



**PERANCANGAN DESAIN UI/UX  
PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB  
PADA STUDIO BW PROJECT LARANTUKA**

**KERJA PRAKTIK**



**Oleh :**  
**Matheus Agung Beke**  
**18410100071**

---

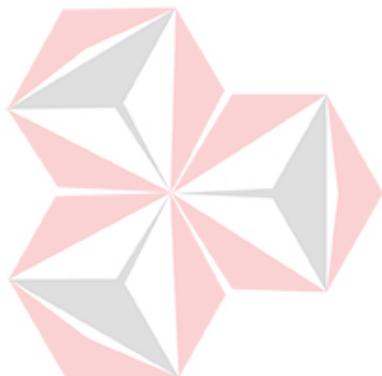
**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2022**

**PERANCANGAN DESAIN UI/UX**  
**PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB**  
**PADA STUDIO BW PROJECT LARANTUKA**

Diajukan sebagian salah satu syarat

untuk menyelesaikan Program Strata

Satu Sistem Informasi



**Disusun Oleh :**

**Nama**

: MATHEUS AGUNG BEKE

**NIM**

: 18410100071

**Program**

: S1 (Strata Satu)

**Jurusan**

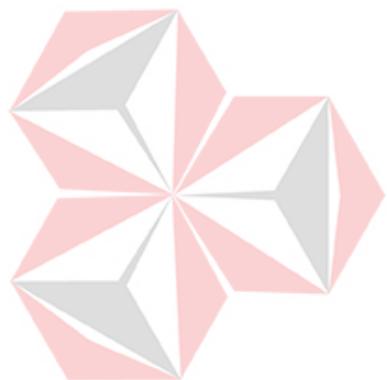
: Sistem Informasi

UNIVERSITAS  
**Dinamika**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2022**

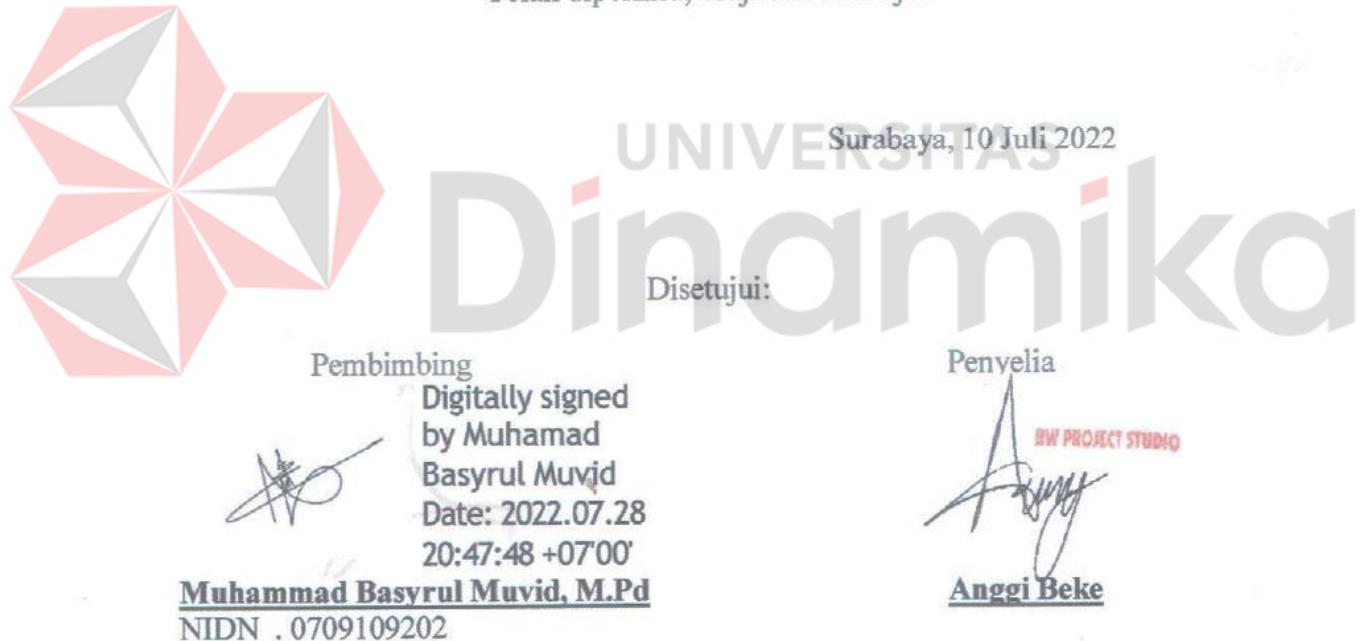


LEMBARAN PENGESAHAN  
PERANCANGAN DESAIN UI/UX  
PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB  
PADA STUDIO BW PROJECT LARANTUKA

Laporan Kerja Praktik oleh:

**Matheus Agung Beke**  
NIM :18410100071

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Mengetahui ,  
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digital signature  
by Anjik  
Date: 2022.07.29  
23:13:01 +0700

**Dr.Anjik Sukmaaji,S.Kom.,M.Eng.**  
NIDN .0731057301

Digital signature by Anjik Sukmaaji  
DN: cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas  
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem  
Informasi,  
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US  
Date: 2022.07.29 13:18:11 +0700  
Adobe Acrobat Reader version:  
2022.09.20169

## PERNYATAAN

### PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa **Universitas Dinamika**, Saya :

Nama : **Matheus Agung Beke**  
NIM : **18410100071**  
Program Studi : **S1 Sistem Informasi**  
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**  
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**  
Judul Karya : **PERANCANGAN DESAIN UI/UX PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB PADA STUDIO BW PROJECT LARANTUKA.**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas untuk disimpan, dialihmediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama Saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi pada karya ilmiah ini, maka Saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada Saya.

Surabaya, 8 July 2022



Matheus Agung Beke

NIM : 18410100071

## ABSTRAK

Studio BW Project merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang industri kreatif yang menjual jasa foto kepada *client*. Studio BW Project berdiri sejak 29 September 2018 dan berlokasi di Jl. Mayjend Supardi, Podor, Kec. Larantuka, Kab. Flores Timur. Tujuan Studio BW Project adalah ingin menjadi perusahaan kreatif dan inovatif dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi *client*. Ada masalah yang dihadapi BW Project Studio sendiri yakni pemesanan studio masih secara manual dan pemesanan dilakukan secara manual.

Dengan adanya permasalahan tersebut, munculnya solusi untuk melakukan Perancangan Desain *UI/UX* Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web. Pada perusahaan Studio BW Project yang dimana pada perancangan ini dapat menciptakan sebuah sistem pemesanan secara online yang dapat membantu mempermudah *client* untuk memesan Studio BW Project.

**Kata kunci:** UI/UX, Client, Jasa Fotografi

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan berkatnya-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 1 (satu) bulan di Studio BW Project. Kerja Praktik ini membahas tentang “PERANCANGAN DESAIN PEMESANAN JASA FOTOGRAFI BERBASIS WEB PADA STUDIO BW PROJECT LARANTUKA”. Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapa dan Mama tercinta serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT. selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
4. Muhamad Basyrul Muvid,S.Pd.I.,M.Pd.. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing,

mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.

5. Ibu Agnes Petronela Rega Beke selaku penyelia Studio BW Project yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.
6. Pacar tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis. Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses Kerja Praktik ini. Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 15 Juni 2022

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah.....	1
1.3    Batasan Masalah .....	2
1.4    Tujuan .....	2
1.5    Manfaat .....	2
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI.....	3
2.1    Latar Belakang Perusahaan.....	3
2.2    Identitas Perusahaan.....	4
2.3    Sejarah Perusahaan .....	4
2.4    Visi Perusahaan.....	4
2.5    Misi Perusahaan .....	4
2.6    Struktur Perusahaan .....	5
2.7    Deskripsi Struktur Perusahaan .....	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	5
3.1    UI UX .....	6
3.2    Pemesanan .....	8

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	9
4.1    Hasil Tahap Pengembangan .....	9
4.1.1    Hasil Wawancara .....	9
4.1.2    Wireframing .....	11
4.1.3    Prototype .....	14
BAB V PENUTUP .....	25
5.1    Kesimpulan .....	25
5.2    Saran .....	25
DAFTAR PUSAKA .....	26
LAMPIRAN .....	27



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 2. 1 Logo Perusahaan.....	3
Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan .....	5
Gambar 4. 1 User Pesona.....	10
Gambar 4. 2 Wireframe Halaman Login dan Halaman Beranda.....	11
Gambar 4. 3 Wireframe Halaman Promo dan Halaman Kategori Wisuda .....	11
Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Kategori Prewedding dan Kategori Wedding.	12
Gambar 4. 5 Wireframe Halaman Kategori Personal dan Kategori Brand.....	12
Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Kategori Portofolio dan Kategori About Us .....	13
Gambar 4. 7Wireframe Halaman Kategori Contact Us dan Kategori Shoping .....	13
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Login .....	14
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Beranda .....	15
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Promo .....	16
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Kategori Wisuda.....	17
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Kategori Prewedding.....	18
Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Kategori Wedding .....	19
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Kategori Personal .....	20
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Kategori Brand .....	21
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Kategori Portofolio.....	22
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman About Us .....	23
Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Contact Us.....	23
Gambar 4. 19 Tampilan Halaman Shopping .....	24

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Surat Pengesahan Perusahaan .....	27
Lampiran 2 Form KP-5 Acuan Kerja.....	28
Lampiran 3 Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	29
Lampiran 4 Log Harian Dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	30
Lampiran 5 Form KP-7 Kehadiran Kerja .....	32
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik .....	33
Lampiran 7 Biodata Data.....	34



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Tanpa kita sadari saat ini pertumbuhan teknologi berkembang sangat pesat yang membuat manusia menjadi lebih mudah dalam menyelesaikan tugas. Teknologi saat ini masuk dalam berbagai bidang seperti industri kreatif, bisnis, komunikasi, perkantoran, pariwisata, hingga bidang lainnya.

Studio BW Project merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang industri kreatif. Studio BW Project berdiri sejak 29 September 2018 dan berlokasi di Jl. Mayjend Supardi, Podor, Kec. Larantuka, Kab. Flores Timur. Tujuan BW Project adalah untuk menjadi sebuah perusahaan industri kreatif yang besar dan mampu menyelesaikan masalah pada *client*. Perusahaan Studio BW Project sendiri masih menggunakan sistem pemesanan secara manual. Dengan demikian perlunya pembaharuan sistem untuk mempermudah perusahaan BW Project dalam melakukan pemesanan. Dari permasalahan tersebut, penulis mengangkat judul “ Perancangan Desain *UI/UX* Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Studio BW Project Larantuka”.

#### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas maka rumusan masalah dalam Kerja Praktik ini adalah bagaimana merancang Desain *UI/UX* Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Studio BW Project ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang maka dibuatlah batasan masalah. Batasan masalah sebagai berikut :

- a) Pembuatan Desain *UI/UX* Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web Pada Studio BW Project.
- b) Berfokus pada client sebagai pemesan.

### **1.4 Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari Kerja Praktik ini adalah mengasilkan Rancangan Desain Pemesanan Jasa Fotografi Pada Studio BW Project Larantuka.

### **1.5 Manfaat**

Manfaat yang diharapkan dengan metode perancangan ini sebagai berikut ini. Memberikan kemudahan client dalam melakukan pemesanan jasa fotografi. Pihak perusahaan dimudahkan dalam pengontrolan pemesanan.

## BAB II

### GAMBARAN UMUM INSTANSI

#### 2.1 Latar Belakang Perusahaan



Gambar 2. 1 Logo Perusahaan

Studio BW Project merupakan sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang industri kreatif. Studio BW Project memiliki 2 ruangan foto, 1 ruang editor, dan 1 ruang properti. Studio BW Project mengerjakan *project* antara lain: *foto prewedding, wedding day, wisuda, family, dan personal*. Selain perusahaan juga sering menjadi DOP (*Director Of Photography*).

## 2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : Studio BW Project

Alamat : Jl. Mayjend Supardi, Podor, Kec. Larantuka, Kab. Flores Timur, NTT

No. Telepon 0823 4236 9780

Email : [agnesjusthicia9780@gmail.com](mailto:agnesjusthicia9780@gmail.com)

## 2.3 Sejarah Perusahaan

Studio BW Project berdiri sejak 29 September 2018 bertepatan dengan ulang tahun *owner*, berlokasi di Jl. Mayjend Supardi, Podor, Kec. Larantuka, Kab Flotim. BW Project merupakan kepanjangan dari “ *Beke dan Weruin* ”, merupakan dua buah nama marga dari *owner* perusahaan. Sebuah keunikan tersendiri yang dimiliki oleh Studio BW Project ialah merupakan studio pertama yang memiliki kapasitas maksimas 20 orang dalam satu *frame*.

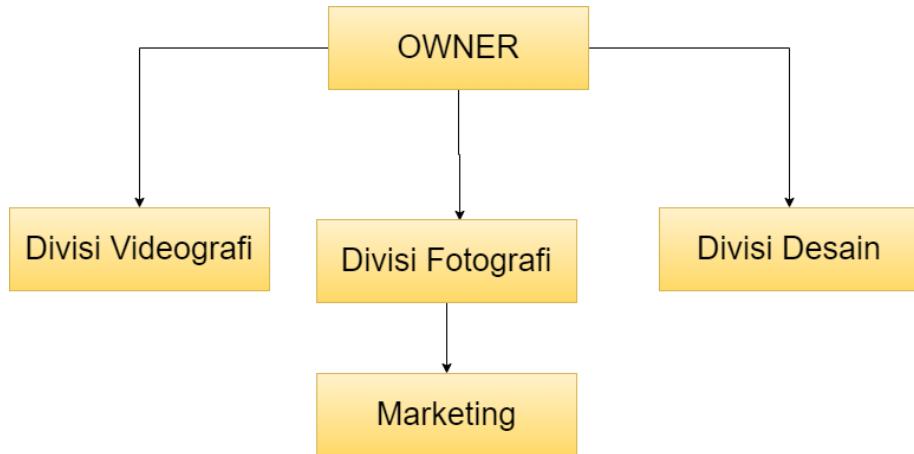
## 2.4 Visi Perusahaan

Memberikan kontribusi dalam memajukan pertumbuhan industri kreatif di Indonesia melalui moderenisasi digital.

## 2.5 Misi Perusahaan

Memberikan pelayanan digital yang nyaman serta membuat *client* merasa puas.

## 2.6 Struktur Perusahaan



Gambar 2. 2 Struktur Perusahaan

## 2.7 Deskripsi Struktur Perusahaan

1. Owner  
*controller, dan pengawas.*
2. Divisi Videografi  
Bertemu *client* membahas konsep, mengambil video, serta melakukan editor untuk kebutuhan brand dan media sosial.
3. Divisi Fotografi  
Bertemu *client*, membahas konsep, mengambil foto, serta melakukan editor untuk kebutuhan brand dan medial sosial.
4. Divisi Desain  
Melakukan editor untuk kebutuhan brand dan media sosial.
5. Marketing  
Melakukan promosi, riset dan pengembangan.

## **BAB III**

### **LANDASAN TEORI**

#### **3.1 UI UX**

*UI* atau User Interface adalah proses dimana menampilkan sebuah hasil dalam bentuk tampilan yang dapat dilihat oleh pengguna (user). Lebih tepatnya adalah bagian visual dari website, software, maupun hardware untuk user dapat berinteraksi. Tujuan dari User Interface sendiri adalah untuk meningkatkan fungsionalitas serta user experience dari pengguna.

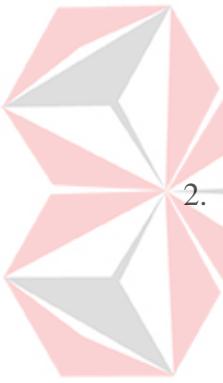
*UX* atau User Experience adalah proses dimana pengguna dapat berinteraksi dengan interface secara baik dan nyaman. Yang terpenting disini, tujuan dari *UX* adalah untuk meningkatkan kepuasan pengguna saat mengakses sebuah tampilan, baik dari sisi website, mobile, maupun desktop. *UX* sendiri menjadi sebuah penghubung antara pengguna dengan produk (Group, 2022). Dalam melakukan rancangan *UI UX* ada beberapa langkah pengerjaan (Belajar *UI UX*, 2020). Ada empat tahapan utama yaitu:

##### 1. Analisis dan penentuan arah pembuatan *UI UX*.

Tahapan ini dilakukan dengan pembuatan *User Persona*, *User Scenario* atau *Storyboarding*, *Pain Points Analysis*, ataupun *User Flow*.

Penjelasan dari setiap caranya adalah sebagai berikut :

- a) *User Persona* mampu mempresentasikan data diri, kendala dan keinginan pengguna dalam aplikasi yang akan dirancang sehingga dapat menjadi dasar dari penyusunan strategi desain yang diinginkan oleh pengguna secara spesifik.

- 
- b) *User Scenario* mampu membantu peneliti dalam mengetahui tahapan yang akan dilakukan, motivasi, dan semua hal yang mereka rasakan dalam suatu kejadian atau aktivitas sehingga mampu meningkatkan rasa empati peneliti kepada pengguna.
  - c) akan dilakukan, motivasi, dan semua hal yang mereka rasakan dalam suatu kejadian atau aktivitas sehingga mampu meningkatkan rasa empati peneliti kepada pengguna.
  - d) Dari *Pain Points Analysis* dapat diketahui masalah yang dialami oleh pengguna secara lebih mendalam sehingga peneliti mampu membantu pengguna untuk mencapai tujuan mereka
  - e) *User Flow* merupakan gabungan dan urutan dari beberapa langkah kecil yang dijadikan 1 alur. Dengan pembuatan *User Flow*, maka peneliti mampu memahami perspektif pengguna dalam berinteraksi dengan suatu produk atau aplikasi.

### 2. Pembuatan sketsa dan *wireframe*

Umumnya pembuatan seketsa dilakukan sebanyak lebih dari 1 kali dan secara manual digambarkan di media kertas. Setelah sketsa telah selesai dibuat, maka langkah selanjutnya ialah pembuatan *wireframe* dengan menggunakan *software* yang akan menjadi dasar dalam pembuatan desain *UI UX*.

### 3. Penedesainan *UI UX* dan prototipe.

Peneliti mulai membuat desain yang dibutuhkan oleh pengguna berdasarkan data-data yang diperoleh ditahap pertama. Setelah desain *UI* sudah terbuat, maka akan dilakukan *high-fidelity ptorotype* yang dapat digunakan pada tahapan.

### 4. Melakukan *testing*.

Pada tahap ini, *testing* dilakukan dengan menyuguhkan *UI UX* yang telah

dirancang sebelumnya kepada pihak pengguna yang sebenarnya. Berdasarkan data yang diterima dari aktivitas *testing* yang telah dilakukan, maka peneliti dapat melakukan perbaikan desain agar solusi yang dihasilkan dapat lebih baik lagi.

### 3.2 Pemesanan

Berdasarkan penelitian (Indra Hermawan & Dian Ade Kurnia, 2014), pengertian pemesanan adalah proses, pembuatan, cara memesan atau memesankan. Istilah *booking* sama artinya dengan pemesanan. Berikut ini adalah pengertian pemesanan menurut para ahli yang dikutip oleh Darmawan, adalah sebagai berikut :

1. Pemesanan adalah penerimaan pesanan dari pelanggan terhadap suatu produk. Lanjutan dari pemesanan adalah pengiriman produk sampai ketangan pemesan dengan selamat.
2. Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara dua pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya.
3. Pemesanan adalah keseluruhan proses kegiatan yang berkaitan dengan pengelolaan inventory atau persediaan tempat pendistribusian produk dan catatan keseluruhan transaksi pemesanan tempat baik untuk penumpang.

## **BAB IV**

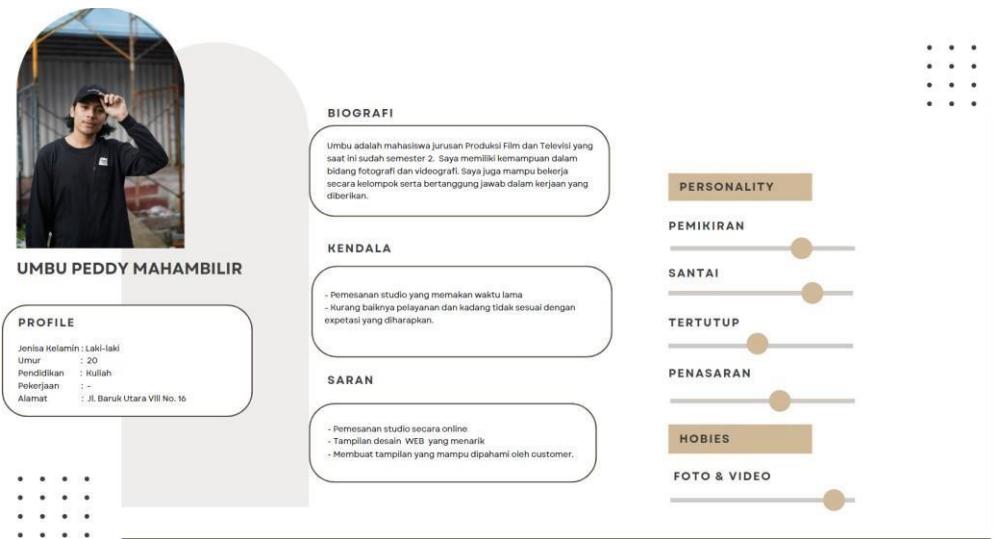
### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Deskripsi pekerjaan untuk membahas perancangan desain *UI/UX* Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis WEB sesuai dengan hasil data yang di peroleh melalui wawancara pada pihak perusahaan Studio BW Project Larantuka.

#### **4.1 Hasil Tahap Pengembangan**

##### **4.1.1 Hasil Wawancara**

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada Saudara Umbu Peddy Mahambilir, sebagai mahasiswa prodi Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika Surabaya. Wawancara tersebut dilakukan pada bulan Maret 2022 dilakukan secara *via online*. Tujuan adanya wawancara ialah sebagai informasi mengenai objek kebutuhan user yang akan menggunakan WEB tersebut.

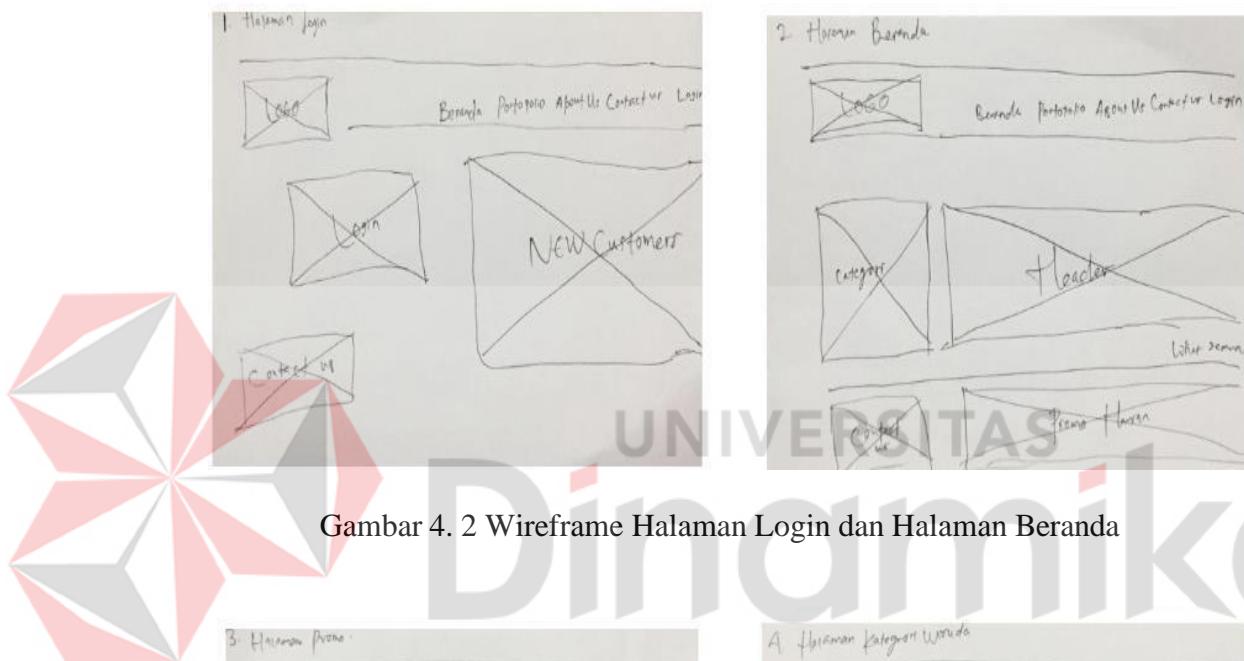


Gambar 4. 1 User Pesona

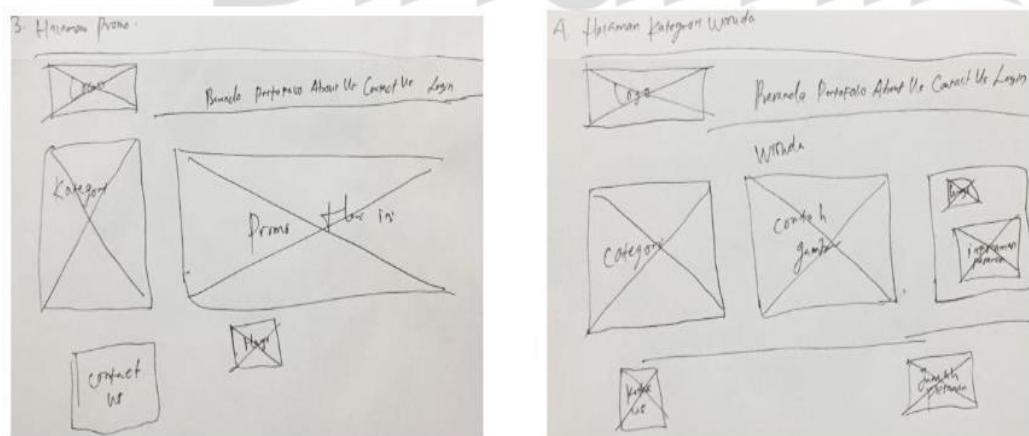
Umbu Peddy Mahambilir merupakan mahasiswa aktif semester 2 Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi, Universitas Dinamika Surabaya. Umbu sendiri memiliki kemampuan dalam bidang fotografi dan videografi. Umbu mampu bekerja secara kelompok dan pastinya sangat bertanggungjawab dalam kerjaannya. Berawal dari pengalaman serta keresahan pribadi dalam hal pemesanan studio yang memakan waktu yang lama dan kurang baik pelayanan yang kadang tidak sesuai dengan *expetasi* yang harapkan, maka ia menyarankan untuk melakukan pemesanan studio secara online dengan tampilan WEB yang menarik, dan pastinya membuat *customer* mudah untuk dipahami.

#### 4.1.2 Wireframing

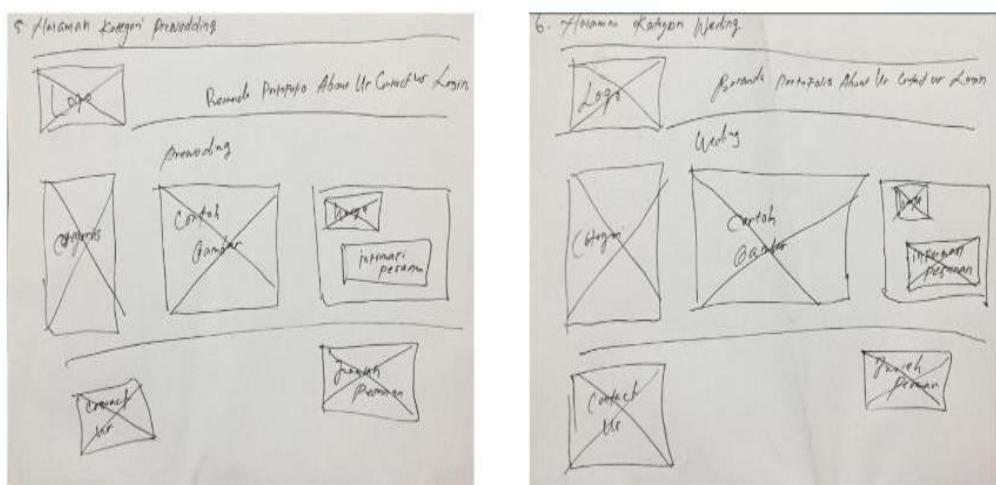
*Wireframing* adalah salah satu cara dalam membuat desain *website* pada level struktur. Dengan menggunakan wireframing *designer* dapat lebih mudah merancang halaman *layout*, *user flow*, fungtionalitas dan perilaku yang diinginkan oleh pengguna.



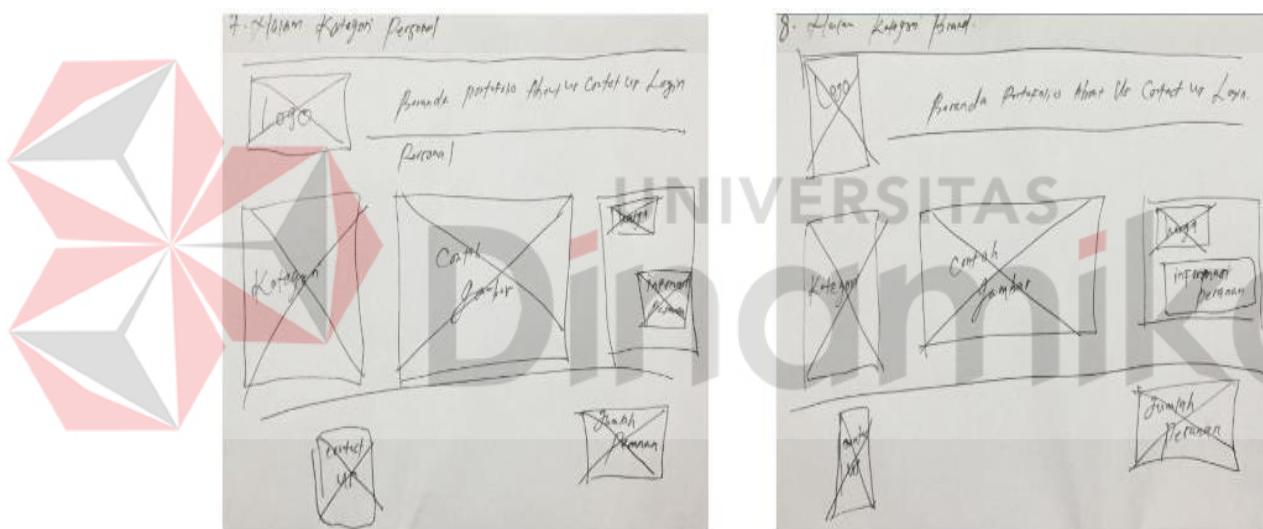
Gambar 4. 2 Wireframe Halaman Login dan Halaman Beranda



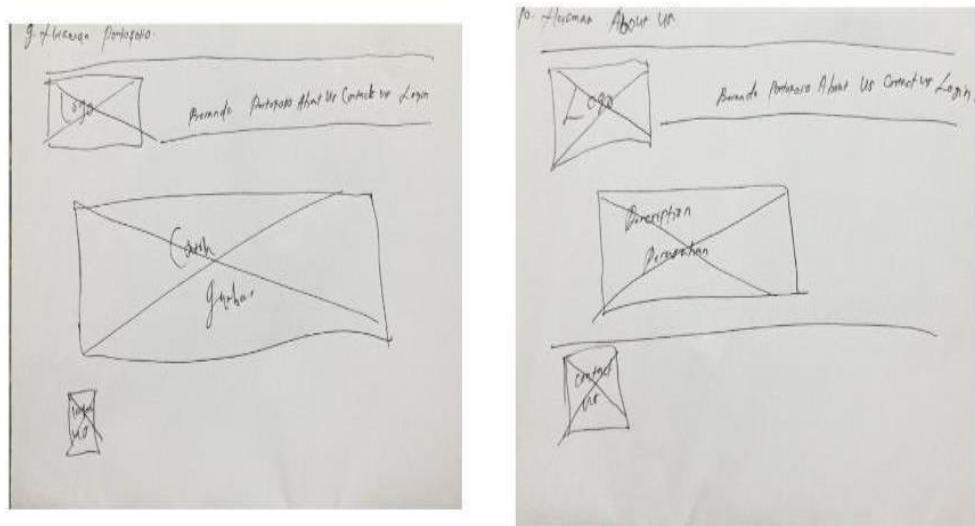
Gambar 4. 3 Wireframe Halaman Promo dan Halaman Kategori Wisuda



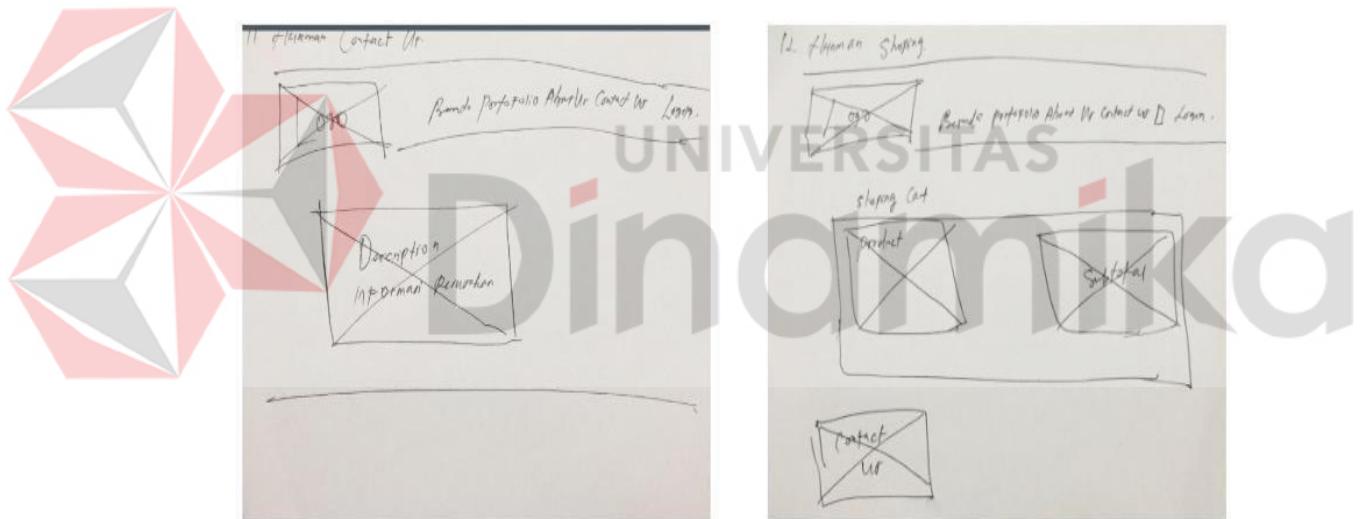
Gambar 4. 4 Wireframe Halaman Kategori Prewedding dan Kategori Wedding



Gambar 4. 5 Wireframe Halaman Kategori Personal dan Kategori Brand



Gambar 4. 6 Wireframe Halaman Kategori Portofolio dan Kategori About Us



Gambar 4. 7 Wireframe Halaman Kategori Contact Us dan Kategori Shoping

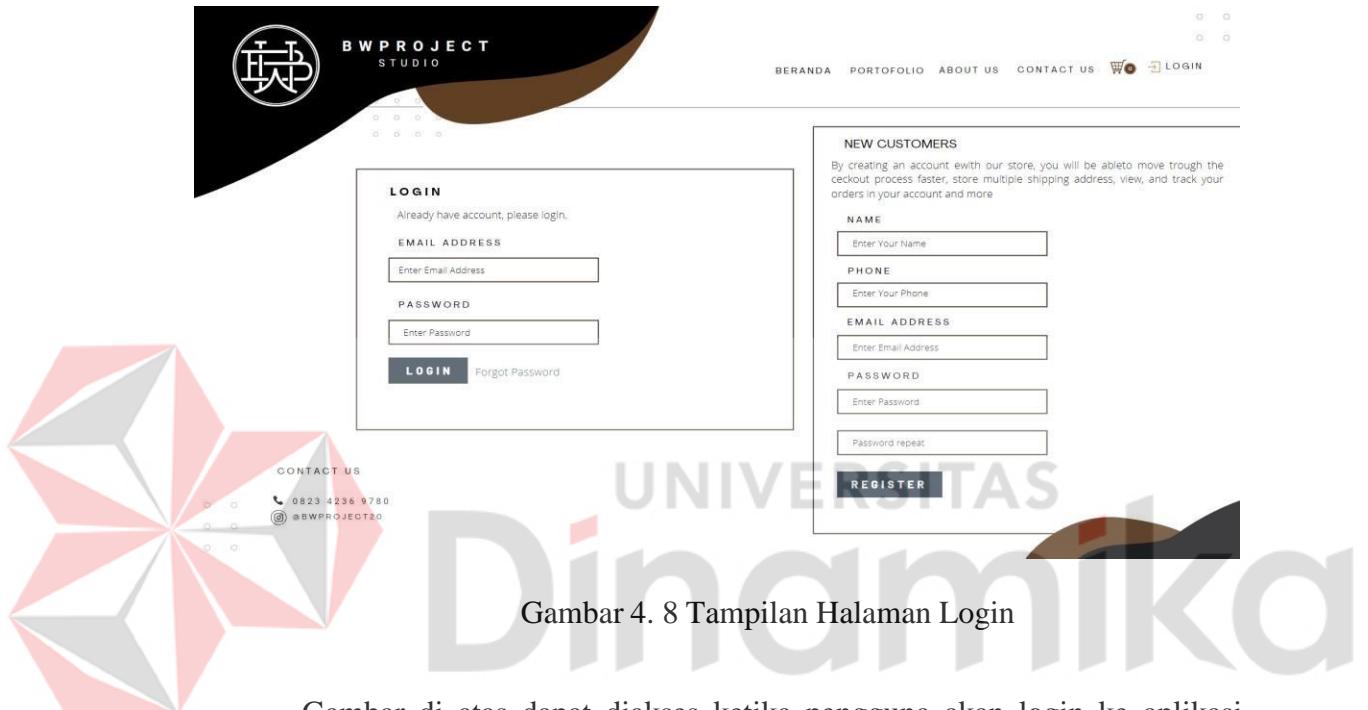
Setelah membuat wireframing Rancang Desain UI UX Pembuatan WEB

Pemesanan Jasa Fotografi pada Studio BW Project Larantuka, maka dilanjutkan dengan pembuatan pototype dengan menggunakan *software* Adobe XD.

### 4.1.3 Prototype

Berdasarkan struktur *wireframing* yang telah dilakukan, langkah selanjutnya ialah membuat prototype WEB Pemesanan Jasa Fotografi.

#### A. Login

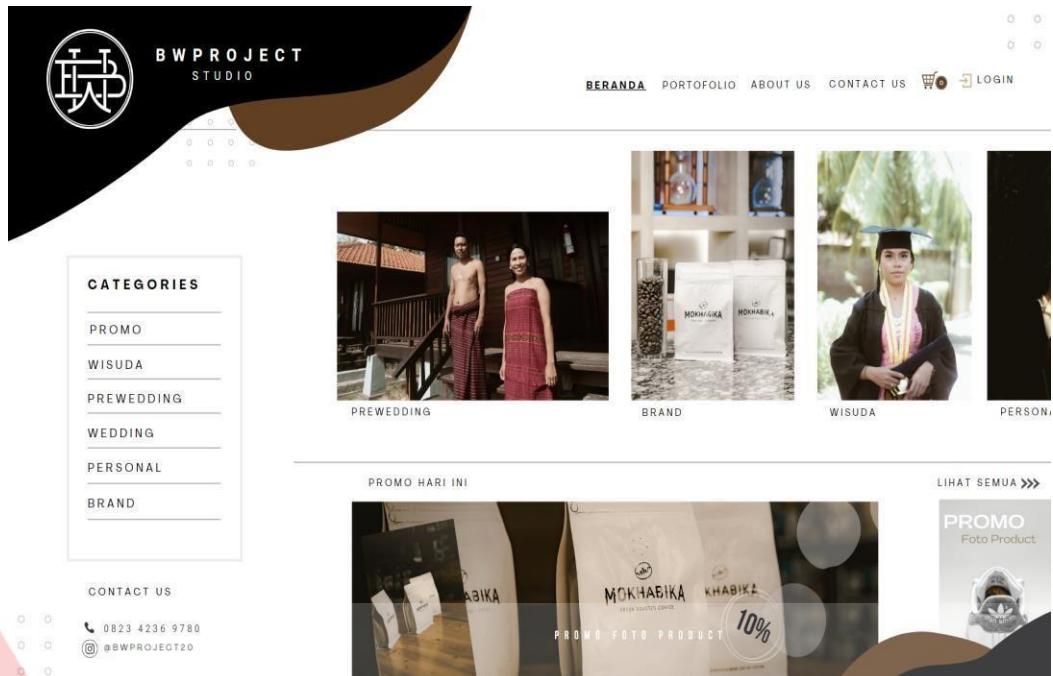


Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Login

Gambar di atas dapat diakses ketika pengguna akan login ke aplikasi.

Pengguna harus mengisi *username* dan *password* untuk dapat *login*. Jika pengguna belum memiliki akun, pengguna dapat melakukan pendaftaran terlebih dahulu dengan meng “*new customers*” yang tersedia pada halaman *login* tersebut. Halaman “*forgot password*” disediakan jika pengguna lupa *password* untuk *login*.

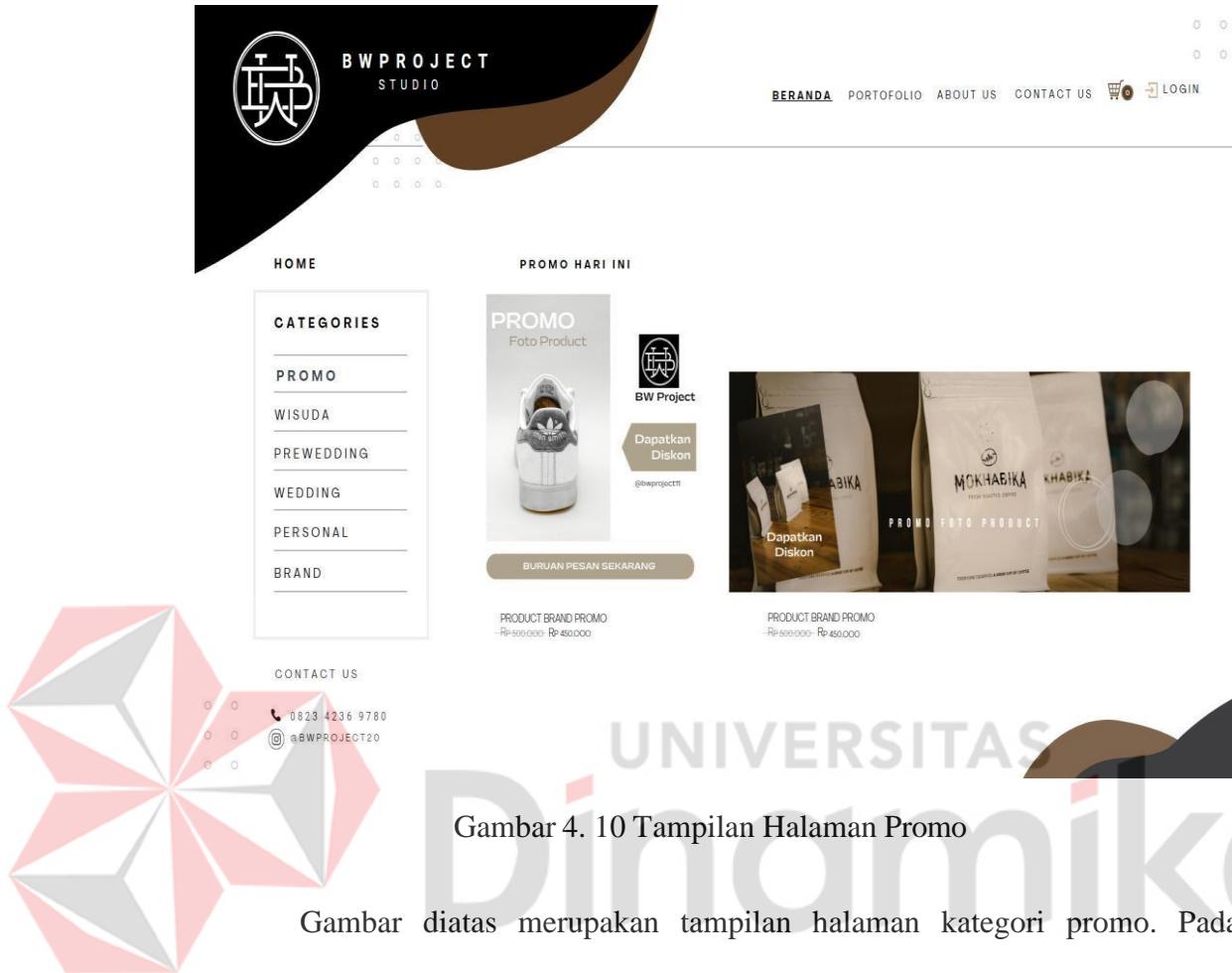
## B. Beranda



Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Beranda

Gambar diatas merupakan tampilan halaman beranda, yang dimana pada halaman tersebut menampilkan fitur secara menyeluruh agar mudah diakses. Tampilan halaman beranda itu sendiri meliputi halaman kategori, promo, serta informasi *contact us*.

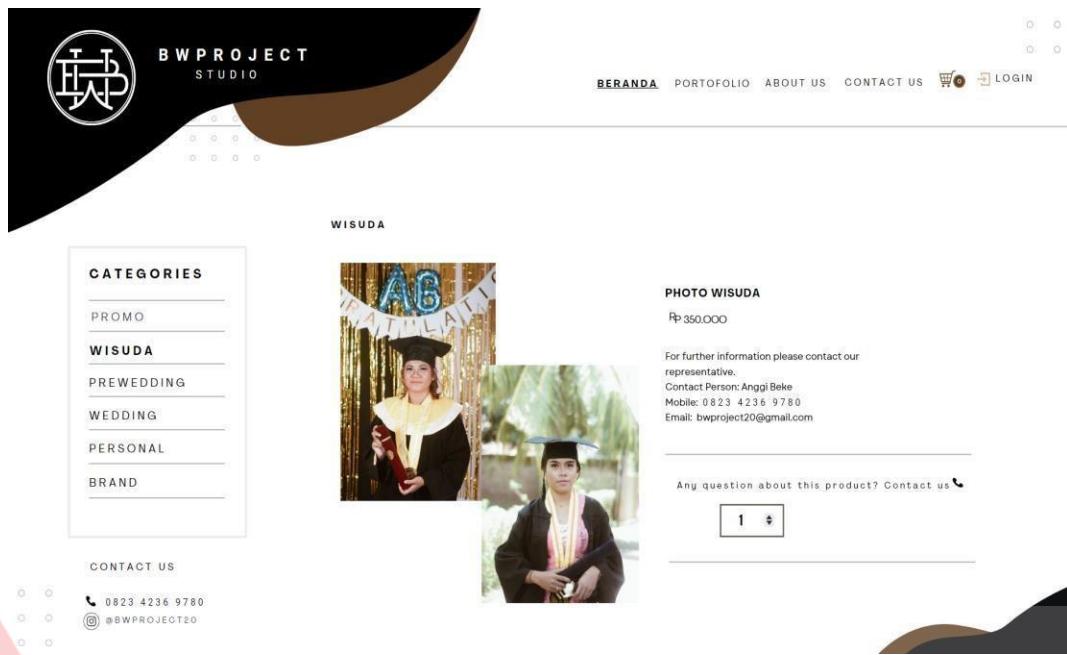
### C. Kategori Promo



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Promo

Gambar diatas merupakan tampilan halaman kategori promo. Pada halaman tersebut menampilkan jenis product serta harga yang ditawarkan oleh perusahaan. Harga yang diberikan merupakan potongan dari harga asli.

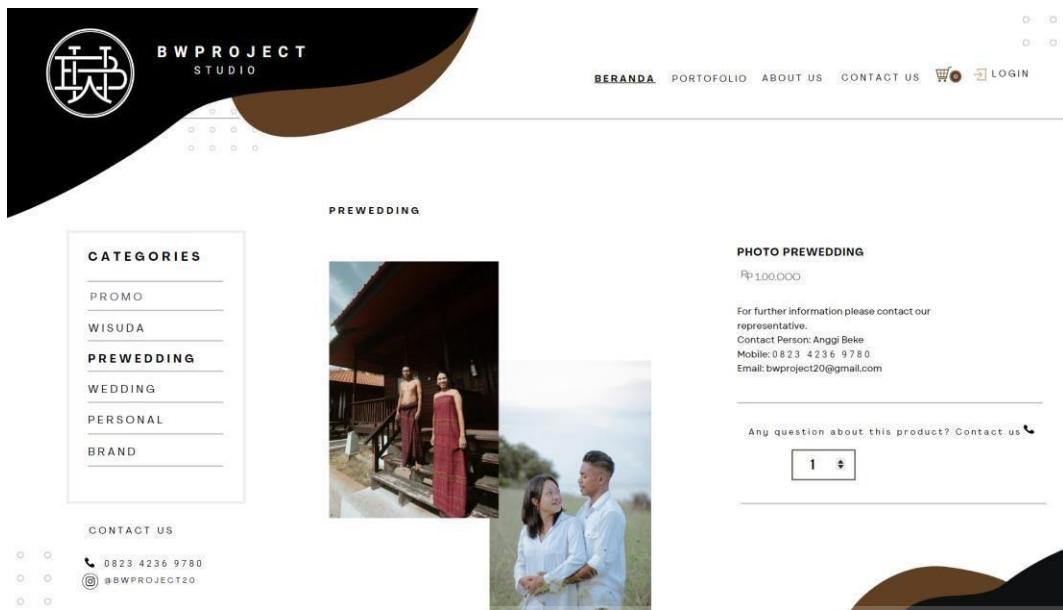
## D. Kategori Wisuda



Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Kategori Wisuda

Pada gambar diatas merupakan halaman kategori wisuda yang menampilkan contoh gambar serta harga paket foto. Pada halaman ini juga berisi informasi pemesanan melalui *email* dan *person mobile*, serta jika ada hal yang mau ditanyakan tentang *product* bisa menghubungi pihak perusahaan pada *contact us* yang tersedia.

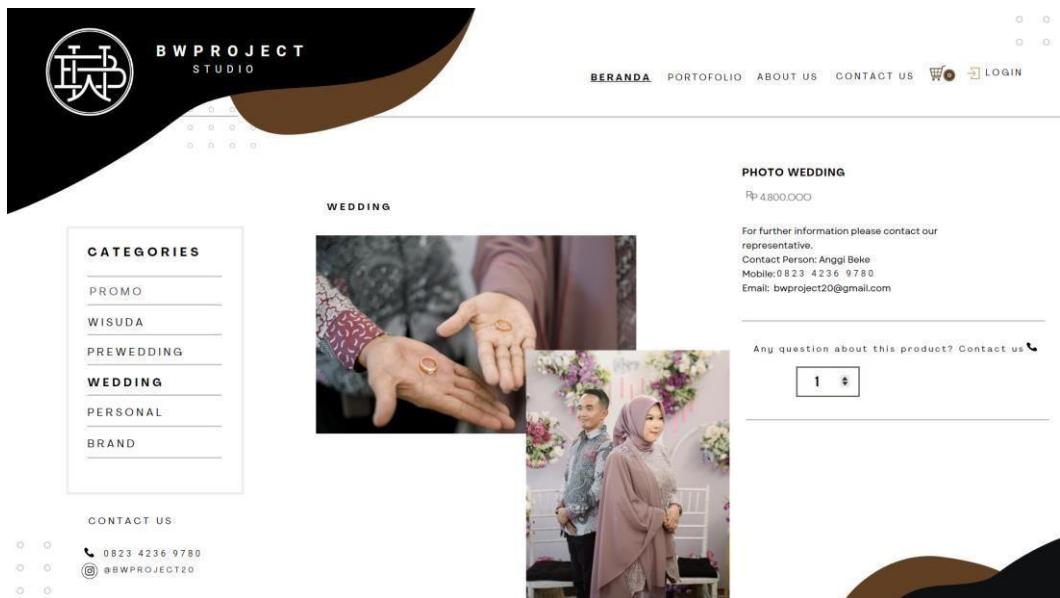
## E. Kategori *Prewedding*



Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Kategori Prewedding

Pada gambar diatas merupakan halaman kategori *prewedding* yang menampilkan contoh gambar serta harga paket foto. Pada halaman ini juga berisi informasi serta pemesanan studio melalui *email* dan *person mobile*, serta jika ada hal yang mau ditanyakan tentang *product* bisa menghubungi pihak perusahaan pada *contact us* yang tersedia.

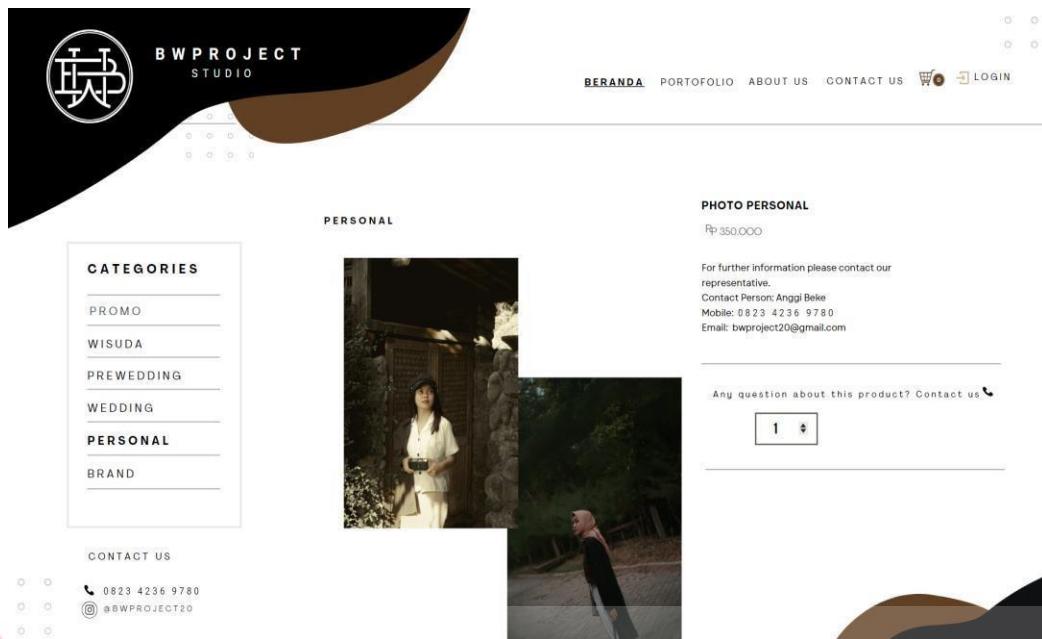
## F. Kategori Wedding



Gambar 4. 13 Tampilan Halaman Kategori Wedding

Pada gambar diatas merupakan halaman kategori *prewedding*. yang menampilkan contoh gambar serta harga paket foto. Pada halaman ini juga berisi informasi serta pemesanan studio melalui *email* dan *person mobile*, serta jika ada hal yang mau ditanyakan tentang *product* bisa menghubungi pihak perusahaan pada *contact us* yang tersedia.

## G. Kategori *Personal*



Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Kategori *Personal*

Pada gambar diatas merupakan halaman kategori *personal*. yang menampilkan contoh gambar serta harga paket foto. Pada halaman ini juga berisi informasi serta pemesanan studio melalui *email* dan *person mobile*, serta jika ada hal yang mau ditanyakan tentang *product* bisa menghubungi pihak perusahaan pada *contact us* yang tersedia.

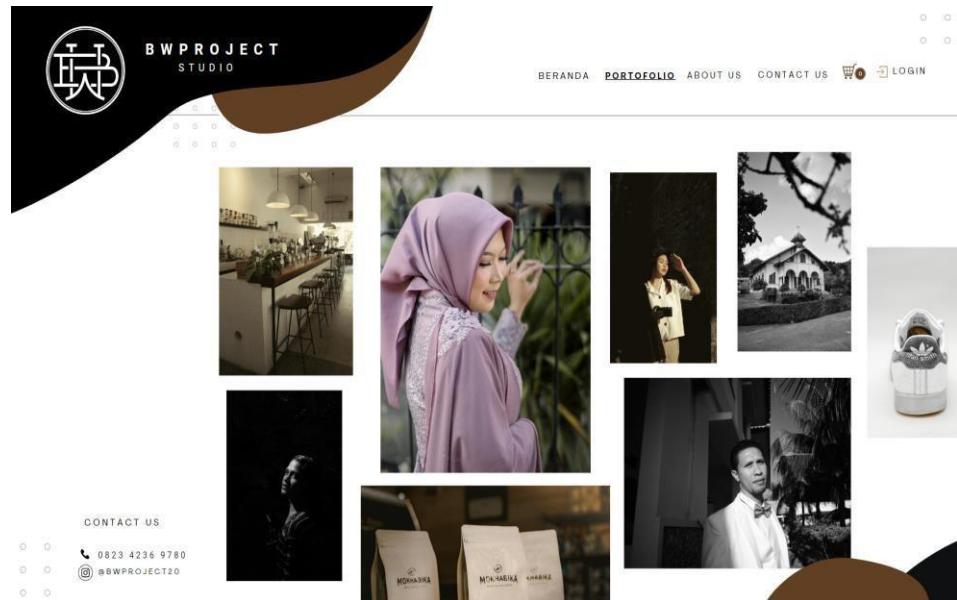
## H. Kategori *Brand*



Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Kategori *Brand*

Pada gambar diatas merupakan halaman kategori *brand*. Pada halaman ini menampilkan contoh gambar serta harga paket foto. Pada halaman ini juga berisi informasi serta pemesanan studio melalui *email* dan *person mobile*.

## I. *Portofolio*

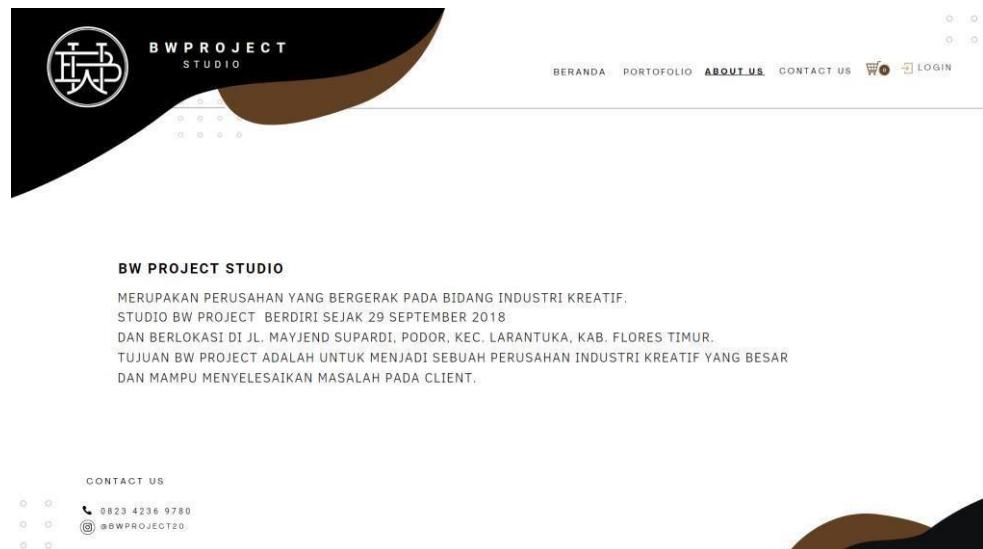


Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Kategori Portofolio

Pada gambar diatas merupakan halaman kategori *portofolio* yang menampilkan segala bentuk hasil *jepretan* karya perusahaan dari *project* sebelumnya.



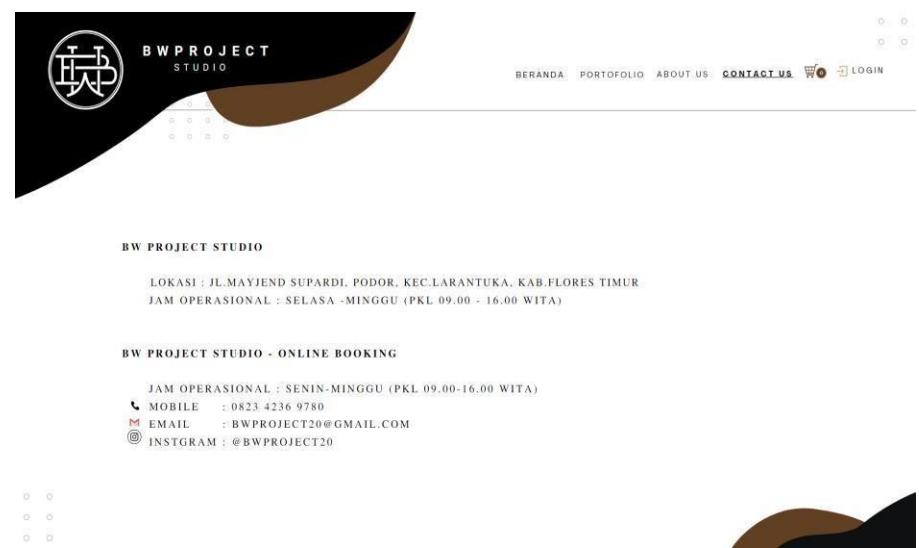
## J. About Us



Gambar 4. 17 Tampilan Halaman About Us

Pada gambar diatas merupakan halaman *about us*. Pada halaman ini menampilkan latarbelakang serta tujuan perusahaan secara detail.

## K. Contact Us



Gambar 4. 18 Tampilan Halaman Contact Us

Pada gambar diatas merupakan halaman *contact us*. Pada halaman ini menampilkan informasi, seperti: alamat, jam operasional, *contact person*, email, serta medial sosial perusahaan secara detail.

## L. *Shopping*



Pada gambar diatas merupakan halaman *Shopping*. Halaman ini menampilkan jenis *product* yang dipilih oleh *client* berserta total harga yang sebelumnya sudah dicentang pada halaman kategori.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1      Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari evaluasi yang dilakukan pada Perancangan Desain UI UX Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis WEB Pada Studio BW Project Larantuka maka dapat disimpulkan bahwa, Perancangan Desain UI UX Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis WEB Pada Studio BW Project Larantuka, dapat membantu *customer* lebih mudah dalam hal memesan studio.

#### **5.2      Saran**

Saran yang diberikan dari hasil evaluasi serta dari penulis untuk mengembangkan Perncangan Desain UI UX Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis WEB pada Studio BW Project Larantuka ialah, dapat dikembangkan lagi fitur - fitur inovasi yang dapat menarik *customer* untuk memesannya.

## DAFTAR PUSAKA

- Anindyaputri, I. (2022, february). *7 Tips Belajar UI UX Design yang Harus Diketahui oleh Pemula.* From glints: <https://glints.com/id/lowongan/belajar-ui-ux-design>
- Group, S. M. (2022). *Pentingnya Desain UI / UX dalam Mengembangkan Aplikasi Berbasis Mobile.* From <https://www.sekawanmedia.co.id/>
- PT KINGS VISTA. (1971-2022. , juli). *King foto.* From <https://kingfoto.com/>
- Haryati, S. (2020). Sistem Informasi Pemesanan Studio Foto (Studi Kasus: Reflection Photography Yogyakarta). From <https://dspace.uii.ac.id/123456789/28678>
- Aprian, R. D. (2021). *SISTEM PEMESANAN JASA PHOTOGRAPHY BERBASIS WEB.* From <http://openjournal.unpam.ac.id/>
- web, S. (2020). *Cara Memasarkan Produk Online.* From Jasa Foto:

