

# PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN PENDAFTARAN MODEL MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN DAN DATA BASE MYSQL

Thesalonica Claudia <sup>✉</sup>, Silfia Andini <sup>2</sup>

<sup>1</sup>Manajemen Informatika

<sup>2</sup>Manajemen Informatika

Thesalonica@gmail.com

## Abstract

Information systems are a crucial requirement in the development of modern technology because they can facilitate the processing of data into useful information. Increasingly sophisticated technological developments make it easier to access, manage, and present information through various media, including web-based ones. The use of web-based information systems can help make human work more effective and efficient, including in the creative and entertainment industries. Rotch Entertainment is a production house and modeling agency company that provides creative services, branding, advertising, film, videography, photography, event organizing, modeling school, acting, dancing, singing, and commercial modeling. In its operational activities, Rotch Entertainment requires an information system capable of supporting services to prospective clients and students, particularly in the registration and data management process. The problem is that the registration and data processing processes are still not optimally integrated, making them less effective in supporting management needs. Therefore, a web-based information system is needed that can simplify the registration process for prospective models and clients, and assist management in managing and monitoring data more quickly, accurately, and efficiently. With this information system, it is hoped that the service process and data management at Rotch Entertainment will run more smoothly and more structured.

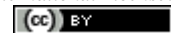
Keywords: *Information System, Website, Registration, Agency, Production House*

## Abstrak

Perkembangan teknologi informasi mendorong kebutuhan akan sistem informasi yang mampu mempermudah pengelolaan data dan pelayanan dalam berbagai bidang usaha. Sistem informasi merupakan kombinasi perangkat keras, perangkat lunak, database, telekomunikasi, manusia, dan prosedur yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Rotch Entertainment sebagai perusahaan yang bergerak di bidang production house dan agency model membutuhkan sistem informasi yang mampu mendukung proses pelayanan dan pengelolaan data secara efektif. Permasalahan yang dihadapi meliputi proses pendaftaran calon model dan peserta didik yang masih kurang efisien serta pengelolaan data model yang belum terintegrasi dengan baik. Oleh karena itu, diperlukan implementasi sistem informasi berbasis web yang dapat mempermudah calon customer dalam melakukan pendaftaran, membantu manajemen dalam mengelola data model, serta meningkatkan efektivitas pelayanan perusahaan. Dengan adanya sistem informasi tersebut, proses operasional diharapkan menjadi lebih cepat, akurat, dan terorganisir.

Kata kunci: *Sistem Informasi, Website, Pendaftaran, Agency, Production House*

*JCSITech is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.*



## 1. Pendahuluan

Sistem Informasi merupakan salah satu kebutuhan yang sangat besar akan kemajuan dunia. Sistem Informasi adalah kumpulan perangkat keras, perangkat lunak, database, telekomunikasi, manusia dan prosedur yang dirancang untuk mentransformasikan data kedalam bentuk informasi yang berguna (Destiningrum, 2017). Perkembangan teknologi dari masa kemasa terus berkembang kearah yang lebih canggih, perkembangan ini didasarkan dari inovasi dan kreativitas manusia. Dengan adanya teknologi, informasi sangat mudah diakses dan didapat. Berbagai macam sistem informasi dibuat guna mempermudah dalam mendapatkannya dan mengoperasikannya, salah satunya dengan menggunakan web. Dimana kita dapat

mengoperasikannya dikomputer dan mampu memanipulasi data dengan mudah serta dapat membantu pekerjaan manusia terkait hal yang dibutuhkan misalnya pada Rotch Entertainment.

Rotch Entertainment merupakan sebuah induk perusahaan yang bergerak pada production house dan agency model. Production house ini bergerak pada bidang jasa creative, branding, iklan, film, videography, photography, dan event organizer yang bernama Rotch Creative.id. Sedangkan agency model bergerak pada bidang modelling school, acting, dancer, singing, dan agen model secara komersil. Secara umum modelling school lebih bergerak dengan sekolah model yang fokus untuk mendidik calon model dari umur 5(lima) tahun sampai 30 tahun, sehingga model siap

berkarir di industri entertain. Dan bidang seperti acting, dancer, singing juga dilatih dari dasar sehingga anak didik terlatih dan kompeten di bidang pilihannya.

Untuk itu perlunya sistem informasi untuk mempermudah layanan kepada calon customer, sehingga dapat mempermudah pendaftaran calon model peserta didik. Dan juga seluruh data model dapat diinput dan dicek sesuai dengan kebutuhan manajemen. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Rotch Entertainment membutuhkan sebuah sistem informasi implementasi, dimana sistem tersebut mampu membantu dan mempermudah calon model dan client dalam melakukan pendaftaran serta permasalahan yang ada.

#### Metodologi Penelitian

Kualitas suatu penelitian sangat ditentukan oleh pemakaian disain penelitian yang tepat dan terarah. Seperti halnya dengan alat pengambil data, rancangan penelitian juga didikatkan oleh variabel-variabel penelitian yang telah diidentifikasi serta oleh hipotesis yang akan diuji kebenarannya. Dalam penentuan rancangan penelitian yang mana yang akan digunakan, perlu diingat bahwa seluruh komponen penelitian itu harus terjalin secara serasi dan tertip (Syahza & Riau, 2021).

#### Pengertian Sistem

Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara- cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan.(Hasbiyalloh & Jakaria, 2018)

Pengertian sistem adalah suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Contoh sistem dalam diri kita adalah system pernapasan yang berfungsi menyediakan oksigen bagi tubuh dan untuk mengeluarkan zat asam arang yang merupakan sampah hasil pembakaran dalam tubuh. Struktur sistem merupakan unsur-unsur yang membentuk sistem. Sedangkan proses sistem menjelaskan cara kerja setiap unsur sistem tersebut dalam mencapai tujuan sistem.(Syahrul Suci Romadhon & Desmulyati, 2019).

#### Pengertian Informasi

Informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (event) yang nyata yang digunakan untuk pengambilan keputusan.(Hasbiyalloh & Jakaria, 2018). Informasi adalah kumpulan dari beberapa fakta yang terorganisasi dan telah diproses agar memiliki nilai tambah selain nilai-nilai individual. Nilai dari informasi tersebut diantaranya bagaimana membantu

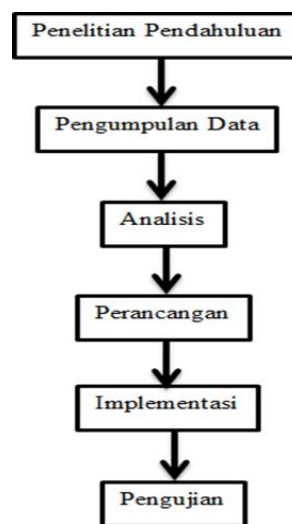
pembuat keputusan mencapai tujuan organisasi mereka. Dapat membantu orang dalam organisasi melakukan tugas-tugas dengan efisien dan efektif.(Adhawiyah et al., 2017). Informasi ibarat darah yang mengalir di dalam tubuh manusia, maksud dari kalimat tersebut yaitu bahwa informasi sangat penting pada suatu organisasi. Informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam mengambil suatu keputusan.(Goyena & Fallis, 2019).

#### Pengertian Agensi

Teori agensi adalah hubungan atau kontrak antara principal dan agent. Teori agensi memiliki asumsi bahwa tiap-tiap individu semata-mata termotivasi oleh kepentingan dirinya sendiri sehingga menimbulkan konflik kepentingan antara principal dan agent. Teori keagenan ini akan menjadi landasan dari praktik manajemen laba. Teori keagenan menyatakan bahwa perusahaan yang memisahkan fungsi pengelolaan dan kepemilikan akan rentan terhadap konflik keagenan (Effendi, 2020).

#### Kerangka Penelitian

Penelitian adalah upaya manusia untuk menemukan pengetahuan baru, menciptakan pengetahuan baru, memecahkan atau mencari solusi dari suatu permasalahan ilmiah atau sehari-hari. Dalam melakukan penelitian agar mendapat hasil seperti yang diharapkan, maka diperlukan kerangka kerja penelitian, dimana kerangka penelitian yang dilakukan dapat digambarkan seperti gambar dibawah ini



Gambar 1. Kerangka Penelitian

#### Perancangan

Tahapan perancangan bertujuan untuk membuat penelitian dirancang sesuai dengan tujuannya, sehingga tidak melenceng dari tujuan penelitian. Akan

dilakukan proses pengumpulan data-data yang akan dilakukan untuk mendukung perancangan sistem sebagai objek penelitian. Perancangan akan menggunakan UML sebagai model rancangan agar terorganisasi dan terstruktur dengan rancangan.

### Implementasi Sistem

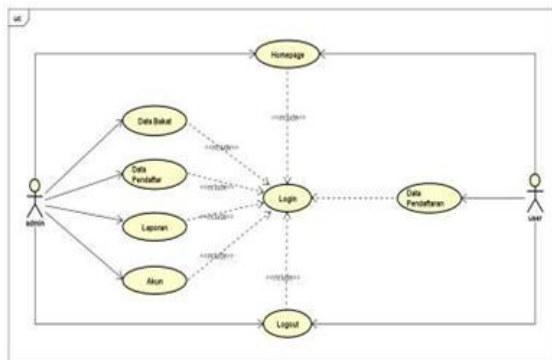
Implementasi ini dilakukan untuk mengetahui spesifikasi komputer untuk menjalankan program dan software apa saja yang dibutuhkan. Merupakan tahap penelitian yang dilakukan untuk mempraktekkan langsung hasil dari analisa yang bertujuan untuk menguji kebenaran proses yang dilakukan secara manual dan dengan program.

### Hasil dan Pembahasan

Sistem yang dibuat akan berbasis multiuser dan setiap user memiliki hak akses masing-masing pada sistem agar bisa meminimalisir manipulasi data yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

### Use Case diagram

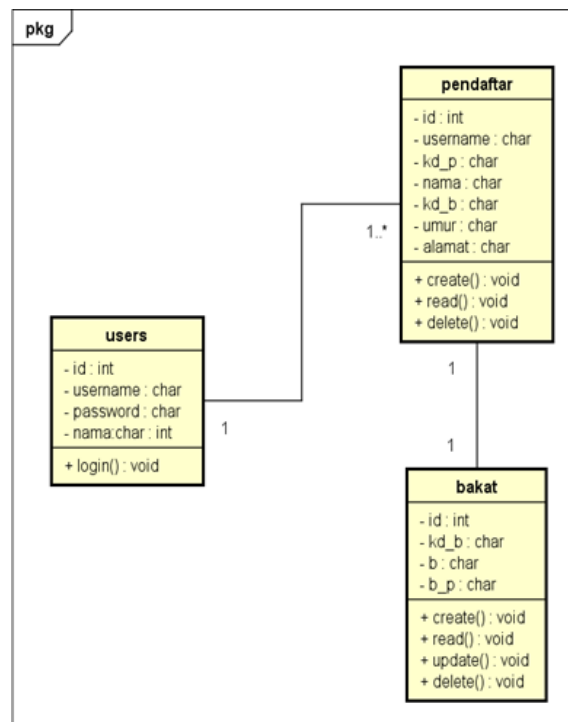
Use case merupakan bagian-bagian kegiatan yang ada dan yang akan terjadi di dalam Sistem Informasi Penerimaan Pendaftaran Model pada Agency Rotch Entertainment antara actor dan use case.



Gambar 2. Use Case Diagram

### Class Diagram

Class diagram adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Adapun Class Diagram Perancangan Sistem Informasi Perumahan ini dapat digambarkan seperti gambar berikut ini .



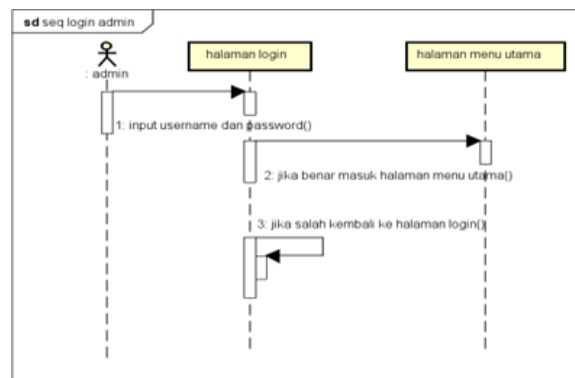
Gambar 3. Class Diagram

### Sequence Diagram

Sequence diagram atau diagram urutan adalah diagram yang menggambarkan interaksi yang terjadi antara sejumlah object dalam urutan waktu tertentu. Diagram ini memiliki kegunaan yaitu untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara object yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi sistem.

#### 1.Sequence Diagram admin

Berikut sequence diagram ketika Petugas melakukan login. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini

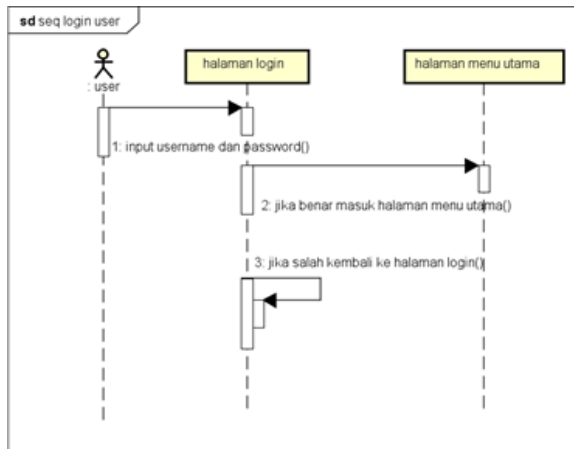


Gambar 4 Sequence Diagram Admin

## Sequence Diagram Admin Dan Operator Transaksi

### Sequence Diagram Login User

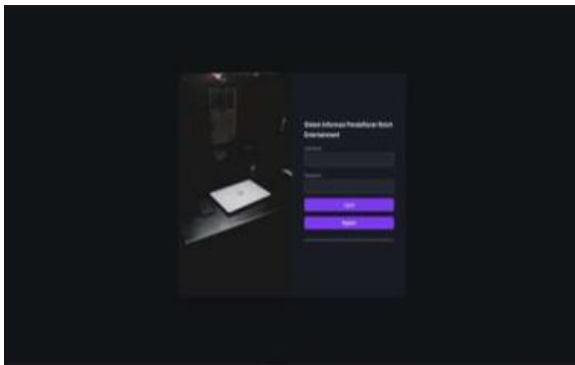
Sequence diagram ketika user melakukan login. Agar lebih jelas dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



.Gambar 5 Sequence Diagram Login User

### Tampilan Halaman Utama Website

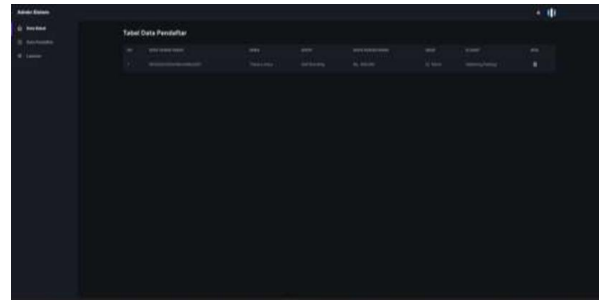
Tampilan utama merupakan halaman awal yang akan tampil Ketika program dijalankan, disini terlihat tampilan halaman utama pada Sistem Informasi dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 6 Tampilan Halaman Utama Website

### Tampilan Halaman menu data pendaftar

Tampilan ini merupakan yang terdapat pada menu admin untuk admin melihat data pendaftar yang telah melakukan pendaftaran.



Gambar 9 Tampilan Halaman menu data pendaftar

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan, penerapan sistem informasi pada proses pendaftaran memberikan kemudahan dalam pengelolaan data secara lebih efisien dan terstruktur. Sistem mampu membantu admin dalam mengelola serta mencetak laporan data pendaftaran dengan lebih cepat dan akurat. Selain itu, sistem informasi juga meningkatkan proses analisa data sehingga waktu pengerjaan menjadi lebih singkat. Dengan adanya sistem ini, data yang dibutuhkan dapat diperoleh secara rinci dan sesuai dengan informasi yang telah dimasukkan oleh pengguna, sehingga mendukung efektivitas dan kualitas pengelolaan data secara keseluruhan.

## Daftar Rujukan

Adhawiyah, Y., Kumaladewi, N., & Caturutami, M. (2017). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA PEGAWAI MENGGUNAKAN METODE PSYCHOLOGICAL APPRAISAL

(Studi Kasus : Kantor Wilayah Kementerian Agama DKI Jakarta). *Studia Informatika: Jurnal Sistem Informasi*, 10(2), 119–126.

Andini, S., Angraini, R., & Enggari, S. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Smartphone Terbaik Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW). *Jurnal KomtekInfo*, 8(3), 195–201. <https://jkomtekinfo.org/ojs>

Effendi, B. (2020). Manajemen Laba: Kontribusi Profitabilitas, Ukuran Perusahaan, dan Leverage Pada Perusahaan Tekstil dan Garmen yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia. *STATERA: Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 2(2), 159–166. <https://doi.org/10.33510/statera.2020.2.2.159-166>

Goyena, R., & Fallis, A. . (2019). Sistem Informasi Pengelolaan Data Alumni Berbasis Web (Studi Pada Fakultas Sain, Teknologi Dan Informasi) Universitas Sari Mutiara Indonesia. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

Hardiansyah, A. D., & Puspita, N. C. D. (2020). Perancangan Basis Data Sistem Informasi Perwira Tugas Belajar (Sipatubel) Pada Kementerian Pertahanan. *Senamika*, 1(2), 222–233. Hasbiyallah, M., & Jakaria, D. A. (2018). Aplikasi Penjualan Barang Perlengkapan Hand Phone di Zildan Cell Singaparna Kabupaten Tasikmalaya. *Jumantaka*, 1(1), 61–70.

Heriyanto, Y. (2018). Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car. *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), 64–77.

Simatupang, J. (2019). Perancangan sistem informasi jasa servis kendaraan dan penjualan suku cadang pada Jaya Bersama. *Jurnal Intra-Tech*, 3(1), 1–9.

Syahrul Suci Romadhon, & Desmulyati. (2019). Perancangan Website Sistem Informasi Simpan Pinjam menggunakan Framework Codeginter pada Koperasi Bumi Sejahtera Jakarta.

