



Design And Construction Of Shuff Photo Studio E-Booking Application Based On Responsive Web

Rancang Bangun Aplikasi E-Booking Shuff Photo Studio Berbasis Web Responsif

Widya Cholid Wahyudin^{1*}, Silviana Putri Afrisia²

*Corresponding author.

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kudus

E-mail address: widyacholidwahyudin@umkudus.ac.id

Abstract. *This research discusses the e-booking system implemented by Shuff Photo Studio as a modern solution for reservation management, allowing customers to book services at any time without time restrictions. The e-booking system enables clients to select their preferred time and service type while securely processing bookings through a MySQL database that stores reservation information safely. The Waterfall methodology was used in this development. Each booking is followed up with a confirmation sent via email or message. This research aims to simplify the reservation process for customers, while also helping Shuff Photo Studio promote their products and services, and providing an efficient transaction process.*

Keywords: *Database, E-booking, Web Responsive*

Abstrak. *Penelitian ini membahas sistem e-booking yang diimplementasikan oleh Shuff Photo Studio sebagai solusi modern dalam manajemen reservasi, memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan kapan saja tanpa batasan waktu. Sistem e-booking ini memungkinkan pelanggan untuk memilih waktu dan jenis layanan yang diinginkan, serta memproses pemesanan menggunakan database MySQL yang menyimpan informasi reservasi secara aman. Metode yang digunakan menggunakan metode Waterfall. Setiap pemesanan ditindaklanjuti dengan konfirmasi melalui email atau pesan. Penelitian ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan dalam melakukan reservasi, sistem ini juga mempermudah Shuff Photo Studio dalam mengenalkan produk dan layanan mereka, serta menyediakan proses transaksi yang efisien.*

Kata kunci: *Database, E-booking, Web Responsive*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi saat ini telah mendorong transformasi berbagai sektor bisnis, termasuk industri jasa fotografi. Fotografi merupakan media untuk mendokumentasikan momen penting. Secara *etimologi*, fotografi berasal dari bahasa Yunani yang berarti menulis atau menggambar dengan cahaya. Untuk system manual saat ini di Shuff Photo, pelanggan harus datang langsung ke studio untuk memesan layanan fotografi. Hal ini menyulitkan pelanggan yang sibuk atau berada di lokasi yang jauh. Selain itu, sistem ini tidak efisien dan dapat

menimbulkan antrian di studio, terutama pada jam-jam sibuk. Tanpa sistem yang terintegrasi, pengaturan jadwal fotografer dan studio seringkali dilakukan secara manual. Ini dapat menyebabkan bentrokan jadwal atau waktu kosong yang tidak dimanfaatkan secara optimal. Banyak pelanggan yang ingin mengetahui detail layanan dan harga sebelum datang ke studio. Karena tidak ada platform untuk menampilkan informasi ini secara online, pelanggan mungkin ragu-ragu atau kurang memahami layanan yang disediakan. Sistem manual menyulitkan studio untuk melacak data pelanggan atau histori pemesanan. Data ini sebenarnya sangat berharga

untuk analisis bisnis dan promosi layanan yang lebih tepat sasaran di masa depan. [1] Seiring dengan berkembangnya kebutuhan akan layanan yang cepat dan efisien, banyak perusahaan yang mulai beralih ke platform digital untuk mengoptimalkan layanan mereka. Salah satu inovasi yang muncul adalah sistem e-booking, yang memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan layanan secara online dengan lebih mudah dan efisien. Artian booking sendiri merupakan proses pemesanan dalam bentuk barang ataupun jasa yang belum ditutup dengan pembelian [2]. Dengan adanya sistem e booking tidak hanya mempermudah proses reservasi tetapi juga meningkatkan pengalaman pelanggan dengan menawarkan fleksibilitas dalam waktu dan cara pemesanan [3].

Shuff Photo Studio menyediakan berbagai layanan fotografi, termasuk foto studio untuk keluarga, foto produk, sesi potret pribadi, foto prewedding, serta dokumentasi acara. Saat ini, proses pemesanan sesi foto masih dilakukan secara langsung di studio atau melalui telepon. Pelanggan perlu datang ke lokasi untuk menanyakan ke admin untuk ketersediaan jadwal fotografer dan memilih layanan yang diinginkan. Sistem manual ini dapat menimbulkan ketidaknyamanan, terutama bagi pelanggan yang memiliki waktu terbatas atau berada jauh dari studio. Setelah sesi foto selesai, hasil cetak biasanya memerlukan beberapa hari kerja tergantung pada kompleksitas pengeditan dan jumlah foto. Rata-rata, hasil foto cetak standar dapat diambil dalam waktu 2–3 hari, sementara untuk paket dengan lebih banyak sentuhan penyuntingan, waktu penyelesaian bisa lebih lama. Dengan visi untuk menciptakan visual berkualitas dan memberikan pengalaman fotografi terbaik bagi para pelanggan, shuff photo studio terus berinovasi dengan memperkenalkan sistem e-booking berbasis web responsif untuk meningkatkan efisiensi pelayanan. Platform ini

menjadi solusi bagi pelanggan yang ingin memesan jasa fotografi tanpa perlu datang langsung ke studio, cukup melalui perangkat smartphone yang tersedia berkat web responsif yang mengatur layout tampilan menyesuaikan perangkat yang digunakan [4]. Dengan sistem pemesanan fotografi berbasis web, proses pemilihan fotografer, pemesanan, dan pembayaran menjadi lebih mudah dan cepat. Penyedia layanan juga dapat lebih efisien dalam mengelola jadwal dan pesanan, sekaligus memperluas promosi layanan mereka. Penggunaan teknologi berbasis web ini memungkinkan pemesanan dilakukan kapan saja, serta memberikan transparansi terkait layanan, harga, dan jadwal [5].

Manfaat dari penelitian ini adalah Kemudahan dalam Pemesanan dan Pengelolaan Jadwal: Sistem e-booking memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan secara online tanpa harus datang langsung ke lokasi, sehingga memudahkan akses dan meningkatkan kenyamanan pengguna. Pemilik studio juga dapat mengelola jadwal dengan lebih efisien dan mengurangi risiko kesalahan dalam penjadwalan, yang sering terjadi pada proses pemesanan manual [6]. Dengan sistem yang terotomatisasi, waktu dan tenaga yang dibutuhkan dalam proses pemesanan dan konfirmasi berkurang. Proses pembayaran dan pencatatan data pelanggan menjadi lebih cepat, sehingga staf studio dapat lebih fokus pada layanan lainnya [7]. Platform berbasis web ini bisa menjadi media promosi yang efektif bagi studio untuk menarik pelanggan baru. Dengan tampilan online, calon pelanggan lebih mudah menemukan informasi tentang layanan dan harga yang ditawarkan studio [8]. Perancangan aplikasi ini dibangun menggunakan HTML, CSS, Javascript dan PHP MySQL. HTML adalah kumpulan simbol atau tag yang digunakan untuk menampilkan halaman di web browser, di mana setiap tag ditulis di antara tanda

"<>" dan memiliki pasangan penutup [3]. Perancangan website shuff photo studio menggunakan HTML5 yang mana merupakan pengembangan kelima dari HTML pertama sejak 1990 [9]. Perancangan website ini juga melibatkan CSS untuk mengatur tampilan dan tata letak agar lebih menarik dan responsif. CSS bekerja bersama HTML untuk mempercantik elemen-elemen yang ada, sementara JavaScript digunakan untuk memberikan interaktivitas pada website.

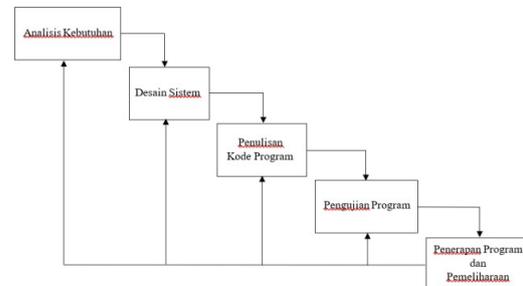
Di sisi server, PHP digunakan untuk menangani proses dinamis seperti pemesanan dan pengelolaan data, serta MySQL sebagai sistem manajemen basis data yang menyimpan semua informasi terkait pemesanan, pengguna, dan layanan yang disediakan oleh Shuff Photo Studio.. Tahapan ini adalah penerapan langsung sistem booking online dengan menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, yang terintegrasi dengan MySQL untuk mengelola dan menyimpan data pemesanan dalam database [10]. Kombinasi teknologi ini memastikan website dapat berjalan dengan lancar, interaktif, dan mudah diakses oleh pengguna. Ini memungkinkan setiap transaksi dan informasi pemesanan dapat diproses secara efisien, memastikan layanan yang disediakan tetap up-to-date dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Perancangan aplikasi shuff photo studio berbasis web bertujuan untuk memudahkan semua orang dalam melakukan pemesanan online dari rumah tanpa perlu reservasi ke tempat. Dengan adanya sistem booking online pelanggan dapat dengan mudah mengakses informasi dan layanan terbaik apa saja yang diberikan shuff photo studio. Penerapan sistem database mySQL kedalam program memudahkan team shuff photo studio mengatur data pemesanan dari pelanggan tanpa batasan waktu.

METODE PENELITIAN

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting. Karena hanya dengan memperoleh data yang sesuai barulah peneliti dapat melanjutkan proses penelitian hingga memperoleh jawaban terhadap permasalahan yang dihadapi. Pendekatan yang diambil dalam penelitian ini merupakan pendekatan deskriptif untuk menganalisis rancang bangun aplikasi berbasis web responsif.

Adapun cara yang digunakan peneliti dalam menyusun laporan penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode waterfall. Metode Waterfall atau *classic life cycle*, adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak secara berurutan dari tahap spesifikasi hingga implementasi [11]. Penelitian dilakukan melalui beberapa tahap yang bisa dilihat seperti yang ditunjukkan pada gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Tahapan Metode Waterfall

Metode waterfall merupakan pendekatan pengembangan sistem yang dilakukan secara berurutan dan sistematis [12] sesuai dengan tahapan penelitian seperti berikut :

1. Analisis Kebutuhan

Proses pengumpulan dan analisis informasi bertujuan untuk memahami secara menyeluruh apa yang dibutuhkan oleh sistem atau perangkat lunak [5]. Langkah ini penting untuk mengidentifikasi kebutuhan dan harapan pengguna, sehingga solusi yang dikembangkan dapat memenuhi tujuan fungsional dan memastikan kepuasan pengguna secara optimal.

2. Desain Sistem

Desain merupakan rancangan sistem yang dibuat untuk menghubungkan tahapan setiap modul untuk memenuhi kebutuhan. Tahap desain sistem didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, di mana informasi yang diperoleh digunakan sebagai acuan dalam merancang desain aplikasi E-Booking [3]. Tahap-tahapan pada desain sistem :

a. Perancangan *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah metode penting dalam analisis dan desain sistem berorientasi objek. UML secara grafis menggambarkan struktur dan perilaku sistem, memudahkan komunikasi dan pemahaman antar tim pengembang [3]. UML dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam perancangan sistem e-booking pada Shuff Photo Studio dengan menyusun usecase diagram.

b. Perancangan antar muka pengguna (*user interface*)

User Interface (UI) merupakan cara pengguna berinteraksi dengan program atau sistem. UI sering dianggap sebagai bagian dari *Human Computer Interaction (HCI)*, yang mencakup semua aspek interaksi antara manusia dan komputer, termasuk tampilan, kontrol, serta manipulasi melalui perangkat seperti keyboard atau mouse [13].

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau coding dibuat berdasarkan desain yang telah dirancang. Bahasa pemrograman yang dipakai meliputi ; HTML, CSS, JavaScript dan SQL untuk sistem database nya.

4. Pengujian Program

Pengujian yang dilakukan dengan tujuan bahwa setiap bagian yang diuji secara menyeluruh sudah sesuai dengan ketentuan diawal. Sehingga pengujian ini

dapat meminimalisir terjadinya kesalahan pada program yang dibuat.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Tahap terakhir dalam metode waterfall adalah penerapan perangkat lunak serta pemeliharaannya. Pemeliharaan dilakukan dengan memperbaiki kesalahan yang mungkin muncul dari tahapan sebelumnya [14] atau akibat proses adaptasi perangkat lunak terhadap lingkungan baru. Langkah ini bertujuan untuk memastikan perangkat lunak berfungsi secara optimal dan memenuhi kebutuhan yang telah ditentukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan

Analisa Kebutuhan yaitu pendeskripsian yang dilakukan pada saat memetakan kebutuhan yang ada pada website e-booking berupa kebutuhan dari pihak pengguna, pengunjung dan sistem itu sendiri.

A. Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna ini bertujuan untuk memahami peran dan interaksi masing-masing pengguna dengan sistem.

1. Administrator

Disini Admin dapat mengakses halaman front end maupun back end pada website. Admin dapat mengelola pesanan yang masuk pada database yang digunakan dalam website ini.

2. Pengunjung

Pengunjung hanya dapat mengakses website pada halaman front end untuk melakukan proses booking tanpa harus login terlebih dahulu.

B. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada bagian front end, terdapat beberapa menu yang disediakan untuk memudahkan navigasi pengguna, antara lain; Menu Home, Menu About, Menu Contact, Menu Portofolio, dan Menu Booking. Setiap menu memiliki fungsinya masing-masing dan dirancang untuk memberikan informasi serta akses yang diperlukan oleh pengunjung dalam proses pemesanan.

Sementara itu, pada bagian back end, sistem menggunakan database MySQL untuk menyimpan dan mengelola data. Menu pada front end terhubung dengan database melalui JavaScript, yang memungkinkan interaksi yang lancar antara tampilan pengguna dan penyimpanan data. Hal ini memastikan bahwa setiap tindakan pengguna di front end, seperti pemesanan dan pertanyaan, dapat diproses dengan efisien oleh sistem.

2. Desain Sistem

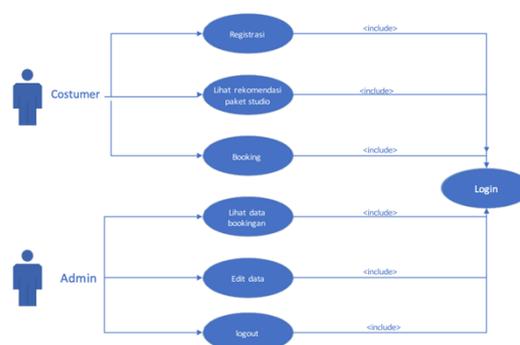
Desain merupakan rancangan sistem yang dibuat untuk menghubungkan tahapan setiap modul untuk memenuhi kebutuhan. Tahap desain sistem didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya, di mana informasi yang diperoleh digunakan sebagai acuan dalam merancang desain aplikasi E-Booking [3]. Informasi ini menjadi dasar dalam pengembangan struktur dan fitur aplikasi, memastikan bahwa setiap elemen sistem mampu berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan yang telah diidentifikasi.

A. Perancangan Unified Modeling Language (UML)

Unified Modeling Language (UML) adalah suatu bahasa standar yang digunakan untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML membantu para pengembang dalam

memahami, merancang, dan mengelola sistem yang kompleks dengan cara menggambarkan berbagai aspek dari sistem tersebut secara visual.

Perancangan sistem menggunakan UML biasanya mencakup serangkaian diagram yang memberikan gambaran terstruktur mengenai fungsionalitas, arsitektur, dan perilaku dari sistem yang sedang dikembangkan. Diagram UML membantu menyatukan pemahaman antara tim teknis (seperti pengembang dan arsitek sistem) dan pihak non-teknis (seperti stakeholder atau manajer proyek).



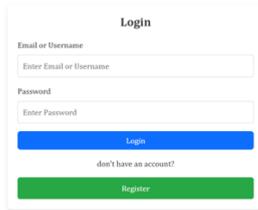
Gambar 2. Use Case Diagram

B. Perancangan User Interface

Perancangan User Interface (UI) untuk website dilakukan menggunakan CSS guna menciptakan tampilan yang responsif dan mudah digunakan. CSS digunakan untuk mengatur tata letak, warna, tipografi, serta elemen visual lainnya agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Berikut adalah perancangan UI pada shuff photo studio :

1. Login

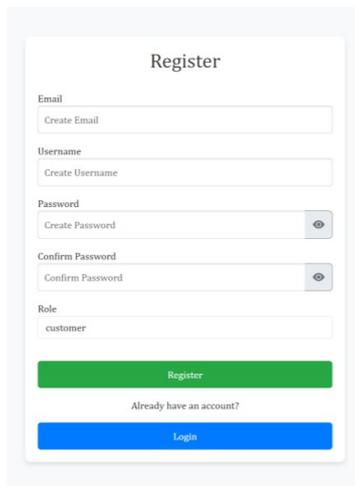
Halaman Login pada shuff photo studio dapat dilihat pada gambar 3 dibawah, apabila calon customer belum memiliki akun maka diharuskan untuk melakukan registrasi terlebih dahulu sebelum login. Halaman login ini dibutuhkan agar customer dapat melakukan booking secara online.



Gambar 3. Halaman Login

2. Register

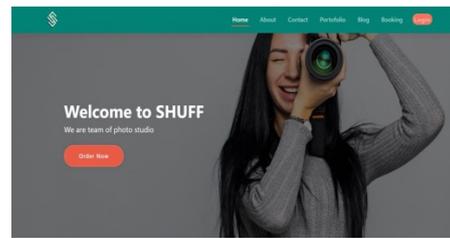
Halaman *register* dibuat untuk calon *customer* yang ingin melakukan booking online dan sebelumnya belum memiliki akun untuk login ke website nya. Pada halaman *register* yang terdapat seperti yang ditunjukkan oleh gambar 4 dibawah, terdapat *option role* agar membedakan admin dengan customer yang ingin membuat akun baru. Namun pada dasarnya *registrasi* admin hanya bisa dilakukan oleh admin utama yang sebelumnya telah memiliki akun agar menghindari kejahatan di dunia maya.



Gambar 4. Halaman Register

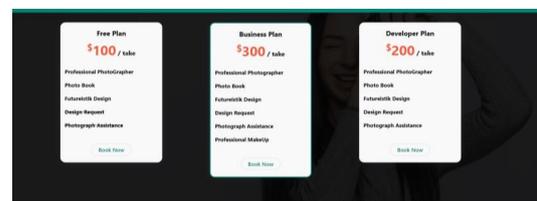
3. Home Page

Seperti yang ditunjukkan oleh gambar 5 dibawah merupakan menu home yang menampilkan tampilan utama dari website ini yang menampilkan menu harga booking, layanan yang akan disediakan photo studio, team dari shuff photo studio dan FAQ (Frequently Asked Questions).



Gambar 5. Home Page

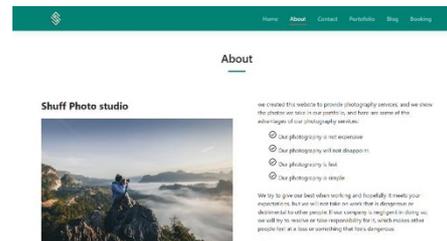
Pada Home Page terdapat button order now untuk mengetahui paket yang disediakan oleh shuff photo studio, dengan begitu pelanggan bisa memilih paketan sesuai dengan budget yang dimiliki. Paketan yang terdapat pada button order dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 6. Paket Order Menu

4. About Page

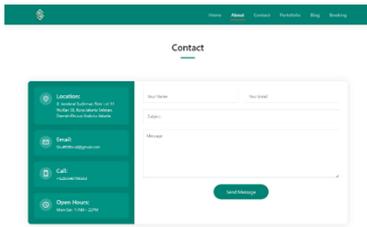
Halaman about ini berisi profile perusahaan dan layanan yang perusahaan berikan kepada calon pelanggan, yang bisa dilihat seperti yang ditunjukkan oleh gambar 7.



Gambar 7. About Page

5. Contact Page

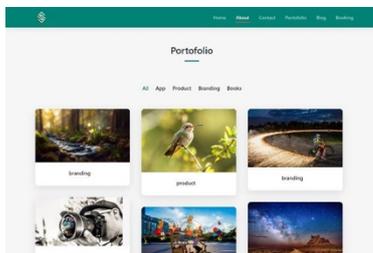
Pada halaman contact seperti dalam Gambar 8, pelanggan dapat mengirimkan pesan berupa pertanyaan, kritik maupun saran, setelah dikirim pelanggan akan dialihkan ke whatsapp



Gambar 8. Contact Page

6. Portfolio Page

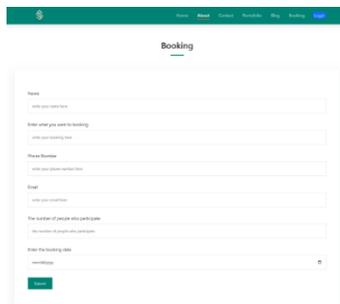
Pada Gambar 9 dibawah, ditampilkan halaman portfolio yang berisi segala dokumentasi dari hasil photo yang telah diambil.



Gambar 9. Portofolio Page

7. Booking Page

Seperti yang ditunjukkan oleh gambar 10 ini berisi form yang akan diisi oleh pelanggan yang ingin melakukan pemesanan dengan memilih konsep photogarafi dan kapan akan melaksanakan foto studio. Setelah melakukan proses booking maka akan masuk dalam list booking yang terhubung ke server database.



Gambar 10. Booking Page

8. Booking List Page

Halaman ini merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh admin dan berisi data bookingan customer yang sebelumnya telah melakukan booking online pada Gambar . Dapat dilihat pada Gambar 11 dibawah merupakan halaman booking list yang sebelumnya

terhubung ke server .

Daftar Booking

ID	Nama	Booking	No. Telepon	Email	Jumlah Orang	Tanggal Booking

Gambar 11. Booking List Page

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi sistem e-booking berbasis web responsif pada Shuff Photo Studio berhasil meningkatkan efisiensi dalam manajemen reservasi. Sistem ini memungkinkan pelanggan untuk melakukan pemesanan layanan secara fleksibel dan mudah melalui perangkat mobile. Dengan dukungan teknologi HTML, CSS, JavaScript, PHP, MySQL. dan metode yang digunakan menggunakan metode waterfall, sistem ini tidak hanya memudahkan proses reservasi dan konfirmasi secara otomatis, tetapi juga memperkuat promosi layanan serta meningkatkan efisiensi operasional studio. Penggunaan database MySQL memastikan keamanan dan keteraturan data pemesanan, yang berkontribusi pada peningkatan kualitas pelayanan studio. Sistem ini menunjukkan bahwa Pelanggan dapat dengan mudah melakukan pemesanan layanan fotografi secara online tanpa harus datang ke studio. Hal ini tidak hanya memudahkan pelanggan tetapi juga mengurangi antrian dan meningkatkan efisiensi operasional studio, dan juga membantu studio dalam mengatur jadwal dengan lebih baik, mengurangi bentrokan jadwal, dan memastikan ketersediaan fotografer serta fasilitas studio. Ini memaksimalkan penggunaan waktu operasional studio.

REFERENSI

- [1] S. Haryati and C. I. Ratnasari, "Photo Studio Booking Information System

- (Case Study: Reflection Photography Yogyakarta),” *Teknoin*, vol. 27, no. 1, pp. 47–57, 2021, doi: 10.20885/teknoin.vol27.iss1.art6.
- [2] N. Kristanto and F. Masya, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi E-Booking Property Berbasis Android,” *JUSIBI (Jurnal Sist. Inf. dan E-Bisnis)*, vol. 2, no. 5, pp.540–556, 2021.
- [3] L. F. B. D. Anharudin, “Aplikasi E-Booking Salon Berbasis Web Pada Dhiva ZahraSalon Dan Spa Cilegon – Banten,” *J. PROSISKO*, vol. 6, no. 2, pp. 36–41, 2019.
- [4] S. Hidayatullah, W. Cholid Wahyudin, A. Prihandono, and S. Ulya, “Perancangan Website Responsif Simas Untuk Penyuluhan Stunting Dan Gizi Anak Pada Masyarakat,” *J. Ilmu Komput. dan Matematika*, vol. 5, no. 1, pp. 36–44, 2024.
- [5] I. R. Indra Astutik and Y. Wignya Radhitya, “Sistem Informasi Pemesanan Jasa Fotografer Berbasis Web Pada Studio Fotograferku,” *J. Technol. Syst. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–15, 2024, doi: 10.47134/jtsi.v1i1.2142.
- [6] M. Kendy Adi Saputra and F. Indra Pratama, “Sistem Booking Foto, Video, Dan Undangan Digital Berbasis Web Pada Recollection Project Semarang,” *Pros. Semin.Sains Nas. dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 154–163, 2021.
- [7] N. H. Revaldi Fuad Azhar, “Sistem Informasi Pemesanan Studio Foto Pada AN Studio Berbasis Website,” *Sist. Inf. Pemesanan Stud. Foto Pada AN Stud. Berbas. Website*, pp.1–7, 2019.
- [8] S. Ranti and A. D. Putra, “JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) Journal homepage: <https://jurnal.stkipgritulungagung.ac.id/index.php/jipi> PENERAPAN FRAMEWORK LARAVEL PADA SISTEM E-BOOKING (STUDI KASUS: 4PEOPLE STUDIO),” vol. 9, no. 3, pp. 1643–1656, 2024, [Online].Available:<https://doi.org/10.29100/jipi.v9i3.5481>
- [9] Mhd Arief Hasan and Nurliana Nasution, “256234-Rancang-Bangun-Aplikasi-Pembuatan-Web-BI-Ae182108,” *Ranc. Bangun Apl. Pembuatan Web Blog Berbas. WebMenggunakan HTML 5*, vol. 3, pp. 68–72, 2018.
- [10] I. Oktavia, D. Irfan, A. Ambiyar, and T. Imanuel, “Aplikasi Booking Online Untuk Meningkatkan Kepuasan Pelanggan Dan Mengoptimalkan Customer Relationship Management (CRM),” *INTECOMS J. Inf. Technol. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 2, pp. 365–379, 2020, doi: 10.31539/intecomsv3i2.1902.
- [11] Y. Anis, Sunardi, Purwaningtyas, and A. S. Rifa, “Perancangan Sistem Informasi E-Booking Jasa Steam Mobil Dan Motor Berbasis Web Dengan Metode Waterfall,” *Bull.Inf. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 99–104, 2023.
- [12] F. Wahyuni, “Perancangan Sistem Informasi Kas Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Waterfall,” *METHOMIKA J. Manaj. Inform. dan Komputerisasi Akunt.*, vol. 7, no. 1, pp. 138–143, 2023, doi: 10.46880/jmika.vol7no1.pp138-143.
- [13] Y. S. Jamilah and A. C. Padmasari, “Perancangan User Interface Dan User Experience Aplikasi Say.Co,” *J. Desain Komun. Vis.*, vol. 9, no. 1, pp. 73–78, 2022.
- [14] R. Kurniawan, J. Sinaga, and M. N. El

Farabi, “Perancangan Sistem Informasi Jasa FotoPernikahan Pada Alive Studio Photo Berbasis Java,” *Semnas Ristek (Seminar Nas. Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 453–458, 2023, doi: 10.30998/semnasristek.v7i1.6364.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Article History:

Received: 09 September 2024 | Accepted: 15 Oktober 2024 | Published: 30 November 2024