripsi saya.



UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini.

NIM : 20180700052
Nama : Theo Yosa Sam Nanta Wijaya
Jenjang Studi : Strata 1
Program Studi : Sistem Informasi
Peminatan : E-Business

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik Sarjana atau kelengkapan studi, baik di Universitas Buddhi Dharma maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Skripsi ini saya buat sendiri tanpa bantuan dari pihak lain, kecuali arahan dosen pembimbing.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan daftar pustaka.
4. Dalam Skripsi ini tidak terdapat pemalsuan (kebohongan), seperti buku, artikel, jurnal, data sekunder, pengolahan data, dan pemalsuan tanda tangan dosen atau Ketua Program Studi Universitas Buddhi Dharma yang dibuktikan dengan keasliannya.
5. Lembar pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, tanpa paksaan dan apabila dikemudian hari atau pada waktu lainnya terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar akademik yang telah saya peroleh karena Skripsi ini serta sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku.

Tangerang, 22 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,

<<materai 10.000>>

Theo Yosa Sam Nanta Wijaya
20180700052

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA

LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini.

NIM : 20180700052
Nama : Theo Yosa Sam Nanta Wijaya
Jenjang Studi : Strata 1
Program Studi : Sistem Informasi
Peminatan : E-Business

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Buddhi Dharma, Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: “Judul Skripsi”, beserta alat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ini pihak Universitas Buddhi Dharma berhak menyimpan, mengalih-media atau format-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Buddhi Dharma, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan,

<<materai 10.000>>

Theo Yosa Sam Nanta Wijaya
20180700052

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN JASA EDITOR BERBASIS WEB (STUDY KASUS :
SEKOLAH DASAR PERGURUAN BUDDHI)

Dibuat Oleh:

NIM : 20180700052

Nama : Theo Yosa Sam Nanta Wijaya

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian

Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

E-Business

Tahun Akademik 2021/2022

Tangerang, 22 Agustus 2022

Disahkan oleh,



Yakub, Dr.MM, M.Kom

NIDN : 0304056901

UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI
PEMESANAN JASA EDITOR BERBASIS WEB (STUDY KASUS :
SEKOLAH DASAR PERGURUAN BUDDHI)

Dibuat Oleh:

NIM : 20180700052

Nama : Theo Yosa Sam Nanta Wijaya

Telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Ujian

Komprehensif

Program Studi Sistem Informasi

E-Business

Tahun Akademik 2021/2022

Tangerang, 22 Agustus 2022

Disahkan oleh,

Dekan,

Ketua Program Studi

Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng

NIDK. 8826333420

Benny Daniawan, M.Kom

NIDN. 0424049006

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Nama : Theo Yosa Sam Nanta Wijaya
NIM : 20180700052
Fakultas : Sains dan Teknologi
Judul Skripsi : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Editor Berbasis Web (Study Kasus : Sekolah Dasar Perguruan Buddhi)

Dinyatakan LULUS setelah mempertahankan di depan Tim Penguji pada hari Senin, 22 Agustus 2022

Nama penguji :
Ketua Sidang : **Rudy Arijanto, S.Kom., M.Kom**
NIDN: 0415077105

Tanda Tangan :



Penguji I : **Suwitno, M.Kom**
NIDN: 0413058305



Penguji II : **Yakub, Dr. MM, M.Kom**
NIDN: 0304056901



Mengetahui,

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng

NIDK : 8826333420

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Skripsi ini dengan judul **Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Editor Berbasis Web (Study Kasus : Sekolah Dasar Perguruan Buddhi)**. Tujuan utama dari pembuatan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelengkapan dalam menyelesaikan program pendidikan Strata 1 Program Studi Sistem Informasi di Universitas Buddhi Dharma. Dalam penyusunan Skripsi ini penulis banyak menerima bantuan dan dorongan baik moril maupun materiil dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Suryadi Winata, SE, MM, M.Si., Ak., CA, CMA,CBV, ACPA, CPA (Aust.), sebagai Pelaksana Tugas Rektor Universitas Buddhi Dharma
2. Bapak Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng, Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
3. Bapak Benny Daniawan, M.Kom, sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. Bapak Yakub, Dr.MM, M.Kom, sebagai pembimbing yang telah membantu dan memberikan dukungan serta harapan untuk menyelesaikan penulisan Skripsi ini.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan baik moril dan materiil.
6. Teman-teman yang selalu membantu dan memberikan semangat

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu-persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih belum sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata semoga Skripsi ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

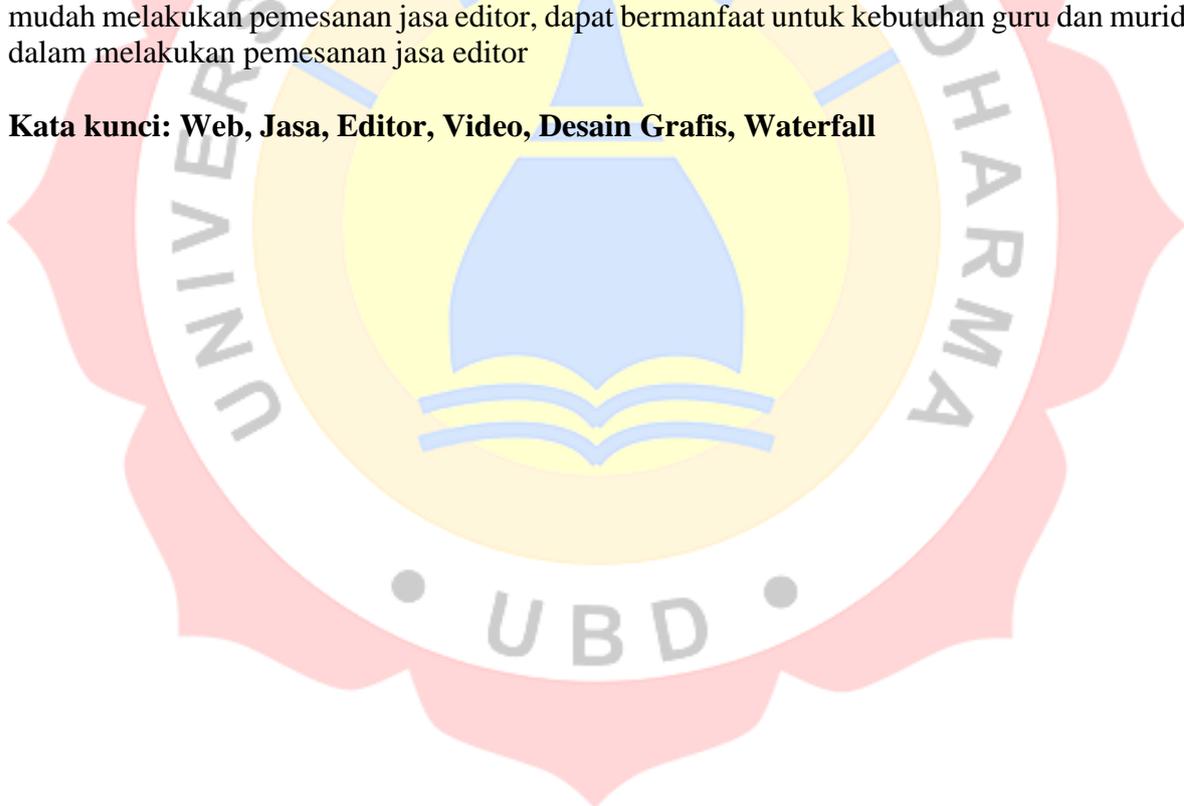
22 Agustus 2022

Theo Yosa Sam Nanta Wijaya

ABSTRAK

Jasa editor yang terdiri jasa dalam pembuatan video dan jasa pembuatan desain grafis. Jasa video secara umum di gunakan untuk sebagai peluang usaha dalam bidang bisnis multimedia. Jasa desain grafis secara umum suatu bentuk seni lukis untuk menciptakan atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu media. Bentuk-bentuk dari seni desain grafis dapat dibuat oleh grafik desainer yang memiliki gambaran untuk menginterpretasikan atau menyampaikan sebuah informasi yang berbentuk pesan melalui bentuk gambar . Saat pandemi banyak orang memerlukan seorang jasa yang bisa membuat sebuah video maupun desain grafis. Website jasa editor bisa dikatakan sebagai salah satu sistem informasi pada suatu instansi pada lembaga pendidikan, pemerintah, perusahaan, dan organisasi lainnya. Dengan permasalahan yang ada diatas maka dibuatkan sebuah sistem yang bertujuan untuk membangun sebuah website jasa editor, mencari jasa editor, mudah melakukan pemesanan edit video dan desain grafis. Permasalahan tersebut ditemukan di Sekolah Dasar Perguruan Buddhi Dharma . Setelah dianalisis dengan adanya suatu masalah maka dibuatlah sebuah sistem pemesanan jasa editor berbasis web dengan menggunakan metode waterfall. Hasil dengan adanya sistem pemesanan jasa editor adalah pelanggan dapat melakukan pemesanan melalui website shoot jasedtor, sekolah dasar dapat mudah melakukan pemesanan jasa editor, dapat bermanfaat untuk kebutuhan guru dan murid dalam melakukan pemesanan jasa editor

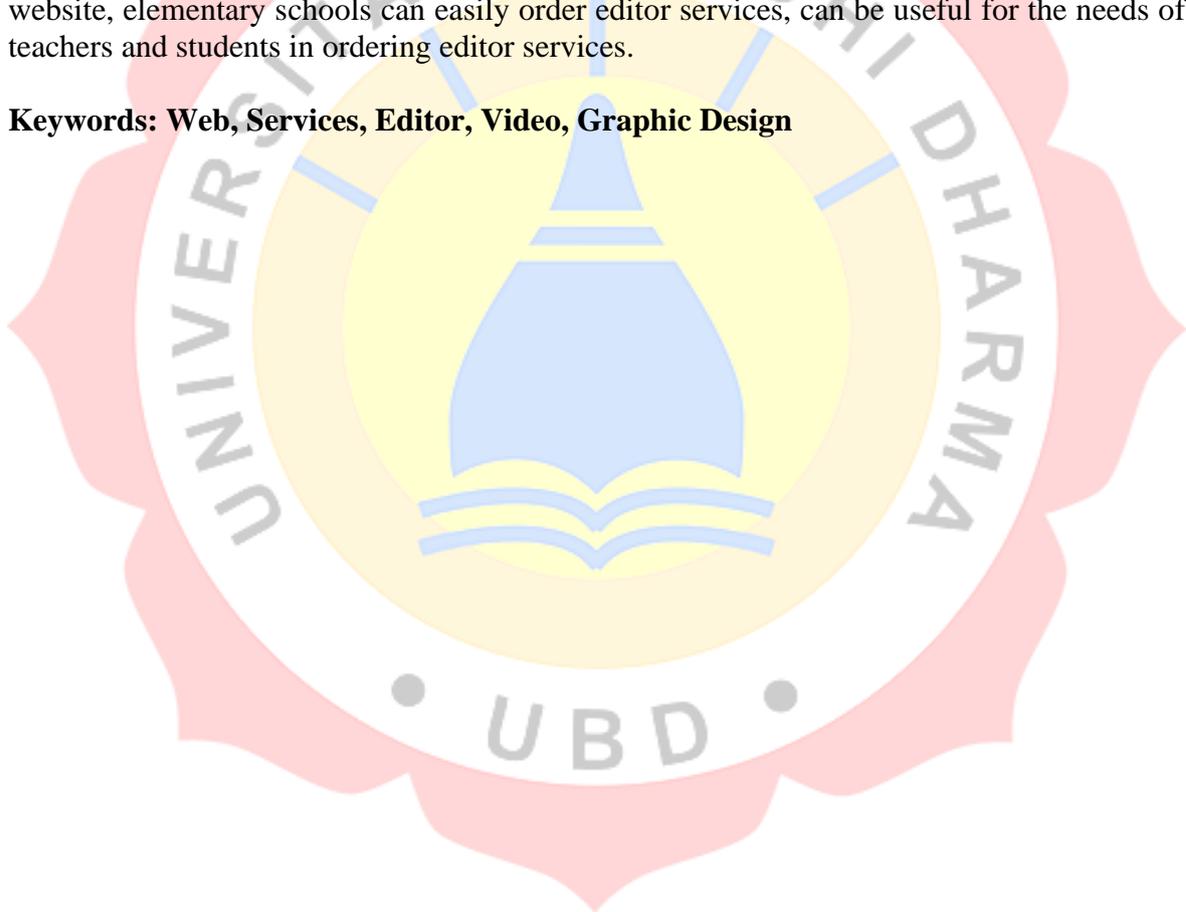
Kata kunci: Web, Jasa, Editor, Video, Desain Grafis, Waterfall



ABSTRACT

Editor services consisting of services in making videos and services for making graphic designs. Video services are generally used for business opportunities in the multimedia business field. Graphic design services are generally a form of painting to create or arrange visual elements such as illustrations, photos, writings, and lines on a medium. Forms of graphic design art can be created by graphic designers who have an image to interpret or convey information in the form of messages through images. During a pandemic, many people need a service that can make a video or graphic design. Website editor services can be regarded as one of the information systems in an institution in educational institutions, governments, companies, and other organizations. With the problems above, a system was created that aims to build a website for editor services, look for editor services, easily place orders for video editing and graphic design. This problem was found in the Buddhi Dharma College Elementary School. After analyzing the existence of a problem, a web-based ordering system for editor services was made using the waterfall method. The results with the editor service ordering system are customers can place orders through the shoot jasedtor website, elementary schools can easily order editor services, can be useful for the needs of teachers and students in ordering editor services.

Keywords: Web, Services, Editor, Video, Graphic Design



DAFTAR ISI

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA EDITOR BERBASIS WEB (STUDY KASUS : SEKOLAH DASAR PERGURUAN BUDDHI).....	i
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN JASA EDITOR BERBASIS WEB (STUDY KASUS : SEKOLAH DASAR PERGURUAN BUDDHI).....	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vii
LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI	viii
KATA PENGANTAR	ixx
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xviii
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Rumusan Masalah	3
1.4 Ruang Lingkup Masalah	4
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.5.1 Tujuan	4
1.5.2 Manfaat	5
1.6 Metodologi Penelitian	5
1.6.1 Teknik Pengumpulan Data	6
1.7 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	9
2.1 Teori Umum	9
2.1.1 Pengertian Data	9
2.1.2 Pengertian Sistem	11
2.1.3 Pengertian Informasi	12
2.1.4 Pengertian Sistem Informasi	13
2.2 Teori Khusus	13
2.2.1 Teori Metodologi Penelitian	13
2.2.2 Teori Mengenai Metode	15
2.3 Teori Analisis dan Perancangan	17
2.3.1 Teori UML	17

2.3.2	Activity Diagram	18
2.3.3	Usecase Diagram	19
2.3.4	Class Diagram	21
2.3.5	Sequence Diagram.....	22
2.4	Teori Aplikasi	23
2.4.1	Adobe Dreamweaver	23
2.5	Tinjauan Jurnal	25
2.5.1	Jurnal Aplikasi Jasa Pemesanan Digital Printing Berbasis Web.....	25
2.5.2	Jurnal Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi, dan Gambar	27
2.5.3	Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi	29
2.5.4	Jurnal Aplikasi Point Of Sales Jasa Foto dan Video Kula Visuel Berbasis Android 33	33
2.5.5	Jurnal Universitas Teknologi Mataram Rancangan Bangun Aplikasi Penyedia Layanan Jasa Fotografer Dan Videografer Berbasis Android.....	35
2.5.6	Rakuman Penelitian.....	37
2.5.7	Keputusan Penelitian	41
2.6	Kerangka Berpikir.....	42
BAB III ANALISIS SISTEM BERJALAN / METODE PENELITIAN		43
3.1	Tinjauan Sekolah Dasar Perguruan Buddhi Dharma	43
3.1.1	Sejarah Sekolah Dasar Perguruan Buddhi.....	43
3.1.2	Visi, Misi, Tujuan Perusahaan.....	43

3.1.3	Struktur Organisasi	45
3.1.4	Tugas dan wewenang setiap bagian organisasi	48
3.2	Prosedur Sistem Berjalan	49
3.3	Activity Diagram	51
3.4	Dokumentasi Input dan Output	52
3.4.1	Input	52
3.4.2	Output	52
3.5	Analisa Masalah	53
3.6	Identifikasi Kebutuhan Sistem	53
3.6.1	Requirement Elicitation (dari tahap 1 – final)	53
3.6.2	Elisitasi Tahap I	53
3.6.3	Elisitasi Tahap II	54
3.6.4	Elisitasi Tahap III	54
3.6.5	Elisitasi Tahap IV	54
3.6.6	Elisitasi Final	55
3.6.7	Tabel Tahapan Elisitasi	55
3.6.8	Analisis Kebutuhan Input	56
3.6.9	Analisi kebutuhan output	57
3.7	Waterfall	58
3.8	Tabel Tahapan Elisitasi	59
3.9	Jadwal Penelitian/GantChart	60

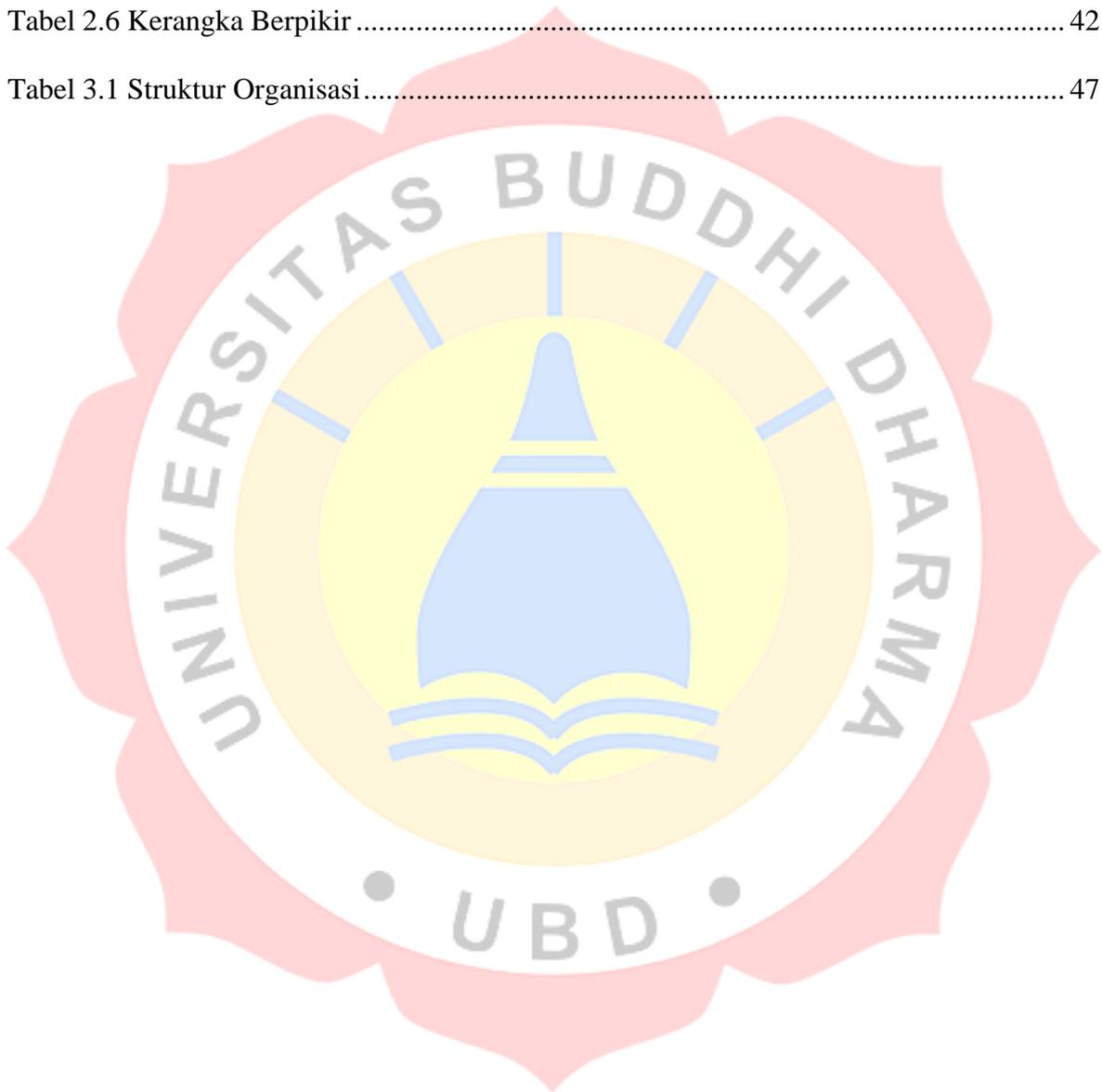
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.5 Tampilan Interface Aplikasi Adobe Dreamweaver CS4	24
Gambar 3.1 Activity Diagram	51
Gambar 3.2 Gantchart.....	60



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Struktur Metode Waterfall.....	16
Tabel 2.3 Komponen Usecase Diagram	20
Tabel 2.4 Komponen Class Diagram.....	21
Tabel 2.6 Kerangka Berpikir	42
Tabel 3.1 Struktur Organisasi.....	47



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A-1 : Wawancara.....	L1
Lampiran A-2 : Surat Penelitian.....	L2
Lampiran A-3 : RE.....	L3
Lampiran A-4 : Kartu Bimbingan Skripsi.....	L4



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jasa Editor yang terdiri jasa dalam pembuatan video dan jasa pembuatan desain grafis. Jasa video secara umum di gunakan untuk sebagai peluang usaha dalam bidang bisnis multimedia. Jasa desain grafis secara umum suatu bentuk seni lukis untuk menciptakan atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu media. Bentuk-bentuk dari seni desain grafis dapat dibuat oleh graphic designer yang memiliki gambaran untuk menginterpretasikan atau menyampaikan sebuah informasi yang berbentuk pesan melalui bentuk gambar . Saat pandemi banyak orang memerlukan seorang jasa yang bisa membuat sebuah video maupun desain grafis. Website jasa editor bisa dikatakan sebagai salah satu sistem informasi pada suatu instansi pada lembaga pendidikan, pemerintah, perusahaan, dan organisasi lainnya.

Jasa editor dikembangkan untuk pengelolaan dan memasarkan produk-produk pembelajaran dalam sebuah video. Sedangkan desain grafis digunakan untuk mendesain spanduk, kartu pelajar, leaflet, dan brosur. Lembaga pendidikan yang menggunakan jasa editor dari tingkat Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas(SMA), Sekolah Tinggi, dan Universitas.

SD Perguruan Buddhi menggunakan jasa editor untuk membuat video promosi tempat sekolah. Video ini digunakan sebagai salah satu media promosi atau pemasaran sekolah dasar terdiri dari profil sekolah, fasilitas sekolah (baleho, gedung, ruang kelas, ruang tata usaha). Perguruan Buddhi menyiapkan fasilitas tempat ibadah (vihara), parkir serta klinik. Video ini juga memberikan gambaran tentang aktifitas pembelajaran dan kegiatan sekolah(pembelajaran pada sekolah, dan kegiatan doa pagi). Salah satu prestasi sekolahnya

yaitu juara 1 Buddhi Expo 2016 yang memenangkan pada acara event. Sedangkan produk desain grafis seperti spanduk kegiatan sekolah, kartu pelajar, leaflet, dan brosur.

SD Perguruan Buddhi Dharma yang berlokasi di Jalan Imam Bonjol Nomor 11 Karawaci, Tangerang-Banten. Akreditasi SD Perguruan Buddhi A pada tanggal 2 November 2014 dengan nomor 74/BAP-S/M-SK/XI/2014 . SD Perguruan Buddhi memiliki siswa; kelas 1 = 39 murid , kelas 2= 40 murid , kelas 3= 58 murid, kelas 4= 56 murid , kelas 5= 68 murid , dan kelas 6= 52 murid. Jumlah tenaga pendidik (guru) sebanyak = 19 guru, jumlah tenaga pendidikan (staff) sebanyak = 1 tata usaha. Prestasi sekolah sebanyak= 33 piala.

Fokus permasalahan SD Perguruan Buddhi belum memiliki jasa editor; pertama untuk pembuatan video yang menampilkan profil sekolah, fasilitas sekolah, aktifitas pembelajaran, dan kegiatan siswa. Kedua desain grafis spanduk kegiatan sekolah, kartu pelajar, leaflet, dan brosur.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diusulkan untuk membangun jasa editor berbasis website dengan judul “ Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Jasa Editor Berbasis Web”. Sistem informasi pemesanan jasa editor akan dirancang dengan UML(Usecase Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram). Metode yang digunakan dalam pembahasan adalah Waterfall. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah PHP(Hypertext Preprocessor), HTML(Hyper Text Markup Language), dan database adalah MYSQL (My Structured Query Language).

Website jasa editor ini dapat dimanfaatkan oleh pengelola sekolah sebagai dapat menampilkan profil sekolah, fasilitas sekolah, aktifitas pembelajaran, dan kegiatan siswa.

Manfaat untuk guru adalah dapat mengajarkan siswa-siswi ajaran tahun baru, dan manfaat untuk siswa-siswi adalah pembelajaran dan fasilitas yang sudah disediakan SD Perguruan Buddhi.

Website ini diharapkan dapat meningkatkan kebutuhan di SD manapun dalam melakukan kegiatan pemesanan terhadap jasa editor, khususnya di SD Perguruan Buddhi. Website ini dibangun dan diharapkan juga untuk dapat membantu kebutuhan dalam memasarkan sebuah bidang baik berupa produk maupun sebagai dokumentasi pada SD Perguruan Buddhi.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan ada mengidentifikasi masalah dapat mengurangi permasalahan yang sudah terbuat di latar belakang yaitu:

- a. Sulit mencari seorang jasa editor karena adanya Covid-19 sehingga SD Perguruan Buddhi tidak bisa membuat video promosi lingkungan.
- b. Sulit membuat video promosi lingkungan sehingga guru-guru tidak bisa melakukan pengeditan sehingga berdampak terhadap kinerja sekolah.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, oleh karena itu penulis mencoba mengidentifikasi masalah yang dihadapi dan pokok – pokok permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan ini adalah :

- a. Bagaimana SD Perguruan Buddhi dapat mencari seorang jasa editor dengan sistem informasi pemesanan jasa editor?
- b. Bagaimana guru-guru bisa melakukan pengeditan video dengan adanya sistem informasi pemesanan jasa editor?

1.4 Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup permasalahan untuk membatasi pembahasan agar fokus terhadap masalah yang diteliti, dengan adanya pembatasan tempat, kegiatan atau proses, metode yang digunakan, Bahasa pemrograman yang di gunakan, dan pembahasannya.

Berikut adalah penjelasan dalam ruang lingkup masalah:

- a. Penelitian yang dilakukan kepada SD Perguruan Buddhi yaitu kegiatan untuk melakukan editing sebuah video sebagai promosi tempat lingkungan.
- b. Guru-guru kesulitan dalam pembuatan video promosi lingkungan sekolah

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.5.1 Tujuan

Tujuan setelah membuat atau membangun sebuah sistem website jasa editor ini adalah:

- a. Membangun website jasa editor untuk membuat desain grafis dan video
- b. Mendapatkan jasa editor untuk pembuatan video dan desain grafis dengan cepat untuk melakukan pemesanan
- c. Agar mempermudah guru-guru untuk melakukan pemesanan jasa editor seperti video dan desain grafis

1.5.2 Manfaat

Manfaat dari tujuan yang telah diuraikan yaitu:

- a. Memudahkan guru-guru dalam melakukan pemesanan jasa editor.
- b. Guru-guru bisa mendapatkan jasa editor dengan cepat untuk pembuatan video dan desain grafis.
- c. Guru-guru bisa memilih jenis produk seperti video dan desain grafis.

1.6 Metodologi Penelitian

a. Perencanaan

Tujuan dari perencanaan sistem yang dibangun untuk mendefinisikan sistem informasi yang di kembangkan sehingga memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan jasa editor berbasis website sehingga dimasa pandemic ini dapat membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan pada sebuah jasa editor.

b. Analisis

Tujuan dari tahap analisis ini yaitu untuk mendapatkan pemesanan data pada kebutuhan pelanggan sehingga pesanan bisa diproses sesuai dengan data yang telah di input oleh user.

c. Desain

Pada tahap ini dengan membuat rancangan sistem baru dan dikembangkan dalam kegiatan yang diperlukan dalam rancangan tersebut.

1. Merancang sistem yang diperlukan dalam pembuatan website pada pemesanan jasa editor.

2. Merancang struktur yang akan dibuat dalam website pemesanan jasa editor.

d. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan adanya suatu pengujian dari semua sistem yang sudah dibuat dari tahap awal hingga akhir pada Website SHOOT JASEDTOR.

1.6.1 Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Sebuah pengumpulan data yang didapatkan secara langsung bertujuan untuk mencari sebuah masalah dibutuhkan dengan adanya seorang jasa editor untuk melakukan pemesanan.

b. Observasi

Sebuah pengamatan yang sudah diawali oleh tahapan wawancara dan melihat adanya kebutuhan di SD Perguruan Buddhi untuk melakukan pembuatan video marketing.

c. Studi Pustaka/ Studi Literatur

Mempelajari dari berbagai sumber data yang dicari dari buku dan jurnal untuk membantu dalam pembuatan dan juga mendapatkan referensi dalam pembuatan sistem pemesanan jasa editor.

d. Studi Dokumentasi/ Sampling

Sebuah Pengumpulan data yang sudah didapatkan pada subjek penelitian. Dokumentasi yang diteliti yaitu menawarkan hasil jasa berupa portofolio pada hasil desain maupun video.

1.7 Sistematika Penulisan

Analisis penulisan ini akan dibuat dalam beberapa bab dan akan dibahas secara terperinci pada masing-masing bab bahasannya meliputi sebagai berikut:

a. BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas mengenai latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penulisan dari bab ini.

b. BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang konsep dari sistem yang berhubungan dengan penerapan konsep sistem, dalam sistem tersebut juga menjelaskan tentang peralatan (Tools) yang meliputi UML berikut dengan digram-diagramnya.

c. BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas prosedur sistem berjalan, activity diagram, dokumentasi input dan output, kebutuhan sistem, kebutuhan input output,

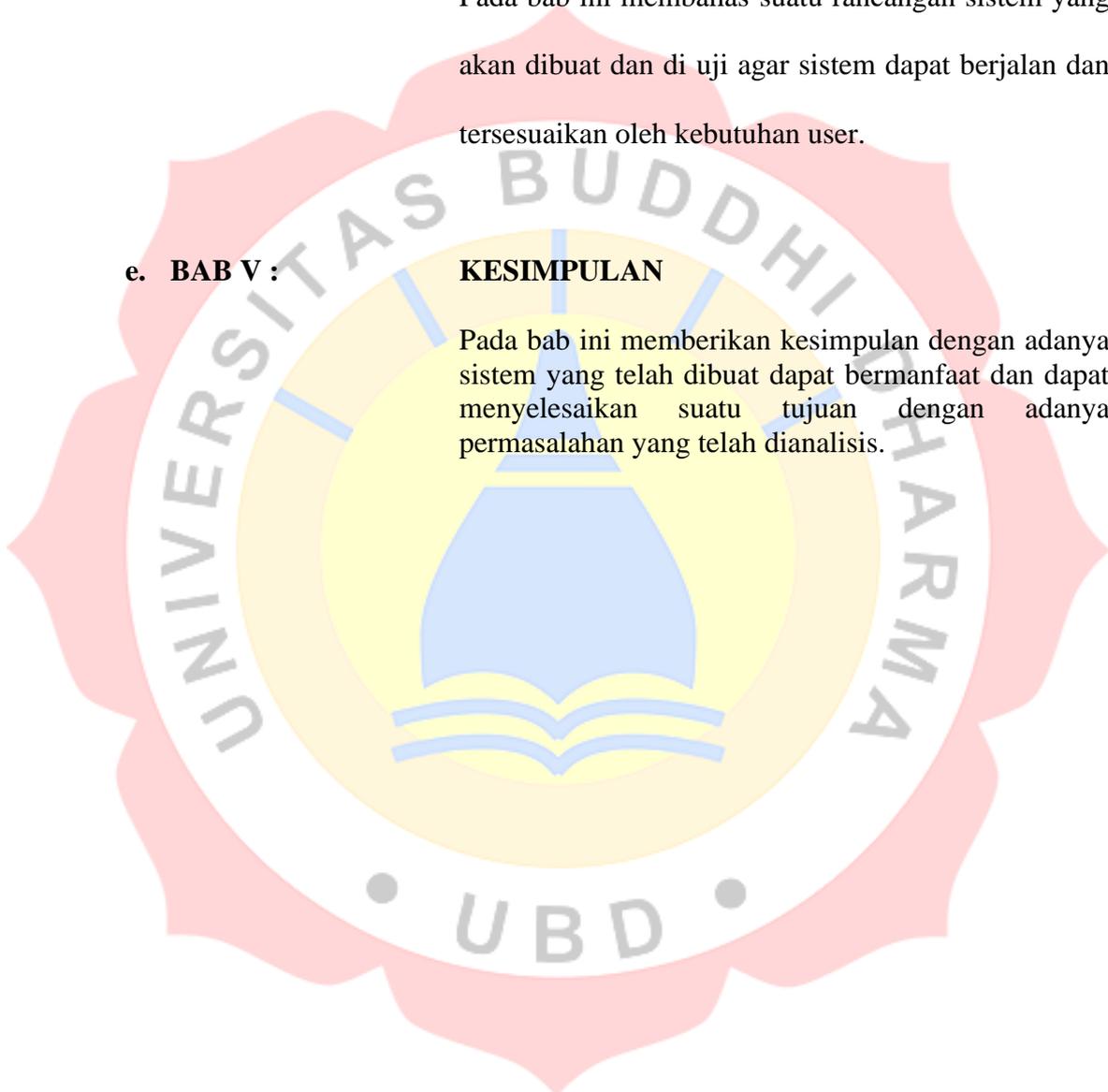
menjelaskan metode waterfall secara jelas, dan tahapan pada requirement hasil dari penelitian.

d. BAB IV : PERANCANGAN SISTEM USULAN

Pada bab ini membahas suatu rancangan sistem yang akan dibuat dan di uji agar sistem dapat berjalan dan tersesuaikan oleh kebutuhan user.

e. BAB V : KESIMPULAN

Pada bab ini memberikan kesimpulan dengan adanya sistem yang telah dibuat dapat bermanfaat dan dapat menyelesaikan suatu tujuan dengan adanya permasalahan yang telah dianalisis.



BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Data

Berdasarkan (Sutabri, 2012). “Data merupakan Suatu peristiwa atau konkret yang bersifat realistik dalam kenyataan nyatanya. peristiwa tadi terjadi pada dalam dunia usaha. bisnis pada bentuk perubahan yang berinteraksi adanya suatu nilai yg diklaim pula adanya transaksi

Data bersifat data yang real dan tak mampu diubah dengan asal-asalan baik dalam pengertian, atau susunan yang disampaikan, kemudian dipahami, serta didesain sehingga membuahkan sebuah data yang bermanfaat. Data merupakan sejumlah angka, juga bentuk dalam aneka macam simbol . asal definisi tadi bisa disimpulkan bahwa data ialah formasi keterangan-fakta mentah yang belum diolah sehingga belum memiliki arti atau fungsi yang akan nantinya di olah menjadi data asli yang telah memiliki arti fungsi dari data tadi.

Berdasarkan (Kusrini, 2007) Basis Data merupakan sekumpulan data yang saling terhubung serta mempunyai sebuah hubungan antara satu menggunakan yang lain sebagai akibatnya data tadi sebagai sebuah data yang liputan buat tentang sebuah objek, juga orang lain. Data bisa didefinisikan sebagai sebuah nilai yang bersifat nomor, karakter, serta symbol. Tujuan basis data buat mengatur data dalam memproseskan data tersebut menjadi simpel,sempurna, dan kecepatan buat pengembalian data kembali.

Berdasarkan (Helmi, 2021) Data dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Data Kualitatif berupa data yang tidak berisikan angka, data seperti ini mempunyai ciri yang tidak dijalankan pada sistem pembuatan rumus matematika, seperti tambah (+), kurang (-), kali (X) , maupun bagi (:).
- b. Data Kuantitatif berupa data yang berisikan angka, seperti nilai saham, penghasilan pendapat. Data kuantitatif bisa menjalankan rumus matematika seperti Data Interval dan Data Rasio.

Berdasarkan (Helmi, 2021) Data Nominal memiliki arti data yang paling “rendah” dalam level pada ukur data tersebut. Pada pengukuran data hanya mendapatkan satu dan hanya satu-satunya dalam kategori, maka data tersebut dibidang data nominal. Dalam praktek statistic data nominal akan dijadikan sebuah angka pada suatu proses. Gambarannya pada waktu pengisian sebuah data seperti jenis kelamin dapat ditentukan sebagai “1” adalah lelaki, dan “2” adalah perempuan. Tanda tersebut hanya sebagai penentunya saja jadi tidak dapat di jalankan pada sistem matematika seperti $1+2$ atau $1-2$.

Berdasarkan (Helmi, 2021) Data Ordinal sama seperti data nominal, namun data ordinal memiliki data level tinggi. Gambaran data ordinal dapat diartikan dalam bentuk menentukan sikap seseorang dalam pelayanannya. Bisa ditentukan sangat puas, puas , maupun tidak puas. Kalau di gabungkan dengan Data Nominal ke Data Ordinal dapat diartikan sebagai berikut pada nilai “1” Sangat Puas, “2” Puas, dan “3” Tidak Puas.

2.1.2 Pengertian Sistem

Berdasarkan (Elisabet Yunaeti Anggraeni, 2017) Sistem merupakan deretan orang yang saling bekerja sama menggunakan ketentuan yang telah dipengaruhi oleh hukum menggunakan sistematis serta terstruktur, buat menghasilkan satu kesatuan sebagai akibatnya menjadi suatu fungsi dibuat untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan (Santi, 2020) Konsep dasar sistem dibagi pada 2 arti konsep yang tidak sesuai, contohnya pendapat yang berfokus pada suatu elemen atau komponen, dan yang satunya lagi berfokus untuk prosedurnya. Berikut merupakan definisi sistem yang tidak sesuai asal konsep tadi.

- a. Sistem ialah gugusan asal aneka macam elemen yang saling terhubung antara satu dengan yang lain yang bertujuan dibuatnya mencapai komponen atau elemen secara cangkupan yang sangat luas.
- b. Sistem yang serius pada prosedir ialah Suatu Sistem yang memanfaatkan jaringan kerja berasal prosedir untuk saling terkumpul secara bersamaan sebagai melakukan sebuah aktivitas serta diselesaikannya hanya satu tujuan.

Berdasarkan (Hutahaean, 2015) Sistem miliki berbagai macam karakteristik dan arti yang berbeda-beda pada tiap karakteristik, yaitu

- a. Komponen yaitu Sistem yang memiliki banyaknya pada suatu elemen yang saling terhubung dan dapat diartikan saling berkerja sama untuk membuat satu kesatuan pada sistem tersebut.
- b. Batasan sistem seperti adanya daerah yang membatasi antar suatu sistem dengan sistem lain, sehingga sistem tersebut sudah memiliki ruang lingkup masing-masing.
- c. Lingkungan luar sistem yaitu dengan adanya diluar lingkungan sistem yang dapat mempengaruhi pada pengoperasian sebuah sistem.

- d. Penghubung sistem yaitu Perangkat penghubung antara satu dengan yang lainnya. Dengan menghubunginya sebuah sistem dengan memastikan adanya sumber daya yang mengalir subsitem ke subsitem lainnya.
- e. Masukan sistem yaitu dengan nada penginputan pada kesalahan pada sistem dapat dilakukan dengan cara pemeliharaan pada sistem tersebut atau disebut dengan istilah Maintenance.
- f. Keluaran sistem hasil yang diolah dan di selesaikan akan menjadi bermanfaat dan sisa hasil tersebut bisa dihilangkan. Gambarannya ada sebuah computer menghasilkan panas yang merupakan dari sisa pembuangan, berbeda dengan informasi yaitu keluaran yang akan dibutuhkan.
- g. Pengolah sistem sebuah data yang akan diubah lalu dimasukkan lagi dan dikeluarkan. Gambarannya seperti pada sistem akuntansi yang menginput pada data lalu di hasilkannya menjadi sebuah laporan pada sistem keuangan.
- h. Sasaran sistem yang berarti mempunyai akhir tujuan atau finish. Sasaran ini diperlukan pada pembuatan sistem lalu di selesaikan dan mendapatkan hasil tujuan pada sistem tersebut.

2.1.3 Pengertian Informasi

Berdasarkan (Suryadharma, 2019) “Data yang diolah menjadi bentuk akan lebih berguna dan lebih berarti bagi si penerima”.

Berdasarkan (Febri Bagus Purwantoro, Gandhi Sutjahjo, S.T, 2019) “Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Menggambarkan suatu kejadiankejadian atau event dan kesatuan kenyataan (fact and entity) serta digunakan untuk pengambilan keputusan” .

Berdasarkan (Hutahaean, 2015) Informasi diartikan data yang dibuat akan menjadi lebih bermanfaat untuk si penerimanya.

2.1.4 Pengertian Sistem Informasi

Berdasarkan (Febri Bagus Purwantoro, Gandhi Sutjahjo, S.T, 2019) “Sistem Informasi adalah sekumpulan prosedur organisasi yang dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan yaitu memberikan hasil informasi bagi pengambilan keputusan dan untuk mengendalikan suatu organisasi.

Berdasarkan (Elisabet Yunaeti Anggraeni, 2017) “Sistem Informasi pada organisasi dapat dikatakan sebagai sistem yang menyediakan sebuah sumber informasi bagi tingkatan dalam organisasi yang dibutuhkan atau yang diperlukan pada kapan saja”.

Berdasarkan (Pradana, 2016) sistem informasi memiliki sebuah komponen dan terbagi menjadi 4 bagian, yaitu aktifitas dalam manajemen, kualitas terhadap informasi, struktur pengambilan keputusan dan sebuah aplikasi sistem informasi.

2.2 Teori Khusus

2.2.1 Teori Metodologi Penelitian

2.2.1.1 Jasa/Pemasaran

Berdasarkan (Alviansah & Priyatna, 2021) “Digital Marketing merupakan proses pemasaran suatu produk atau jasa melalui media digital atau internet yang dapat menjangkau konsumen secara lebih luas. Dengan membuat Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi dan Gambar diharapkan dapat membantu pemasaran secara lebih luas dan dapat mempermudah

semua orang yang ingin membeli jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar tanpa harus datang ataupun tidak langsung bertatap muka, jika ada pemesanan dari berbagai macam daerah”.

Berdasarkan (Faizin, 2017) “Jasa merupakan seluruh aktivitas berbagai hal seperti ekonomi dengan output selain produk dalam pengertian bentuk fisik, dikonsumsi lalu diproduksi pada saat bersamaan sehingga mendapatkan hasil dan memberikan nilai tambah secara prinsip bagi si pembeli”.

2.2.1.2 Editor

Berdasarkan (Puryono, 2020) Media pembelajaran dalam bentuk video adalah salah satu dari jenis media audio visual. Media audio visual merupakan media yang mengandalkan indera seperti dalam hal pendengaran pada telinga dan indera penglihatan yang digunakan pada mata. Maka dari itu media pembelajaran ini berbasis audio visual atau video yang merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang penglihatan dan pendengarannya normal.

Pandemik Covid-19 berpengaruh langsung terhadap seluruh aspek kehidupan masyarakat, termasuk dunia pendidikan. Situasi dan kondisi akibat covid-19 ini tampaknya masih sulit untuk diprediksi kapan berakhirnya. Kondisi ini cukup dirasakan terutama untuk proses belajar mengajar yang tidak bisa dilaksanakan secara langsung atau bersifat tatap muka. Karena peraturan pemerintah serta dinas pendidikan setempat yang mengeluarkan larangan tersebut. Apalagi rata-rata murid yang bersekolah di SD Kristen Terang. Bagi bangsa Pati (SDK TBB) Pati tidak berasal dari satu desa saja, akan tetapi berasal dari berbagai desa di Kecamatan di sekitarnya, seperti dari Kecamatan Juwana, Trangkil, Wedarijaksa, Margorejo,

Tlogowunggu dan dari Kecaamatan Pati sendiri. Sedangkan proses belajar mengajar harus tetap dilaksanakan dalam situasi yang aman.

Maka dari itu proses belajar secara daring, atau online atau disebut juga pembelajaran dalam jarak jauh menjadi alternatif dalam penyelenggaraan pembelajaran. Peran guru dalam situasi saat ini menjadi sangat penting, terutama dalam menyelenggarakan pembelajaran secara online. Maka untuk mendukung kreatifitas dan produktifitas guru dalam menyediakan materi secara daring perlu inovasi serta dukungan peralatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam bentuk video pembelajaran.

2.2.2 Teori Mengenai Metode

2.2.2.1 Jenis Penelitian

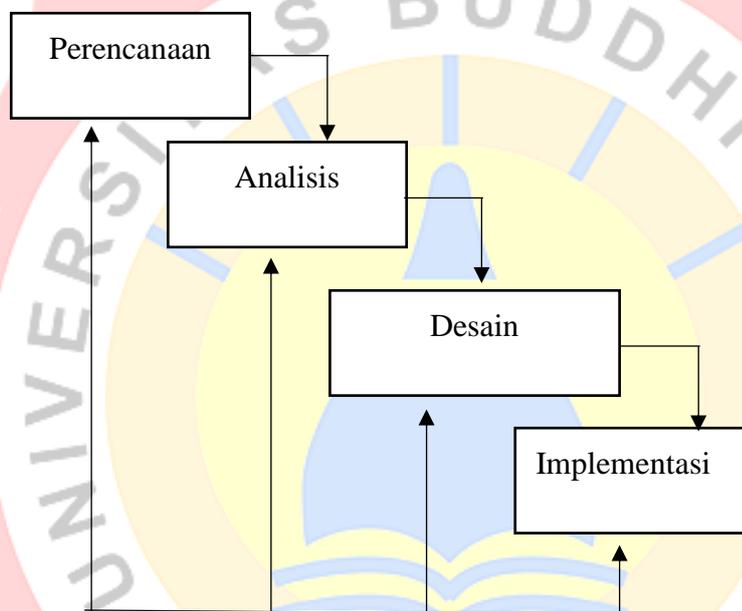
Penelitian yang saya gunakan ini bersifat data kualitati, yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menganalisis sebuah fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, kepercayaan dan presepsi bagi orang lain, baik secara individual maupun kelompok penelitian deskriptif ini bertujuan mendefinisikan suatu keadaan secara apa adanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yakni menggunakan penelitian kualitatif. Karena analisis data yang berupa kata lisan dari pendapat oranglain yang bisa disebut juga sebagai narasumber.

2.2.2.2 Metode Analisis Waterfall

Metode Waterfall adalah suatu proses adanya suatu pengembangan terhadap perangkat lunak yang sudah tersusun, dimana susunannya dipandang sebagai air mengalir kebawah (seperti air terjun) yang melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi, dan pengujian.

Berikut ini adalah rangkain dari struktur metode waterfall dan penjelasannya.



Tabel 2.1 Struktur Metode Waterfall

a. Perencanaan

Pada tahap ini sebelum melakukan analisis perlu disusun dengan suatu rancangan, rancangan tersebut menyusun sebelum melakukan pembuatan sistem yang akan dibuat yang terdiri analisis terhadap sistem, desain sistem, dan implementasian sebagai pengujian sistem.

b. Analisis

Pada tahap ini pengembangan sistem diperlukan komunikasi untuk mencari sumber data permasalahan yang akan kita buat untuk memahami dan membuat pada suatu perangkat lunak. Informasi biasa yang didapatkan melalui observasi atau pun wawancara baik secara langsung maupun tidak langsung.

c. Desain

Setelah melakukan observasi selanjutnya di butuhnya adalah untuk rancangan bagian desain. Rancangan untuk tampilan desain ini bisa digunakan bentuk sesuai kebutuhan pelanggan, dan membantu mendefinisikan struktur sistem secara keseluruhan.

d. Implementasi

Pada tahapan implementation sistem yang akan dikembangkan dalam pemograman dan disebut juga sebagai unit dasar pemograman yang akan nanti dilanjutkan ketahap selanjutnya kedalam bentuk unit testing pemograman.

2.3 Teori Analisis dan Perancangan

2.3.1 Teori UML

Berdasarkan (Kurniawan, 2018) UML adalah bahasa pemodelan baku dalam pengembangan sistem perangkat lunak. Pemodelan ini sangat penting dalam UML, Karena dengan adanya UML ini bisa menjelaskan aspek fungsionalitas sistem, seperti pemodelan terhadap use case. Use case diartikan pembahasan terhadap teks lalu digambarkan dan dirancang kedalam bentuk use case scenario untuk

menjelaskan adanya sebuah interaksi yang terjadi antara aktor dengan sistem. Selanjutnya, use case gambarkan sebagai objek visual yang dimana objek tersebut dimasukkan kedalam bentuk use case diagram untuk menggambarkan sebuah konteks dari sistem yang dikembangkan.

2.3.2 Activity Diagram

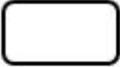
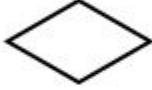
Berdasarkan (Putra et al,2019) yang dikutip oleh (Irawan et al., 2021) Activity Diagram yaitu diagram yang menggambarkan rangkaian aliran dari suatu proses maupun aktifitas yang dibentuk kedalam sebuah operasi yang terjadi pada sistem.

Berdasarkan (Irawan et al., 2021) activity diagram adalah use case-use case ke dalam use case diagram yang dibuat kedalam bentuk yang lebih detail sehingga aktifitas-aktifitas dari proses akan berjalan kedalam sistem.

Berdasarkan (Mahdiana, 2011) activity diagram adalah salah satu cara untuk memodelkan sebuah event-event yang terjadi pada suatu use case.

Berdasarkan (Robinson, 1982) activity diagram adalah activity yang menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.

Berikut adalah komponen activity diagram:

Simbol	Nama	Keterangan
	Status awal	Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
	Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Percabangan / Decision	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Penggabungan / Join	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.
	Status Akhir	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Tabel 2.2 Komponen Activity Diagram

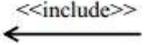
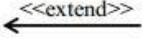
2.3.3 Usecase Diagram

Berdasarkan (Kurniawan, 2018) Usecase diagram digambarkan sebagai objek visualisasi interaksi yang terjadi terhadap seorang actor pada sistem tersebut. Usecase Diagram ini dibagi menjadi 2 elemen dalam penggambaran seperti Actor dan Usecase. Dimana actor dibutuhkan pada saat berinteraksi secara langsung terhadap sistem. Dan Usecase digunakan sebagai aktivitas terhadap sistem untuk adanya berinteraksi terhadap aktor dan dilakukan antara satu atau lebih dari aktor.

Menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan system Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

Berdasarkan (Mutawali et al., 2020) Usecase digambarkan sebagai suatu permasalahan yang akan dibuat,dirancang, lalu di selesaikan kedalam bentuk usecase diagram agar permasalahan tersebut menjadi mudah untuk menyelesaikan sebuah masalah yang akan dilakukannya.

Berikut adalah komponen usecase diagram:

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Menunjukkan bahwa suatu use case seluruhnya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Tabel 2.2 Komponen Usecase Diagram

2.3.4 Class Diagram

Berdasarkan (Purchase et al., 2002) class diagram digunakan untuk menggambarkan pandangan statis dari suatu aplikasi. Konstituen utama adalah kelas dan hubungannya. Kelas menunjukkan adanya deskripsi pada suatu konsep, dan mungkin memiliki atribut dan operasi yang terkait dengannya. Kelas dapat diartikan sebagai persegi panjang. Hubungan antara dua kelas yang ditarik sebagai garis. Hubungan pewarisan menunjukkan bahwa atribut dan operasi satu kelas ("superclass") diwarisi oleh kelas lain ("subclass"), tanpa perlu perwakilan dalam subclass itu sendiri.

Berdasarkan (Pranita et al., n.d.) Diagram kelas atau class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

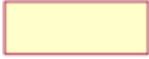
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

Tabel 2.3 Komponen Class Diagram

2.3.5 Sequence Diagram

Berdasarkan (Li et al., 2004) Dalam diagram kasus penggunaan UML, setiap kasus penggunaan adalah fungsi sistem. Umumnya, kasus penggunaan didefinisikan sebagai satu kursus dasar dan beberapa kursus alternatif dalam fase analisis persyaratan. Kursus kasus penggunaan menjelaskan urutan interaksi antara aktor dengan sistem, yang merupakan templat abstrak dari keluarga skenario. Menurut setiap deskripsi kursus, diagram urutan disajikan dalam fase desain sistem untuk mewujudkan kursus kasus penggunaan yang sesuai.

Diagram urutan digunakan untuk menyajikan perilaku dinamis desain sistem sedangkan diagram kelas adalah struktur statis sistem. Sebagai salah satu dari dua jenis diagram interaksi UML, diagram urutan menunjukkan interaksi antara objek yang disusun dalam urutan waktu.

Nama	Simbol	Fungsi
Object		Menggambarkan sebuah <i>class</i> atau <i>object</i> .
Activation boxes		Menggambarkan panjang waktu yang dibutuhkan sebuah <i>object</i> dalam mengerjakan tugasnya
Actors		Menggambarkan pengguna yang berinteraksi dengan sistem
Lifeline		Menggambarkan "garis hidup" sebuah <i>object</i>
Message		Menggambarkan pesan atau interaksi antar <i>object</i>
Message to Self		Menggambarkan pesan balikan atau reaksi dari <i>object</i> sebelumnya

Tabel 2.5 Komponen Sequence Diagram

2.4 Teori Aplikasi

2.4.1 Adobe Dreamweaver

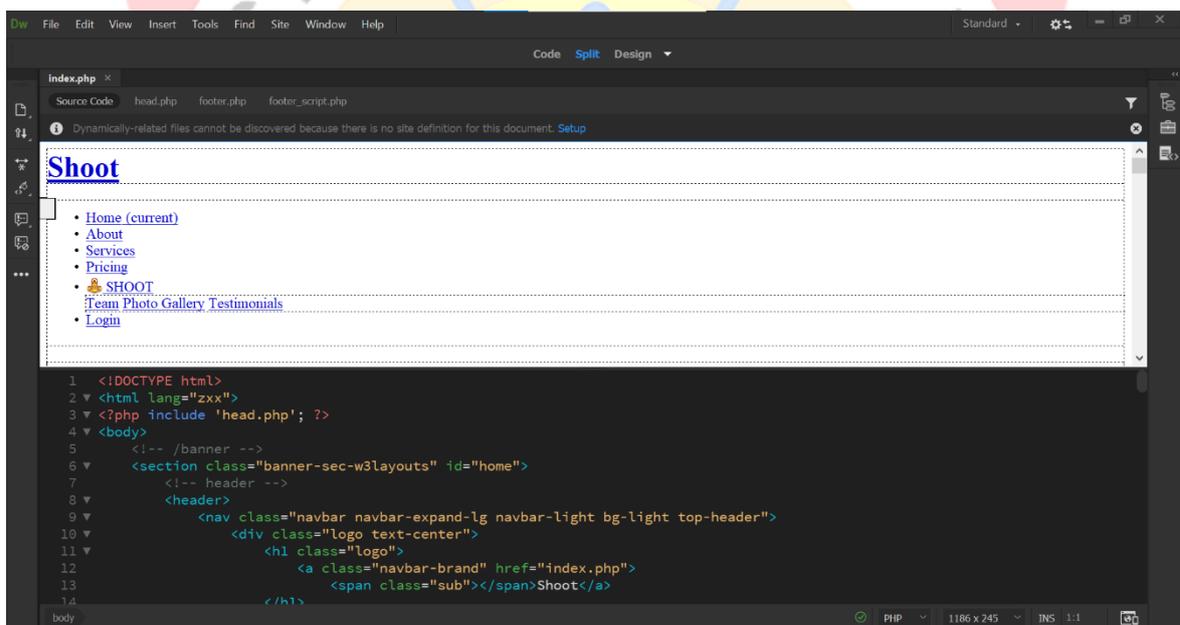
Berdasarkan (Dwi Retnosari, 2016) “Adobe Dreamweaver merupakan sebuah Bahasa pemrograman berbasis HTML editor Profesional. Adobe Dreamweaver ini dirancang untuk membuat tampilan desain secara visual dan mengelola situs web beserta halaman web. Saat ini terdapat software dari group Macromedia yang banyak digunakan untuk mendesain situs web. Adobe Dreamweaver 3 merupakan versi lama yang menjadi web authoring terbaik pada tahun 2000. Di tahun 2001, Macromedia meluncurkan Adobe Dreamweaver 4 yang lebih baik dan lebih canggih. Setahun kemudian muncul release terbaru dengan sebutan Adobe Dreamweaver 2002 atau dikenal dengan Dreamweaver MX. Dan saat ini, sudah beredar update yang terbaru yakni Adobe Dreamweaver MX 2004. Pada Dreamweaver MX 2004 terdapat beberapa kemampuan bukan hanya sebagai software untuk desain web saja tetapi juga untuk menyunting kode serta pembuatan aplikasi web dengan menggunakan berbagai bahasa pemrograman web maupun data base, antara lain PHP, JSP, ASP dan ColdFusion.”

Berdasarkan (Wahana.Komputer, 2010) Adobe Dreamweaver CS 4 adalah aplikasi program yang digunakan untuk membuat sebuah website dalam bentuk grafis dan membuat kode secara langsung. Adobe Dreamweaver CS4 sangat mudah dalam pengembangan website untuk mengelola sebuah tampilan halaman pada website dan komponennya. Seperti dalam bentuk gambar, animasi, Video, maupun suara.

Adobe CS4 sudah menyediakan script pemrograman seperti ASP (Active Server Page), JSP (Java Server Page), PHP (Hypertext Preprocessor), JS (java

Script), Cold Fusion, CSS (Cascading Style Sheet), XML (Extensible Markup Language).

Dreamweaver yang akan dibuat dalam pemesanan SHOOT JASEDTOR ini adalah menggunakan Dreamweaver CS4, yang dimana tampilan saat pembuatan pemograman dan menampilkan sebuah tampilan dari hasil program tersebut, software ini bisa di spilt menjadi 2 bagian yaitu salah satu layer bagian bawah khusus Bahasa pemogramannya, dan satu layer di bagian atas khusus menampilkan hasil dari program tersebut. Berikut adalah contoh tampilan dari Dreamweaver CS4 tersebut.



Gambar 2.1 Tampilan Interface Aplikasi Adobe Dreamweaver CS4

2.5 Tinjauan Jurnal

2.5.1 Jurnal Aplikasi Jasa Pemesanan Digital Printing Berbasis Web

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Aplikasi Jasa Pemesanan Digital Printing Berbasis Web
2	Jurnal	Jurnal Instek (Informatika Sains dan Teknologi)
3	Volume dan halaman	Volume 4, No 2, Hal. 273-279
4	Tanggal dan Tahun	Oktober 2019
5	Penulis	FaisalUsman , Syamsuddin
6	Penerbit	UIN Alauddin
7	Tujuan Penelitian	<p>a. Website yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam pemesanan dan pembelian produk digital printing</p> <p>b. Proses dalam pemesanan produk sangat nyaman dan mudah digunakan oleh pengguna dan menarik untuk dikembangkan dikemudian hari</p>
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	-
9	Teknik Pengumpulan Data	Observasi, Wawancara, Studi literatur

10	Metode yang digunakan	Metode Waterfall, Flowmap, Class Diagram
11	Alat Bantu Perancangan Sistem	UML (Unified Modeling Language)
12	Hasil Penelitian	Website ini sangat dibutuhkan dalam pemesanan produk karena lebih mudah digunakan untuk melakukan sebuah pemesanan
13	Kekuatan Penelitian	Dengan membuat website ini melakukan pemesanan mudah digunakan dan hasil yang sangat memuaskan
14	Kelemahan Penelitian	Jurnal ini masih butuh pengembangan, dan untuk bahasa pemograman tidak diketahui.
15	Kesimpulan	Dengan membuat website digital printing ini dapat membantu dalam pemesanan produk. Dengan cara ini menghasilkan pelayanan yang adil dan tepat dan akurat.

2.5.2 Jurnal Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan

Desain Video, Animasi, dan Gambar

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi, dan Gambar
2	Jurnal	TIN : Terapan Infomatika Nusantara
3	Volume dan halaman	Vol 2, No.3, Hal. 113-119
4	Tanggal dan Tahun	Agustus 2021
5	Penulis	Rinaldy, Irvan Alviansah, Sumiati, Ade Priyatna
6	Penerbit	TIN : Terapan Infomatika Nusantara
7	Tujuan Penelitian	Agar memudahkan customer dalam pemesanan Jasa pembuatan desain,vide, maupun animasi dan bertansaksi pembayaran dengan mudah
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	-
9	Teknik Pengumpulan Data	<ul style="list-style-type: none"> a. Penemuan Ide b. Penelitian,Evaluasi c. Pengurutan usaha yang laya d. Tahap rencana pelaksanaan e. Tahap Pelaksanaan
10	Metode yang digunakan	a. Waterfall
11	Alat Bantu Perancangan Sistem	Formwork Codeigniter

12	Hasil Penelitian	Memudahkan pemesanan dari luar kota dan bertansaksi jauh lebih mudah karena sistem pembayaran sudah ada di websitenya.
13	Kekuatan Penelitian	Bertansaksi pemesanan jasa jauh lebih mudah dan aman karena ada bukti transaksi di website
14	Kelemahan Penelitian	Jurnal ini masih butuh pengembangan, dan untuk bahasa pemograman tidak diketahui.
15	Kesimpulan	Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa jasa pembuatan desain ini akan di pasarkan melalui internet atau digital marketing agar lebih luas lagi untuk ruang lingkungannya. Dan di masa pandemi seperti saat ini menjadi memudahkan untuk memasarkan tanpa harus kontak langsung dengan customer. Melalui digital marketing ini diharapkan dapat mempermudah semua orang yang ingin membeli jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar tanpa harus

		datang ketempat yang jauh, jika ada pemesanan dari luar kota ataupun dari luar negeri sekalipun.
--	--	--

2.5.3 Jurnal Manajemen Informatika & Sistem Informasi

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Implementasi Scrum Dalam Pengembangan Sistem Informasi Jasa Desain Grafis
2	Jurnal	Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi
3	Volume dan halaman	Vol. 3, No.2, Hal. 1-10
4	Tanggal dan Tahun	Juni 2020
5	Penulis	Lalu Mutawali, Buyung Kurnia Fathoni, Hasyim Asyari
6	Penerbit	LPPM STMIK Lombok
7	Tujuan Penelitian	Untuk membangun sistem informasi layanan jasa yang efektif dengan metode baik juga yaitu menggunakan metode Scrum
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Lombok, Mencari Metode Kerangka Kerja menggunakan Scrum
9	Teknik Pengumpulan Data	a. Observasi pada pengumpulan data

		<p>b. Mencari situs-situs yang memberikan layanan jasa desain grafis</p> <p>c. Melakukan Wawancara terhadap UKM dan beberapa pengusaha dalam bidang ekonomi</p> <p>d. Analisa Permasalahan dalam pencarian situs jasa desain grafis</p> <p>e. Perancangan dan pengembangan pada sistem</p> <p>f. Pengujian Sistem</p>
10	Metode yang digunakan	Scrum
11	Alat Bantu Perancangan Sistem	<p>Menggunakan 3 fase yaitu:</p> <p>a. Fase Pregame : membuat backlog daftar modul yang diperlukan</p> <p>b. Fase Game : pengembangan layanan transaksi pembayaran</p> <p>c. Fase Postgame : sistem yang telah dibangun sudah siap untuk digunakan lalu dipastikan fungsi pada sistem</p>

		<p>sesuai dengan proses bisnis yang menjadi core masalah yang akan diselesaikan lanjut ke fase selanjutnya juga dilakukan pengujian sistem yang mencakupi pengujian pada setiap fungsi-fungsi pada sistem dan melakukan dokumentasi pada setiap proses yang dilakukan di tahap pengembangan sistem tersebut.</p>
12	Hasil Penelitian	<p>Hasil dan pembahasan pada penelitian ini telah dibangun sistem informasi layanan jasa desain grafis. Sistem dapat digunakan untuk mempermudah dalam pencarian informasi tentang layanan pembuatan jasa desain seperti, logo, kemasan produk, cover, baner dan jasa desain lainnya.</p>
13	Kekuatan Penelitian	<p>Penelitian menjelaskan bahwa pengembangan sistem informasi dapat memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi yang lebih</p>

		valid untuk pembuatan sistem layanan jasa desain tersebut.
14	Kelemahan Penelitian	<p>a. Perlunya untuk melakukan pengujian usability untuk mengetahui efektifitas pada sistem yang di bangun.</p> <p>b. Pada proses transaksi masih manual karena sistem customer tidak dapat membayar melalui sistem, akan tetapi melalui media yang disepakati seperti whatsapp oleh kedua pihak. Sehingga rentan akan terjadi penipuan</p>
15	Kesimpulan	Hasil Penelitian dalam pembuatan Sistem Informasi Layanan Jasa Desain Grafis telah terbuat, dan dapat berfungsi dengan baik dalam melakukan pemesanan jasa desain

2.5.4 Jurnal Aplikasi Point Of Sales Jasa Foto dan Video Kula Visuel Berbasis

Android

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Rancang Bangun Aplikasi Point Of Sales Paket Foto Dan Video Kula Visuel Berbasis Android
2	Jurnal	Aplikasi Point Of Sales Jasa Foto dan Video Kula Visuel Berbasis Android
3	Volume dan halaman	Hal. 504-509
4	Tanggal dan Tahun	19 Januari 2022
5	Penulis	Adji Wicaksono, Forkas Tiroy Santos Butarbutar, Intan Vandini
6	Penerbit	Universitas Indraprasta PGRI Jakarta
7	Tujuan Penelitian	Mempermudah proses presentasi juga pemesanan kepada pelanggan yang akan memesan terdapat halaman profil yang berisi sekilas tentang Kula Visuel
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	Jakarta, layanan yang berisikan tentang portofolio foto dan video yang telah dibuat oleh Kula Visuel
9	Teknik Pengumpulan Data	Observasi langsung ,dan wawancara
10	Metode yang digunakan	Waterfall
11	Alat Bantu Perancangan Sistem	Android

12	Hasil Penelitian	Berdasarkan hasil dan pembahasan, penulis membuat aplikasi point of sales jasa foto dan video untuk mempermudah proses persentasi admin serta pemesanan dan transaksi pelanggan.
13	Kekuatan Penelitian	Dalam Aplikasi point of sales jasa foto dan video ini terdapat beberapa halaman yang membantu untuk mempermudah proses presentasi juga pemesanan kepada calon pelanggan yang akan memesan terdapat halaman profil yang berisi sekilas tentang Kula Visuel, halaman layanan yang berisikan tentang portofolio foto dan video yang telah dikerjakan oleh Kula Visuel serta terdapat harga paket disetiap masing-masing layanan, halaman data untuk mendownload data pemesanan dan data pelanggan, serta halaman reservasi yang berguna untuk melakukan pemesanan paket foto dan video tersebut.

14	Kelemahan Penelitian	Layanan yang diberikan hanya video dan foto.
15	Kesimpulan	Dengan adanya Aplikasi Point Of Sales Paket Foto Dan Video Kula Visuel ini memudahkan admin untuk melakukan presentasi dengan calon pelanggan, serta memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan paket foto dan video.

2.5.5 Jurnal Universitas Teknologi Mataram Rancangan Bangun Aplikasi Penyedia Layanan Jasa Fotografer Dan Videografer Berbasis Android

No	Data Jurnal / Makalah	Keterangan
1	Judul	Rancangan Bangun Aplikasi Penyedia Layanan Jasa Fotografer Dan Videografer Berbasis Android
2	Jurnal	Jurnal Universitas Teknologi Mataram
3	Volume dan halaman	Vol. 10 No.1 , Hal. 49
4	Tanggal dan Tahun	2020
5	Penulis	Ferdi Indra Arfiansyah, Endang Kurniawan
6	Penerbit	EXPLORE
7	Tujuan Penelitian	Mempermudah bagi penyedia jasa dan orang yang akan memesan untuk

		menentukan kapan pelayanan akan dilakukan.
8	Lokasi dan Subjek Penelitian	-
9	Teknik Pengumpulan Data	Dokumentasi
10	Metode yang digunakan	-
11	Alat Bantu Perancangan Sistem	Java Android dan MySQL
12	Hasil Penelitian	Sistem yang dihasilkan mempermudah pengguna jasa menemukan penyedia jasa fotografi dan videografi yang sesuai keinginan serta memudahkan melihat informasi jadwal dan lokasi penyedia jasa.
13	Kekuatan Penelitian	Dapat menyediakan jasa fotografi dan videografi
14	Kelemahan Penelitian	Hanya memiliki 2 jenis layanan jasa yaitu fotografi dan videografi, dan untuk metode yang digunakan tidak dijelaskan
15	Kesimpulan	Penelitian ini menghasilkan Aplikasi Penyedia Jasa Layana Fotografi dan Videografi. 2. Sistem yang dihasilkan digunakan penyedia jasa fotografi dan videografi untuk menjual jasa secara online serta untuk pengelolaan jadwal.

2.5.6 Rakuman Penelitian

Peneliti	Nama Jurnal	Tahun	Institusi	Judul dan Metode yang digunakan	Kesimpulan
FaisalUsman ,Syamsuddin	Jurnal Instek (Informatika Sains dan Teknologi)	2019	-	Aplikasi Jasa Pemesanan Digital Printing Berbasis Web, Metode waterfall	Dengan membuat website digital printing ini dapat membantu dalam pemesanan produk. Dengan cara ini menghasilkan pelayanan yang adil dan tepat dan akurat
Rinaldy, Irvan Alviansah,	TIN : Terapan	2021	-	Sistem Informasi Digital	Jasa pembuatan desain ini akan

Sumiati, Ade Priyatna	Infomatika Nusantara			Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi, dan Gambar. Metode yang digunakan adalah Waterfall Formwork Codeigniter	di pasarkan melalui digital marketing yang akan diharapkan dapat mempermudah semua orang yang ingin membeli jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar tanpa harus datang ketempat yang jauh, jika ada pemesanan dari luar kota ataupun dari luar negeri sekalipun.
Lalu Mutawali,	Jurnal Manajemen	2020	-	Implementasi Scrum Dalam	Penelitian dalam

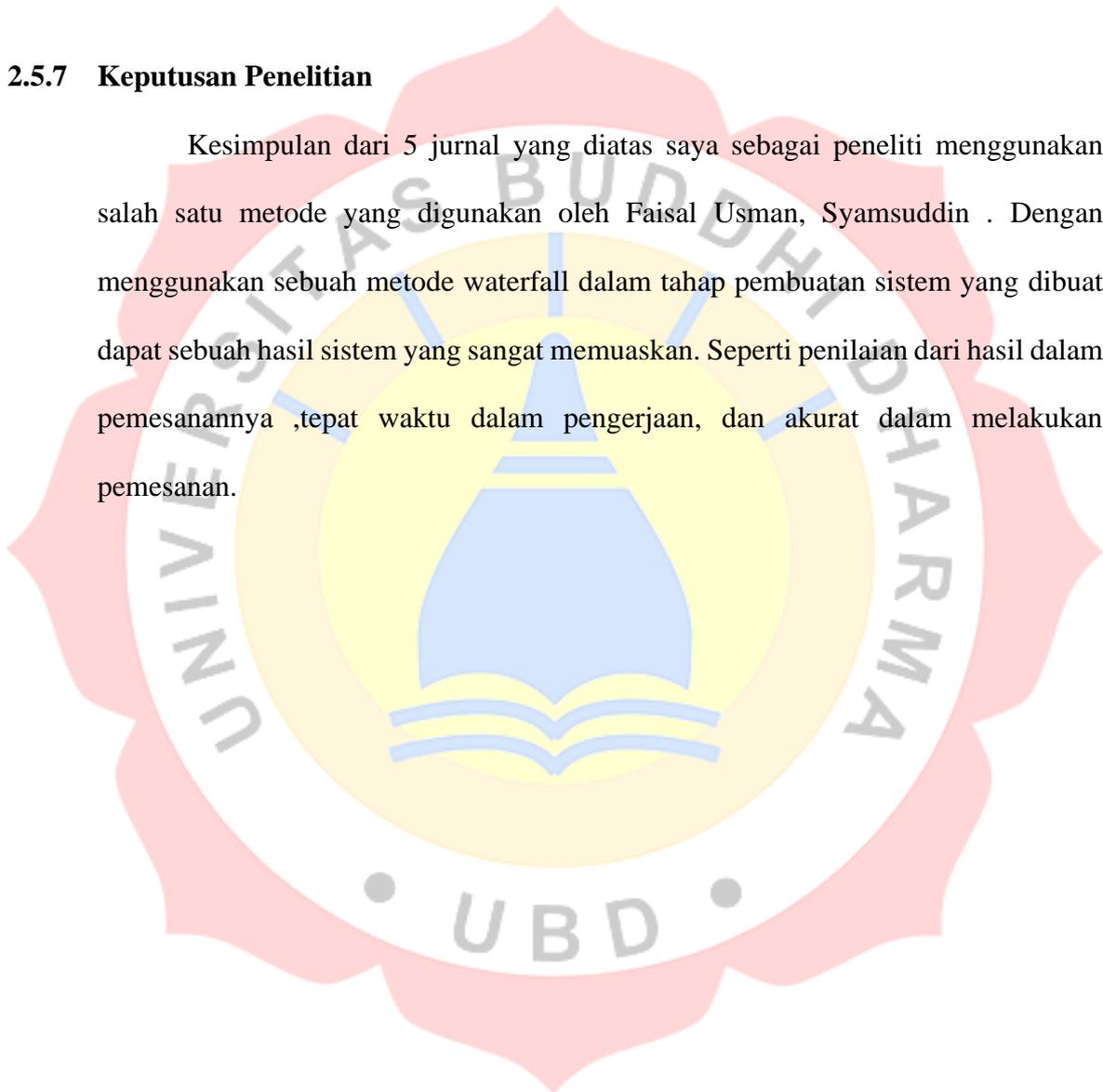
Buyung Kurnia Fathoni, Hasyim Asyari	Informatika dan Sistem Informasi			Pengembangan Sistem Informasi Jasa Desain Grafis. Metode yang digunakan adalah Scrum.	pembuatan Sistem Informasi Layanan Jasa Desain Grafis telah terbuat, dan dapat berfungsi dengan baik dalam melakukan pemesanan jasa desain
Adji Wicaksono, Forkas Tiroy Santos Butarbutar, Intan Vandini	Aplikasi Point Of Sales Jasa Foto dan Video Kula Visuel Berbasis Android	2022	-	Rancang Bangun Aplikasi Point Of Sales Paket Foto Dan Video Kula Visuel Berbasis Android. Metode yang	Dengan adanya Aplikasi Point Of Sales Paket Foto Dan Video Kula Visuel ini memudahkan admin untuk melakukan presentasi

				digunakan waterfall	dengan calon pelanggan, serta memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan paket foto dan video.
Ferdi Indra Arfiansyah, Endang Kurniawan	Jurnal Universitas Teknologi Mataram	2020	-	Rancangan Bangun Aplikasi Penyedia Layanan Jasa Fotografer Dan Videografer Berbasis Android, Tidak ada metode	Aplikasi Penyedia Jasa Layana Fotografi dan Videografi. 2. Sistem yang dihasilkan digunakan penyedia jasa fotografi dan videografi untuk menjual jasa secara online serta

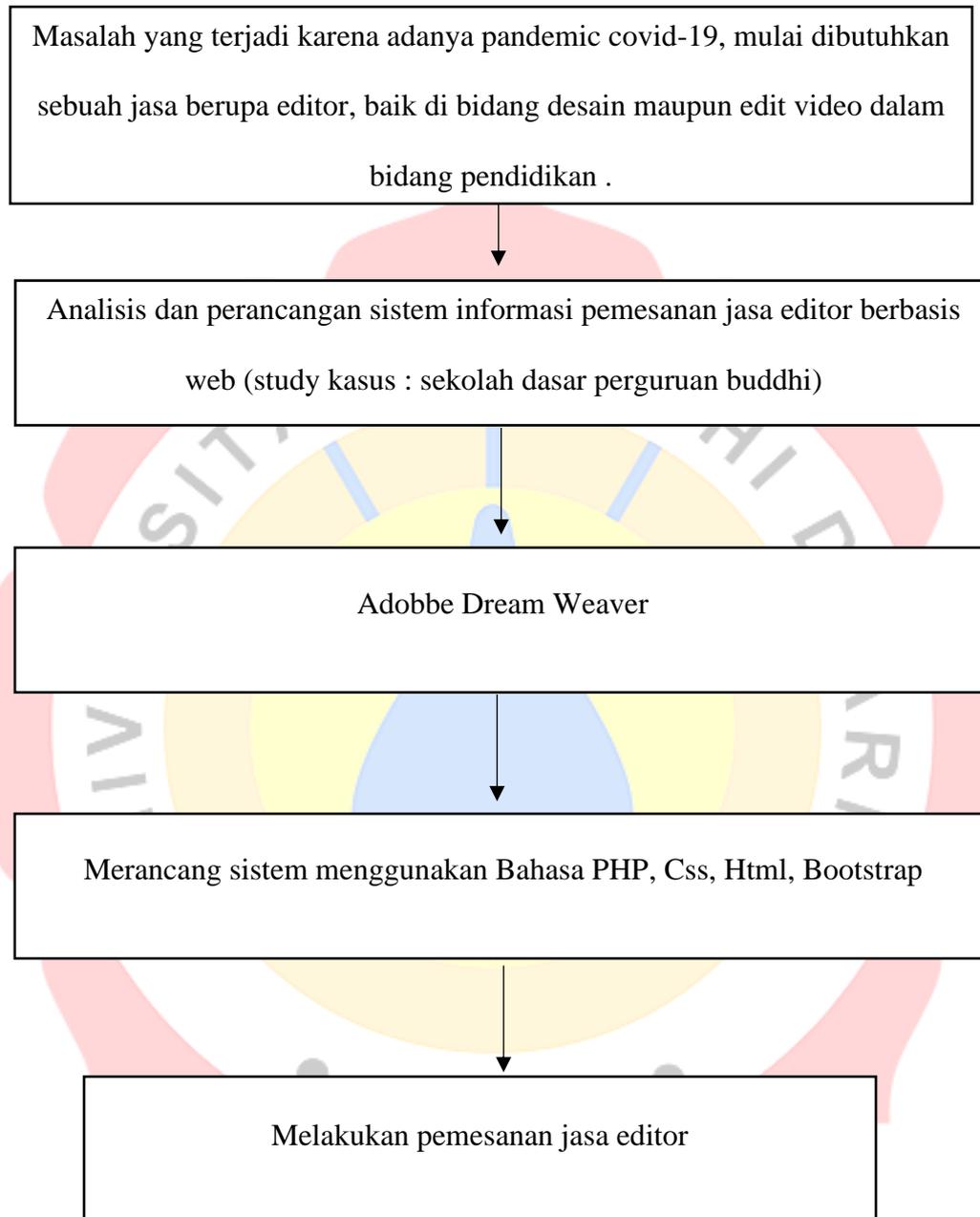
					untuk pengelolaan jadwal.
--	--	--	--	--	---------------------------------

2.5.7 Keputusan Penelitian

Kesimpulan dari 5 jurnal yang diatas saya sebagai peneliti menggunakan salah satu metode yang digunakan oleh Faisal Usman, Syamsuddin . Dengan menggunakan sebuah metode waterfall dalam tahap pembuatan sistem yang dibuat dapat sebuah hasil sistem yang sangat memuaskan. Seperti penilaian dari hasil dalam pemesanannya ,tepat waktu dalam pengerjaan, dan akurat dalam melakukan pemesanan.



2.6 Kerangka Berpikir



Tabel 2.4 Kerangka Berpikir

BAB III

ANALISIS SISTEM BERJALAN / METODE PENELITIAN

3.1 Tinjauan Sekolah Dasar Perguruan Buddhi Dharma

3.1.1 Sejarah Sekolah Dasar Perguruan Buddhi

Sekolah Dasar Perguruan Buddhi adalah sekolah Swasta yang berdiri pada tahun 1975, dengan akreditasi A. Hal ini berarti bahwa program yang dilaksanakan di Sekolah Dasar Perguruan Buddhi sesuai dengan BADAN Akreditasi Nasional (BANS).

Sekolah yang terletak di Jalan Imam Bonjol No 41 Karawaci-Tangerang ini merupakan sekolah yang memiliki berbagai kegiatan. Salah satu kegiatan tersebut seperti acara Kartini, kegiatan keagamaan seperti Kathina, Waisak, Mangha Puja, Asadha, dan masih banyak lagi kegiatan lainnya. Selain itu dengan proses pembelajaran yang menyenangkan dan melalui pendekatan ilmiah dan penilaian autentik, maka pencapaian empat Kompetensi Inti (KI) sesuai dengan kurikulum 2013 akan sangat mudah diterapkan.

3.1.2 Visi, Misi, Tujuan Perusahaan

A. Visi Sekolah Dasar Perguruan Buddhi

Membentuk manusia menjadi Insan Intelektual yang penuh kebajikan.

B. Misi Sekolah Dasar Perguruan Buddhi

1. Menumbuhkan dan meningkatkan penghayatan ajaran agama.

2. Meningkatkan efektifitas, efisiensi dan produktivitas program belajar mengajar.
3. Mengembangkan minat dan bakat siswa secara optimal.
4. Memberdayakan potensi dan keterampilan siswa melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler.
5. Melatih kemandirian siswa untuk aktif, kreatif, inovatif dan terampil di semua bidang.
6. Membudayakan sikap disiplin kepada semua warga sekolah.
7. Menumbuhkan semangat dan intensitas keunggulan kepada seluruh konstituen sekolah.
8. Menerapkan manajemen partisipatif antara sekolah, orang tua dan masyarakat.

C. Tujuan Sekolah Dasar Perguruan Buddhi

1. Mengembangkan budaya sekolah yang religius melalui penghayatan dan pelaksanaan kegiatan keagamaan.
2. Menghasilkan 100% lulusan dengan mutu menuntaskan pada setiap akhir tahun pelajaran.
3. Semua jenjang kelas melaksanakan pendekatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan menyenangkan di semua mata pelajaran.
4. Terciptanya prestasi siswa pada setiap mata pelajaran.
5. Keunggulan prestasi siswa di bidang keagamaan, Bahasa Mandarin, Kesenian, Olahraga dan kepramukaan.
6. Siswa kreatif, terampil dan bekerja untuk pengembangan diri secara terus menerus.

7. Terciptanya pelaksanaan disiplin bagi siswa serta guru.

3.1.3 Struktur Organisasi

- Kepala Sekolah : Yayat Sutisna, S.pd.
- Wakasek Bidang
 - Kurikulum : Frincil C.K, S.Ak
 - Kesiswaan : Neneng Junherni Suharti, S.Pd.
 - Sarana Prasaran : Ahmad Sofyan, S.Pd.
- Wali Kelas
 - a. Kelas I A : Ranti Rufiani, S.Pd.
 - b. Kelas I B : Ani Kuswati, S.Pd.
 - c. Kelas II A : Sugiwati, S.E.
 - d. Kelas II B : Ahmad Sofyan, S.Pd
 - e. Kelas III A : Sumiyati, S.Pd
 - f. Kelas III B : Farhanuddin, S.Pt.
 - g. Kelas IV A : Kristin Triastuty, S.Pd
 - h. Kelas IV B : Neneng Junherni, S, S. Pd.
 - i. Kelas V A : Yayat Sutisna, S.Ak
 - j. Kelas V B : Frincil C.K, S.Ak
 - k. Kelas VI A : Ari Ariyanto, S.Pd.
 - l. Kelas VI B : Herry Kurniawan, S.Si.
- Guru Bidang Study
 - a. Bahasa Inggris : Farah Lauditta Soraya, S.Pd
 - Nansi, S.Pd

b. Bahasa Mandarin : Tjung Mei Kim

Teng Kim Nio

c. Pjok : Fazrin H, S.Pd

d. Komputer : Tommy Nugroho, S.Kom

e. Agama Buddha : Arti Sutarti

- Pembina Prestasi (Eskul)

a. Pramuka : Neneng Junherni, S. Pd.

Ahmad Sofyan

Ani Kuswati, S. Pd.

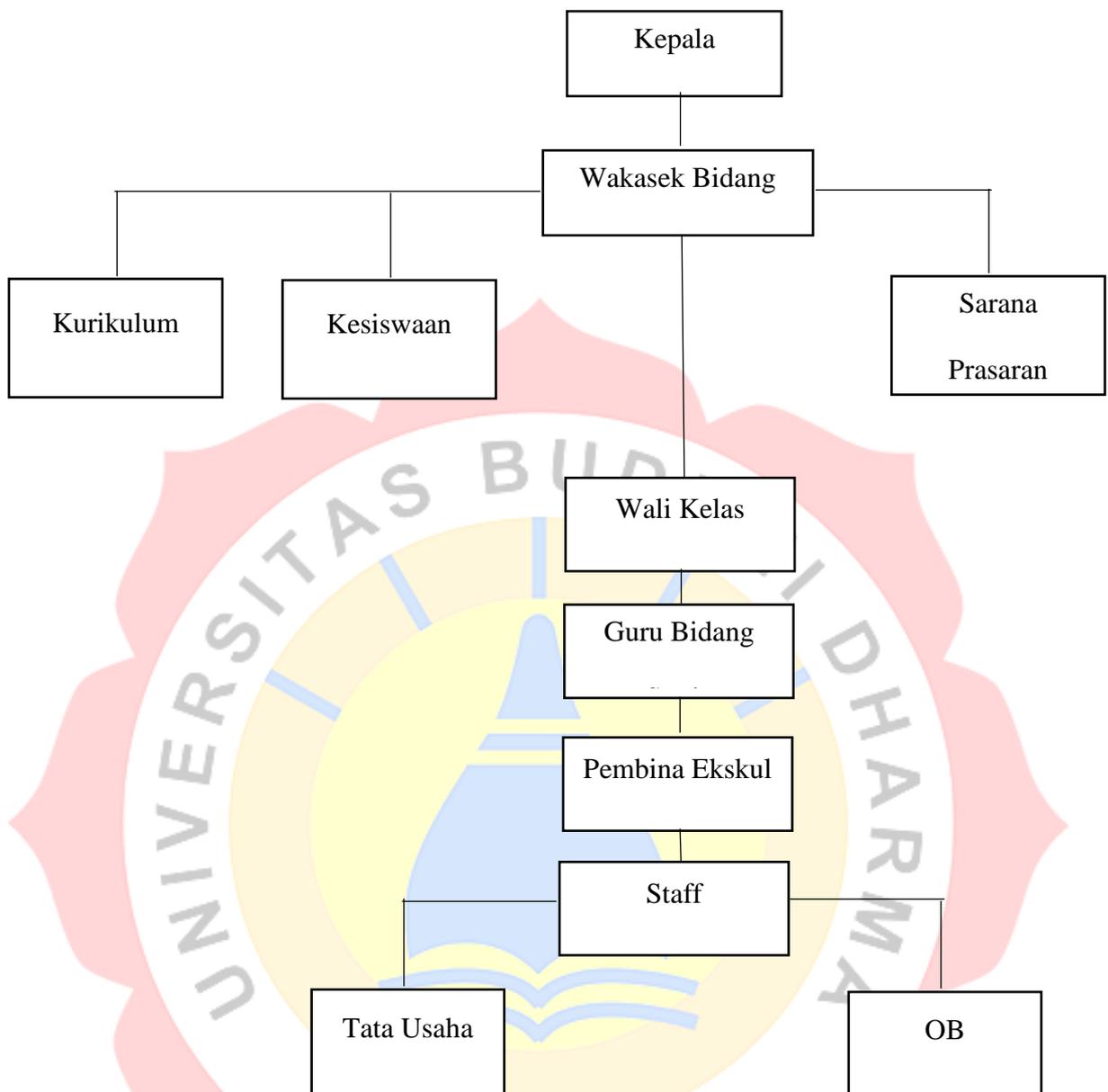
- Staff

a. Tata Usaha : Mariana

b. OB : Dadan

Nurdin





Tabel 3.1 Struktur Organisasi

3.1.4 Tugas dan wewenang setiap bagian organisasi

- **Kepala Sekolah :**
 - a. Membuat visi sekolah.
 - b. Membuat misi sekolah.
 - c. Merumuskan, menetapkan, dan mengembangkan terhadap sekolah.
 - d. Membuat rangkaian kerja sekolah (RKS) dan rencana kegiatan dan anggaran sekolah (RKAS)
 - e. Membuat rencana program induksi
- **Wakasek Bidang :**
 - a. Mengatur Kurikulum ajaran tahun baru
 - b. Mengatur kesiswaan
 - c. Mengatur sarana dan prasarana
- **Wali Kelas :**
 - a. Mewakili orang tua sebagai pendamping bimbingan belajar dalam lingkungan kelasnya.
 - b. Membina kepribadian perilaku akal dan budi pekerti siswa-siswi.
 - c. Membantu mengembangkan kecerdasan siswa-siswi.
 - d. Membantu mengembangkan kepemimpinan siswa-siswi.
- **Guru Bidang study**
 - a. Menyiapkan materi dari tiap mata pelajaran yang sudah di sediakan.
 - b. Mengajarkan sesuai dengan materi kurikulum tahun ajaran baru.
- **Pembina Ekskul**
 - a. Menyusun rangkaian kegiatan ekskul.
 - b. Membuat tata tertib aturan pada tiap ekstrakurikuler.

- c. Mendata semua anggota ekskul (membuat biodata masing-masing anggota ekstrakurikuler).

- **Staff Tata usaha**

- a. Penyusunan program kerja tata usaha sekolah.
- b. Pengelolaan dan pengarsipan surat-surat masuk dan keluar.
- c. Pengurusan dan pelaksanaan administrasi sekolah.
- d. Pembinaan dan pengembangan karir pegawai tata usaha sekolah.
- e. Penyusunan administrasi sekolah meliputi kurikulum, kesiswaan dan ketenagaan.

- **Staff Ob**

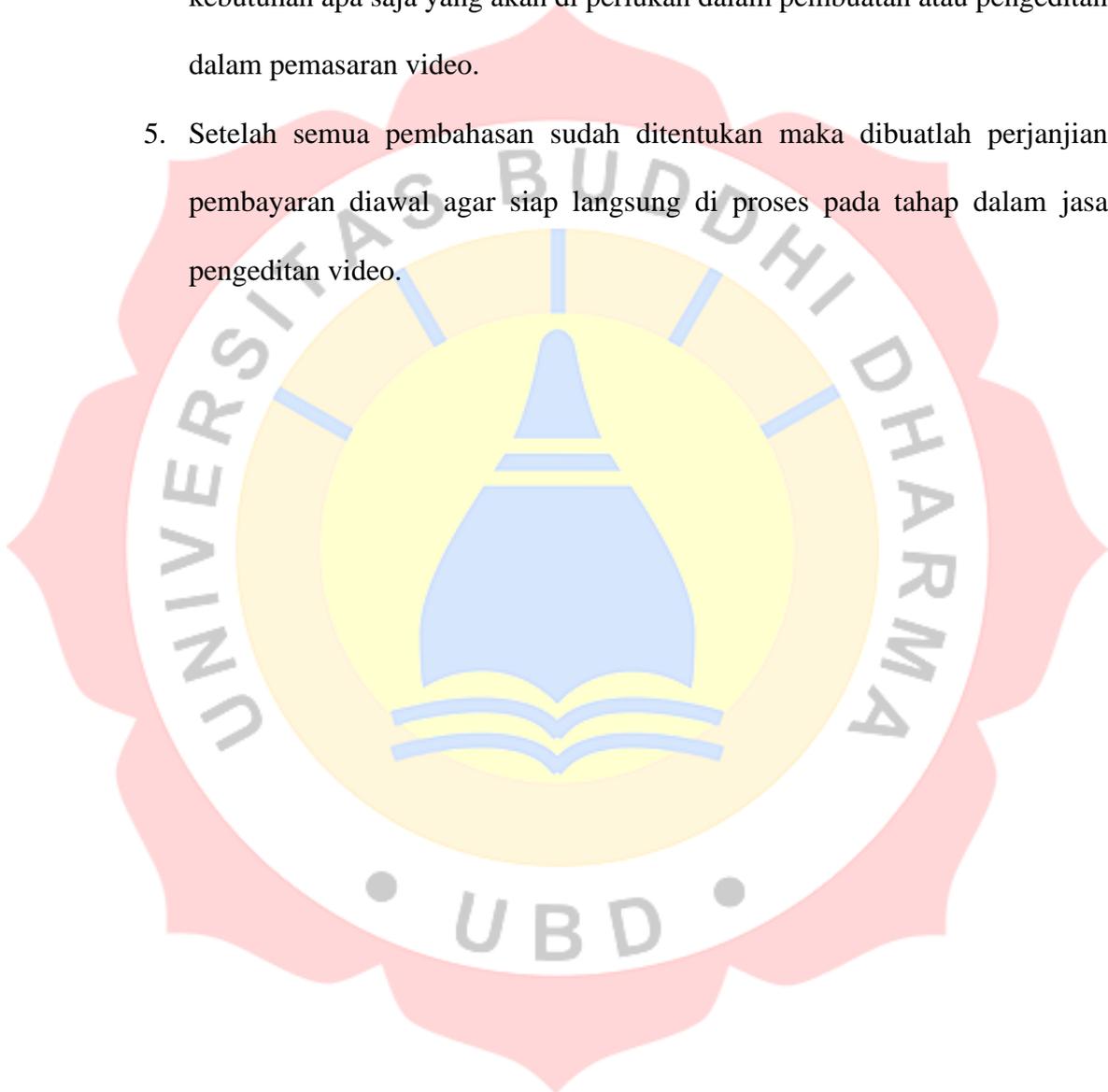
- a. Membersihkan tiap ruangan kelas
- b. Mentata kerapihan tiap kelas

3.2 Prosedur Sistem Berjalan

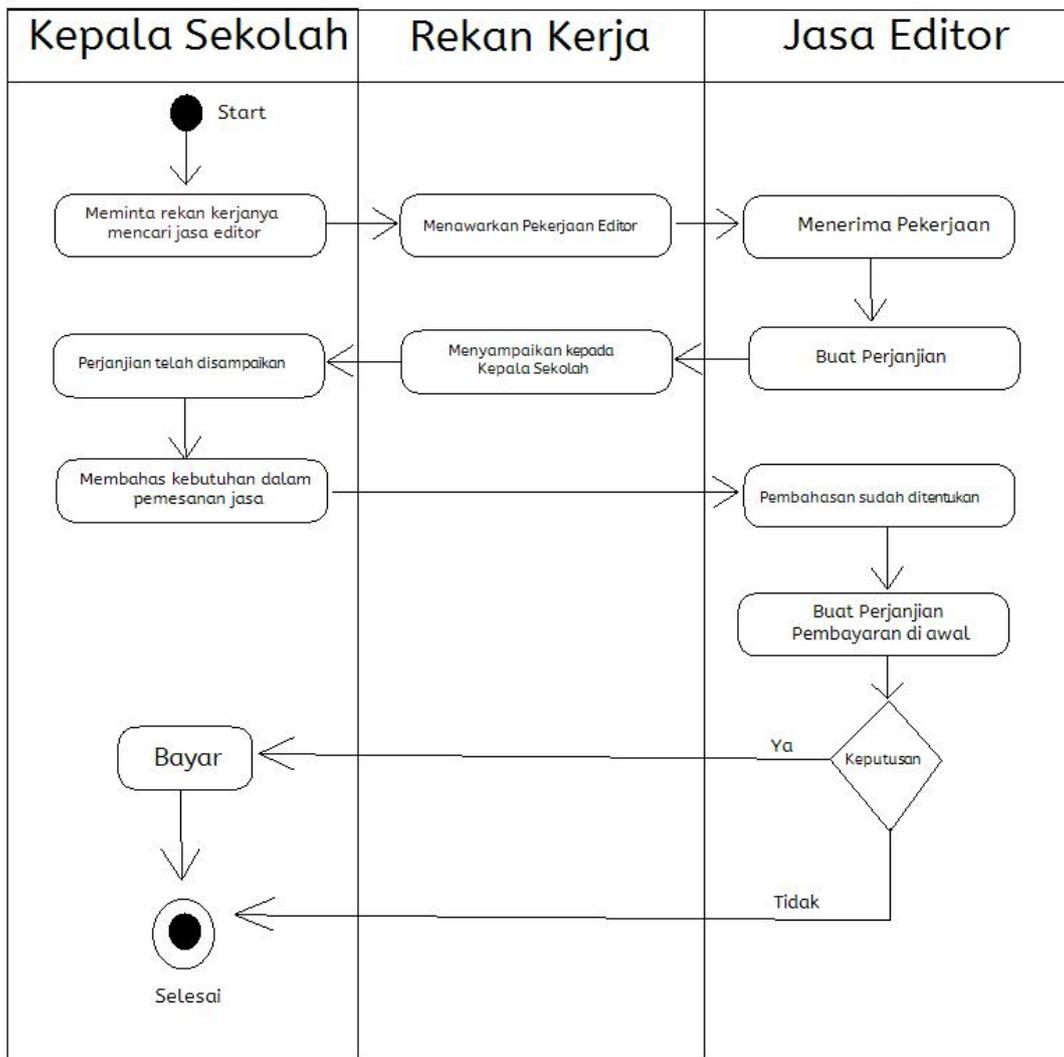
Beberapa urutan dari prosedur sistem yang berjalan pada Sekolah Dasar Perguruan Buddhi sebagai berikut:

1. Kepala Sekolah meminta rekan kerjanya untuk mencari jasa editor untuk membuat edit video sebagai pemasaran kepada Sekolah Dasar Perguruan Buddhi tersebut.
2. Rekan kerjanya menawarkan pekerjaan tersebut kepada kenalan temanannya dari atasannya dan kenalannya itu adalah saya yang akan membuat sebuah project pengeeditan video di Sekolah Dasar Perguruan Buddhi.

3. Setelah temannya menerima penawaran dari kenalannya yang bekerja di Sekolah Dasar Perguruan Buddhi Dharma dibuatlah perjanjian untuk pertemuan dalam melakukan project edit video tersebut.
4. Pertemuan antara Kepala Sekolah dengan seorang jasa editor ini membahas kebutuhan apa saja yang akan di perlukan dalam pembuatan atau pengeditan dalam pemasaran video.
5. Setelah semua pembahasan sudah ditentukan maka dibuatlah perjanjian pembayaran diawal agar siap langsung di proses pada tahap dalam jasa pengeditan video.



3.3 Activity Diagram



Gambar 3.1 Activity Diagram

3.4 Dokumentasi Input dan Output

3.4.1 Input

Berikut adalah dokumen input yang akan digunakan dalam website pemesanan jasa editor adalah:

a. Sistem Pesanan :

Sistem pada saat melakukan pemesanan pada jenis produk dan dapat mengisi keterangan jenis produk yang dipilih maka akan tercatat di sistem sebagai catatan pelanggan dan masuk sebagai histori pesanan. Sistem pesanan bisa dibatalkan apabila tidak jadi melakukan pesanan atau salah jenis produk yang dipilihnya.

Pesanan akan disetujui oleh admin dan dapat melakukan pembayaran yang sudah dicantumkan nomor rekeningnya dan dapat melakukan pengiriman bukti transfer yang sudah ditujukan sebelum produk di buatkan.

3.4.2 Output

Berikut adalah dokumen output yang akan digunakan dalam website pemesanan jasa editor:

Sistem yang menampilkan hasil sebuah produk yang sudah dibuatkan oleh seorang jasa editor dan dilampirkan kedalam sebuah link agar user nantinya bisa mendownload file tersebut melalui link yang sudah di cantumkan di sistem tersebut.

3.5 Analisa Masalah

Dengan adanya suatu masalah maka dapat dianalisis sebagai berikut:

- a. Memudahkan Kepala sekolah SD Perguruan Buddhi untuk mencari jasa editor yang disebabkan adanya Covid-19 sehingga berdampak dalam pembuatan video
- b. Penelitian yang dilakukan pada SD Perguruan Buddhi, kegiatan yang di butuhkan yaitu melakukan editing video untuk mempromosikan lingkungan sekolah dasar.

3.6 Identifikasi Kebutuhan Sistem

3.6.1 Requirement Elicitation (dari tahap 1 – final)

Pada merancang adanya suatu aplikasi sistem yang berbasis website perlu digunakan untuk daftar kebutuhan atau keperluan dari pengguna aplikasi, sehingga aplikasi tersebut nantinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Maka dari itu peneliti membagikan Requirement Elicitation pada orang-orang yang akan menggunakan website pada Pemesanan Jasa Editor. Agar membuat website tersebut dapat disesuaikan dari si pengguna nantinya. Berikut merupakan hasil dari penyebaran Requirement Elicitation.

3.6.2 Elistasi Tahap I

Elisitasi Tahap I disusun adanya observasi atau pengamatan secara tidak langsung melalui sosial media. Observasi pada tahap I yaitu teman saya menawarkan pekerjaan sebagai pemesanan jasa editing video di SD Perguruan Buddhi Dharma

untuk melakukan tempat pemasarannya yang bertemakan profil sekolah, fasilitas sekolah, maupun kegiatan yang ada di SD Perguruan Buddhi.

3.6.3 Elisitasi Tahap II

Elisitasi Tahap II dengan adanya Elisitasi Tahap I maka yang akan di fokuskan tempat penelitian di SD Perguruan Buddhi. Dengan disusun adanya wawancara terhadap SD Perguruan Buddhi Dharma diperlukannya editing berupa video dan desain grafis. Akan tetapi SD Perguruan Buddhi difokuskan permasalahannya adalah video dalam pemasaran tempatnya. Dari permasalahan tersebut diperlukan pembuatan sistem berupa website jasa editor yang berisikan kebutuhan yang ada di SD Perguruan Buddhi.

3.6.4 Elisitasi Tahap III

Elistasi tahap III dengan adanya elisitasi tahap II sesudah melakukan wawancara maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya untuk membuat rancangan sistem yang diperlukan di SD Perguruan Buddhi.

3.6.5 Elisitasi Tahap IV

Elisitasi tahap IV dengan adanya elisitasi tahap III pada rancangan sistem maka dilanjutkan pada elisitasi tahap IV sebagai pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black box dengan cara membagi kuesioner sebagai pengumpulan data, apakah sistem tersebut bisa digunakan atau tidak pada SD Perguruan Buddhi.

3.6.6 Elisitasi Final

Dengan elisitasi final permasalahan ini maka saya membuat rancangan sistem berbasis website untuk pemesanan jasa editor, agar beberapa kebutuhan terhadap sekolah dasar dapat terselesaikan dalam pengeditan video dan desain grafis ditengah pandemic.

3.6.7 Tabel Tahapan Elisitasi

Nomor	Tahap Elisitasi	Hasil
1	Tahap 1	Adanya observasi maka diperlukan seorang jasa editor untuk melakukan video editing di SD Perguruan Buddhi Dharma.
2	Tahap 2	Melakukan wawancara kepada tempat penelitian untuk pemesanan jasa editor dengan adanya suatu masalah dan menyelesaikan sebuah masalah dengan membuat progress sistem.
3	Tahap 3	Membangun atau merancang sebuah sistem untuk melakukan pemesanan jasa editor
4	Tahap 4	Membuat program dari desain hingga implementasinya
Final	Final	Dengan rancangan sistem pemesanan jasa editor ini bisa digunakan untuk kebutuhan sekolah dasar.

3.6.8 Analisis Kebutuhan Input

3.6.8.1 Sistem Akun User

- a. Id_user
- b. Aktor
- c. Username
- d. Password
- e. Nama
- f. Alamat
- g. Kota
- h. No_telp

3.6.8.2 Sistem Pesanan

- a. Id_pesanan
- b. Tgl_pesanan
- c. Username
- d. Id_produk
- e. Harga
- f. Catatan_pelanggan
- g. Catatan_shoot
- h. Bukti_transfer
- i. Tgl_selesai
- j. Status
- k. Link_hasil
- l. Tgl_ditransfer

3.6.8.3 Sistem Table Produk

- a. Id_produk
- b. Nama_produk
- c. Harga
- d. Feature1
- e. Feature2

3.6.8.4 Sistem Testimoni

- a. Id_testimoni
- b. Tgl
- c. Username
- d. Testimoni

3.6.9 Analisi kebutuhan output

Hasil dari program setelah project produk selesai dibuatkan maka admin akan mengirimkan file tersebut bersifat link yang sudah di drivekan ke google drive sehingga user bisa langsung mendownload file tersebut dan bisa memberikan hasil testimoni dari hasil project.

3.7 Waterfall

Pada metode analisis waterfall dapat dijelaskan tahapan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan sistem yang dibangun untuk mendefinisikan sistem informasi yang di kembangkan sehingga memudahkan pelanggan untuk melakukan pemesanan jasa editor berbasis website sehingga dimasa pandemic ini dapat membantu pelanggan dalam melakukan pemesanan pada sebuah jasa editor.

2. Analisis

Menganalisis suatu kebutuhan yang diperlukan pada suatu pemograman yang akan dibuat. Tahapan ini merupakan tahapan untuk menentukan suatu klarifikasi suatu program yang akan dibuat nantinya. Penulis mengumpulkan data dengan cara observasi dan wawancara. Dimana customer mencari sebuah jasa untuk mengerjakan proyek yang mereka butuhkan tetapi sulit mencari seorang jasa karena adanya pandemic. Oleh sebab itu maka akan dibuatkan perancangan sistem yang dimana dibutuhkannya actor adalah User, dan Admin.

Aktor utama yaitu Admin yang akan melakukan penambahan jenis produk yang dibutuhkan oleh user seperti edit video dan desain grafis. Produk Video yang sudah ditentukan estimasinya pada saat melakukan pengeditan dibatasi durasinya menjadi maksimal 5 menit, karena apabila melebihi estimasi maka file dalam video tersebut akan banyak memakan memory penyimpanan dan membutuhkan waktu rendering yang cukup lama. Produk

desain yang ditampilkan oleh kebutuhan user sebagai pemasaran atau sebagai kartu identitas. contohnya seperti kartu pelajar, brosur, spanduk, dan leaflet.

3. Design

Desain Sistem adalah tahap dimana pada perancangan proses, data, dan aliran pada proses dapat memenuhi kebutuhan program yang telah ditentukan oleh kebutuhan pada sistem tersebut.

4. Implementation

Implementasi merupakan tahapan perubahan dari desain yang telah dibuat dan dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan dan tahap pengkodean dari desain telah dirancang dan dikodekan kedalam suatu bahasa pemrograman dan penulis melakukan ujicoba dengan menggunakan metode “blackbox” yang dimana saat program diuji akan dilihat hasil dari keseluruhan sistem telah berjalan dengan baik atau tidak pada saat pengujian tersebut.

3.8 Tabel Tahapan Elisitasi

Nomor	Tahap Elisitasi	Hasil
1	Tahap 1	Adanya observasi maka diperlukan seorang jasa editor untuk melakukan video editing di SD Perguruan Buddhi Dharma.
2	Tahap 2	Melakukan wawancara kepada tempat penelitian untuk pemesanan jasa editor dengan adanya suatu masalah dan menyelesaikan sebuah masalah dengan membuat progress sistem.
3	Tahap 3	Membangun atau merancang sebuah sistem untuk melakukan pemesanan jasa editor
4	Tahap 4	Membuat program dari desain hingga implementasinya
Final	Final	Dengan rancangan sistem pemesanan jasa editor ini bisa digunakan untuk kebutuhan sekolah dasar.

3.9 Jadwal Penelitian/GantChart

Fase	Maret				April				Mei				Juni	
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
Observasi	■	■												
Pengumpulan Data			■	■	■	■								
Study Case							■	■	■	■				
Progres Sistem													■	■
Rancangan														■
Desain														■
Codingan														■

Gambar 3.2 Gantchart



