

## JASA FOTOGRAFI DAN VIDEOGRAFI BERBASIS WEB MENGGUNAKAN XENDIT

Mursid<sup>1)</sup>

[mursidjpr73@gmail.com](mailto:mursidjpr73@gmail.com)

Amin Syahar Hasanuddin<sup>2)</sup>

[aminshrh@gmail.com](mailto:aminshrh@gmail.com)

<sup>1, 2)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen  
Universitas Sains dan Teknologi Jayapura

**Abstraksi** - Kebutuhan dibidang fotografi dan videografi terus mengalami peningkatan khususnya di Kota Jayapura. Fotografer dan videografer berdiri sebagai individu kreatif yang mampu mengemas produk atau jasa yang dijual menjadi suatu yang bernilai tinggi melalui karya fotografi dan videografi, namun masih berupa penawaran produk secara konvensional tanpa memberi kemudahan layanan dan informasi terhadap konsumen. Penelitian ini membangun Sistem Jasa Fotografi dan Videografi Berbasis Website yang dapat membantu freelancer untuk menawarkan produk di Kota Jayapura. Terdapat beberapa fitur pada sistem ini yaitu pembayaran menggunakan payment gateway, terdapat fitur untuk menambahkan produk baru dan fitur rating berdasarkan kepuasan konsumen. Sistem informasi ini dibangun menggunakan Bahasa pemrograman PHP, database-nya menggunakan MySQL dan menggunakan Web Service Xendit sebagai metode pembayaran. Sistem Jasa Fotografi dan Videografi berbasis Website di Kota Jayapura dapat memudahkan konsumen dalam pemesanan dan pembayaran yang lebih cepat dan aman. Metode pembayaran yang digunakan yaitu transfer bank, direct debit, eWallet, kode QR, outlet ritel dan bayar ditempat.

**Kata Kunci:** Fotografi, Videografi, Website, Payment Gateway, Xendit

### 1. PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia akan teknologi dan media komunikasi di era digital ini terus mengalami peningkatan, diantaranya kebutuhan dibidang fotografi dan videografi. Fotografer dan videografer berdiri sebagai individu kreatif yang mengemas produk atau jasa yang dijual menjadi suatu yang bernilai tinggi. Dalam hitungan tahun, perkembangan dunia fotografi dan videografi sangat maju, kemajuan itu ditandai dengan adanya 25 *freelancer* yang bergerak dibidang fotografi dan videografi khususnya di Kota Jayapura. Namun masih berupa penawaran produk secara konvensional tanpa memberi kemudahan layanan dan informasi terhadap konsumen. Tentunya sangat dibutuhkan pelayanan masyarakat dalam memberikan informasi yang efektif dan efisien dibandingkan dengan cara konvensional dimana pihak yang ingin menawarkan jasa akan mendatangi calon konsumen untuk menjelaskan tentang rincian produknya.

Penerapan sistem informasi dapat dijadikan solusi dalam meningkatkan layanan kepada konsumen. Dengan perkembangan teknologi yang ada saat ini, terdapat banyak sistem pemesanan *online* yang memanfaatkan internet untuk membantu mempromosikan produk sehingga konsumen tidak hanya melihat produk yang telah dibuat oleh fotografer dan videografer tetapi juga dapat melakukan transaksi baik pemesanan maupun pembayaran, oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem informasi yang mampu meningkatkan dan memudahkan dalam bertransaksi hingga promosi produk secara *online*. Tujuan penelitian ini untuk membangun sebuah sistem informasi jasa fotografi dan videografi berbasis *website* dengan menggunakan *Xendit* sebagai salah satu metode transaksi pembayaran secara *online* agar lebih efisien dan efektif.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1. Jasa

Jasa didefinisikan sebagai setiap tindakan atau perbuatan yang dapat ditawarkan oleh suatu pihak kepada pihak lain, yang pada dasarnya bersifat *intangible* (tidak berwujud fisik) dan tidak menghasilkan kepemilikan sesuatu. Kotler menghimbau agar perusahaan mempertimbangkan empat karakteristik jasa ketika membuat program, karakteristik tersebut adalah tidak berwujudnya jasa, ketidakterpisahan jasa, keberubah-ubahan jasa dan ketidaktahanlamaan jasa. (sumber: Arista, 2018)

### 2.2. Fotografi

Fotografi berasal dari bahasa Yunani, yaitu dari kata *photos* (cahaya) dan *graphien* (menggambar). Fotografi secara umum dapat diartikan menggambar dengan cahaya. Tanpa cahaya, seorang fotografer tidak akan dapat mengambil gambar dari proses pemotretan. (sumber: Teguh, 2017)

### 2.3. Video

Video adalah merupakan teknologi pengiriman sinyal atau visualisasi elektronik dari suatu gambar yang bergerak. Aplikasi umum dari media penampil sinyal video yaitu seperti televisi, berdasarkan bahasa, kata video ini berasal dari kata latin, "saya lihat". (sumber: Tonni, Efendi dan Sriadhi, 2017)

### 2.4. Website

Website atau web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data baik berupa gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. Sehingga website dapat diartikan halaman-halaman yang berisi informasi yang dapat diakses oleh browser dan mampu memberikan informasi yang berguna bagi pengaksesnya. (sumber: Muhammad Ibnu Sa'ad, 2020)

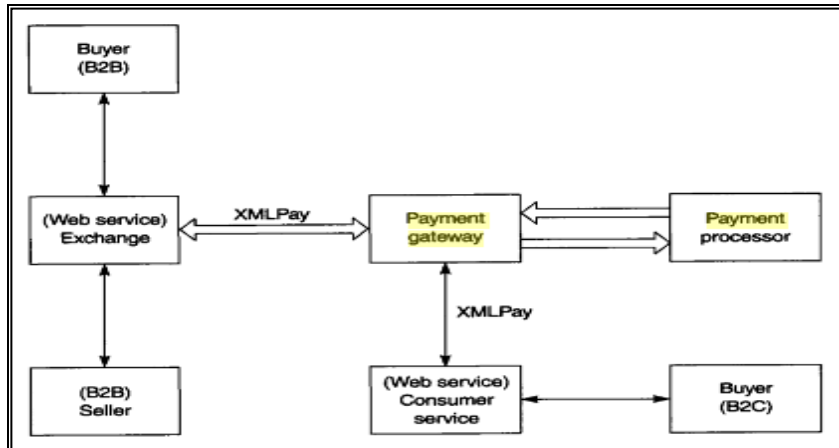
### 2.5. Xendit (Payment Gateway)

Xendit merupakan industri *fintech* yang mengembangkan produk *fintech* ke layanan *payment gateway*. Xendit memungkinkan setiap pelanggan dapat menerima dan Mengirim dana dengan proses integrasi yang sederhana. Setiap transaksi yang dilakukan dapat dengan mudah ditemukan dan dicatat dengan sistem deteksi penerimaan atau pengeluaran dana otomatis.

*Payment Gateway* adalah rangkaian terpisah dan bertindak sebagai perantara antara keranjang belanja pedagang dan semua jaringan keuangan yang terlibat dengan transaksi, termasuk penerbit kartu kredit pelanggan dan akun pedagang anda. Itu memeriksa validitas, mengenkripsi detail transaksi, memastikan mereka dikirim ke tujuan yang benar dan kemudian mendekripsi tanggapan yang dikirim kembali ke keranjang belanja. Sebuah *payment gateway* dapat dianggap sebagai digital yang setara dengan terminal pemrosesan kartu kredit. (sumber: U.S. Pandey dan Saurabh, 2020)

*Payment gateway* adalah layanan *e-commerce* yang mengotorisasi pembayaran untuk *e-businesses* dan *online retailers*. ini adalah proses yang mulus dan pelanggan anda tidak langsung berinteraksi dengan *gateway* karena data diteruskan ke *gateway* melalui keranjang belanja dan koneksi aman (SSL). Keranjang belanja dikonfigurasi melalui plugin untuk mengirim informasi dalam format yang dapat diterima oleh *gateway* tertentu. *Payment gateway* mengenkripsi informasi yang ditangani melalui SSL(*Secure Socket Layer*). Ini mencegah peluang penipuan dan menambah keamanan pada proses transaksi.

Adapun mekanisme kerja *payment gateway* sebagai berikut.

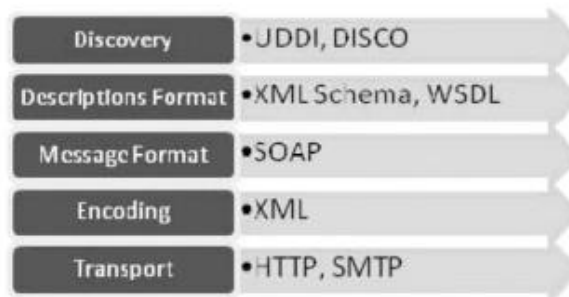


Gambar 2.1 Mekanisme Kerja *Payment Gateway*  
 Sumber: James McGovern, dkk, 2003;697

### 2.6. Web Service

Menurut tim EMS dalam buku yang berjudul kamus komputer lengkap menjelaskan Web Service adalah perangkat lunak yang didesain untuk mendukung interaksi antara mesin melalui jaringan komputer. *Web service* memiliki antarmuka yang dideskripsikan ke format yang dapat diproses oleh mesin, seperti WSDL (*Web Services Description Language*). Perangkat lunak aplikasi yang ditulis dengan berbagai Bahasa pemrograman dan dapat berjalan diatas berbagai macam *platform* sistem operasi dapat memanfaatkan *web service* dalam melakukan pertukaran data melalui jaringan computer seperti internet.

Kemampuan *web servicemenangani* interoperabilitas antara berbagai Bahasa pemrograman (misalnya Java dengan PERL atau Phytion) maupun berbagai sistem operasi (misalnya Windows, Linux dan Macintosh) disebabkan karena penggunaan standar terbuka (*Open Standard*) dari *web*

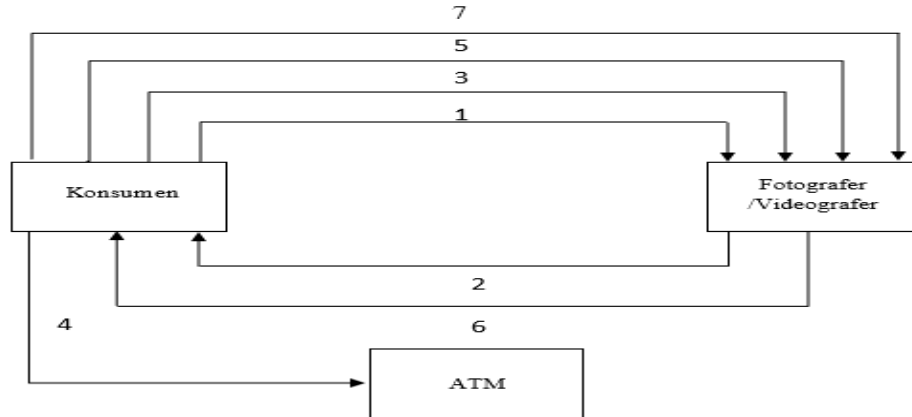


Gambar 2.2 Arsitektur *Web Service*  
 Sumber: Ridi Ferdiana,ST, MT., 2013;103

3. PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa Sistem Berjalan

Berikut adalah sistem yang berjalan dalam pemesanan jasa fotografi dan videografi di Kota Jayapura yang berlangsung saat ini.



Gambar 3.1. Sistem Berjalan

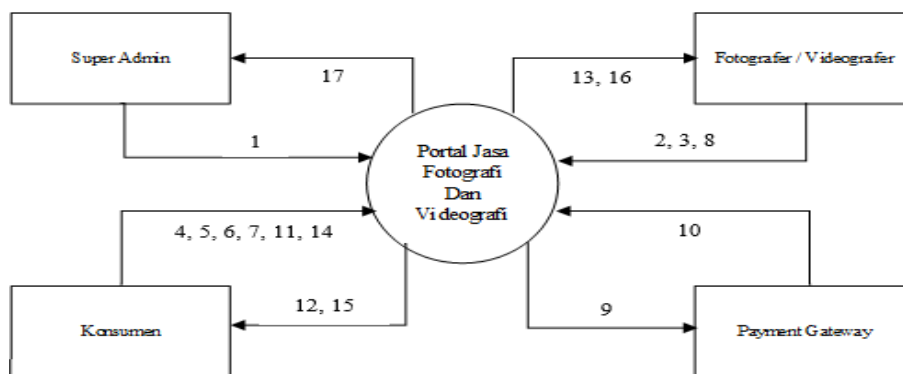
Keterangan :

1. Konsumen menghubungi fotografer/videografer.
2. Fotografer/videografer memberi informasi produk dan harga kepada konsumen.
3. Konsumen memesan produk yang diinginkan.
4. Konsumen ke ATM untuk transfer uang muka sebesar 30% dari harga produk.
5. Konsumen mengirim foto bukti pembayaran ke fotografer/videografer.
6. Fotografer/videografer mengunjungi konsumen sesuai waktu dan tempat yang telah ditetapkan.
7. Konsumen melunasi pembayaran ke fotografer/videografer sebesar 70%.

3.2. Rancangan Sistem

a. Arsitektur Sistem Usulan

Adapun rancangan sistem yang diusulkan pada penelitian ini.



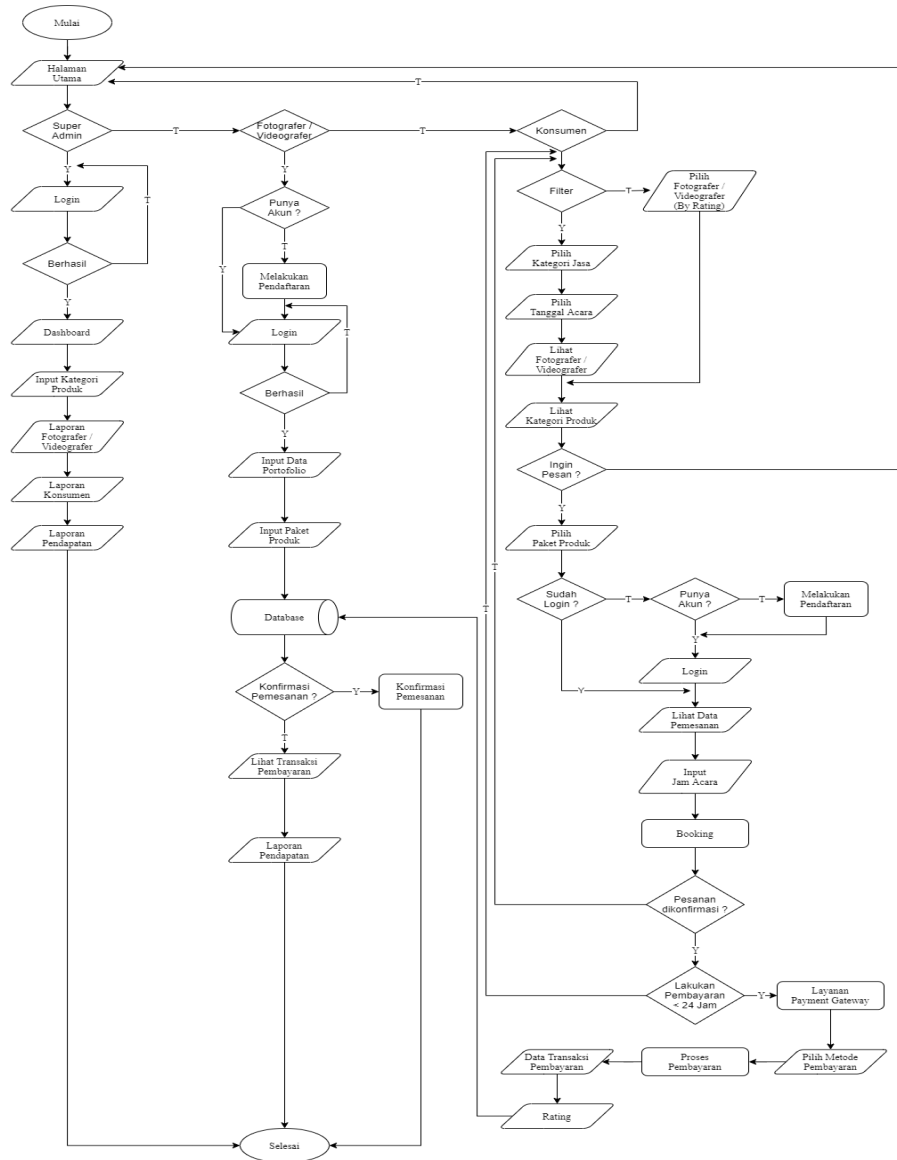
Gambar 3.2. Arsitektur Sistem Usulan

Keterangan :

1. Super admin menginput data kategori produk.
2. Fotografer/videografer mendaftarkan akun.
3. Fotografer/videografer menginput data diri(portofolio) dan data produk.
4. Konsumen mendaftarkan akun.
5. Konsumen mencari jasa yang diinginkan.
6. Konsumen memilih fotografer/videografer yang diinginkan.
7. Konsumen memilih dan memesan produk yang diinginkan.
8. Fotografer/videografer konfirmasi pesanan.
9. Sistem melakukan *request* untuk layanan pembayaran ke *payment gateway*
10. *Payment gateway* memberikan *response* berupa layanan pembayaran ke sistem
11. Konsumen melakukan pembayaran uang muka sebesar 30% menggunakan layanan dari *payment gateway* dimana konsumen tersebut dapat bayar langsung melalui sistem secara online.
12. Sistem memberikan bukti pembayaran uang muka ke konsumen.
13. Sistem memberikan informasi pesanan dan pembayaran uang muka ke fotografer/videografer.
14. Konsumen melakukan pelunasan pembayaran sebesar 70% menggunakan layanan dari *payment gateway* dimana konsumen tersebut dapat bayar langsung melalui sistem secara online.
15. Sistem memberikan bukti pelunasan pembayaran ke konsumen.
16. Sistem memberikan informasi pelunasan pembayaran ke fotografer/videografer.
17. Sistem memberikan informasi transaksi pembayaran berupa fee 5% ke super admin.

**b. Flowchart**

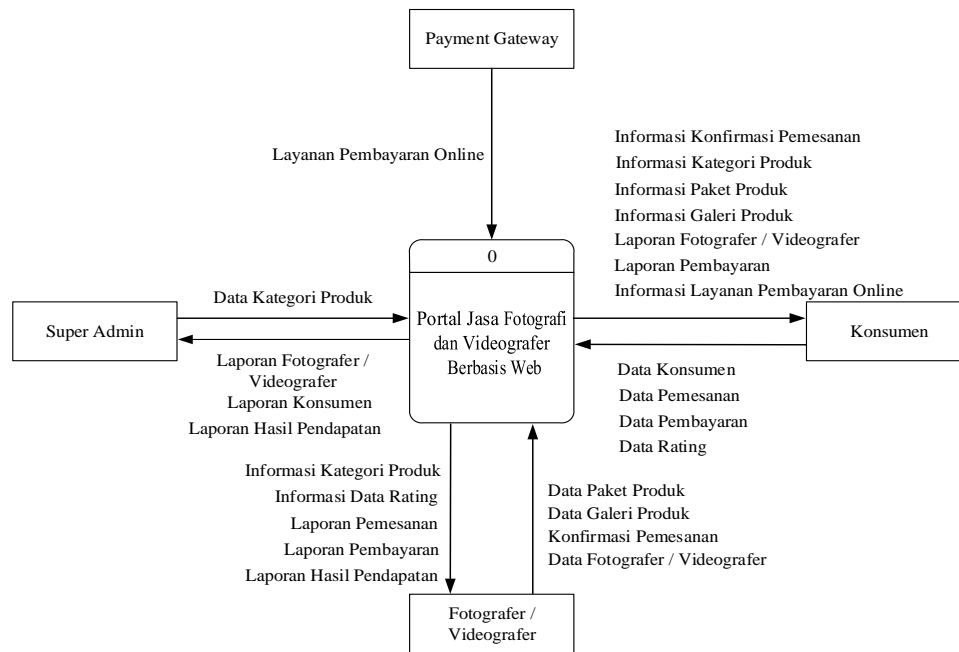
Berikut adalah gambaran diagram proses alur sistem yang diusulkan untuk portal jasa fotografi dan videografi dalam bentuk *flowchart* sistem.



**Gambar 3.3. Flowchart**

c. Desain Proses Menggunakan DFD Diagram Konteks

Berikut ini Diagram Konteks yang akan digunakan pada sistem yang akan dibangun.



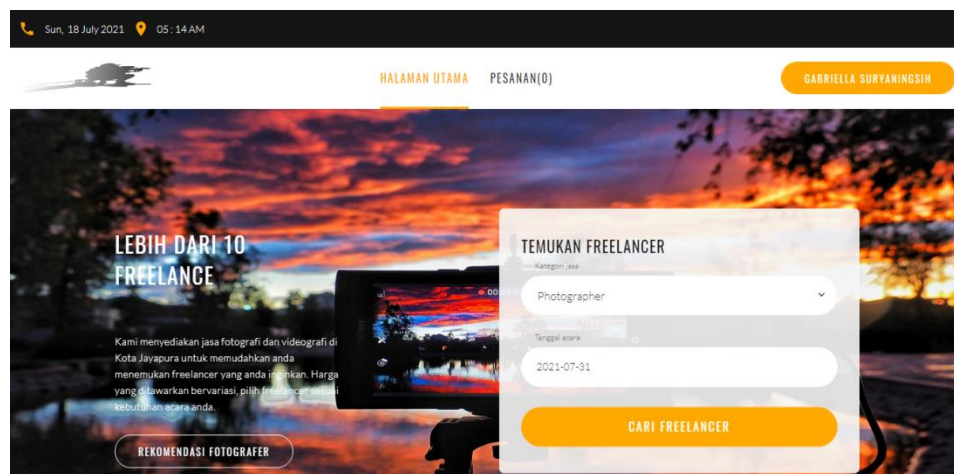
Gambar 3.4. Diagram Konteks

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut adalah hasil dan pembahasan dari sistem Jasa Fotografi dan Videografi Berbasis Web Menggunakan Xendit.

4.1. Form Halaman Utama

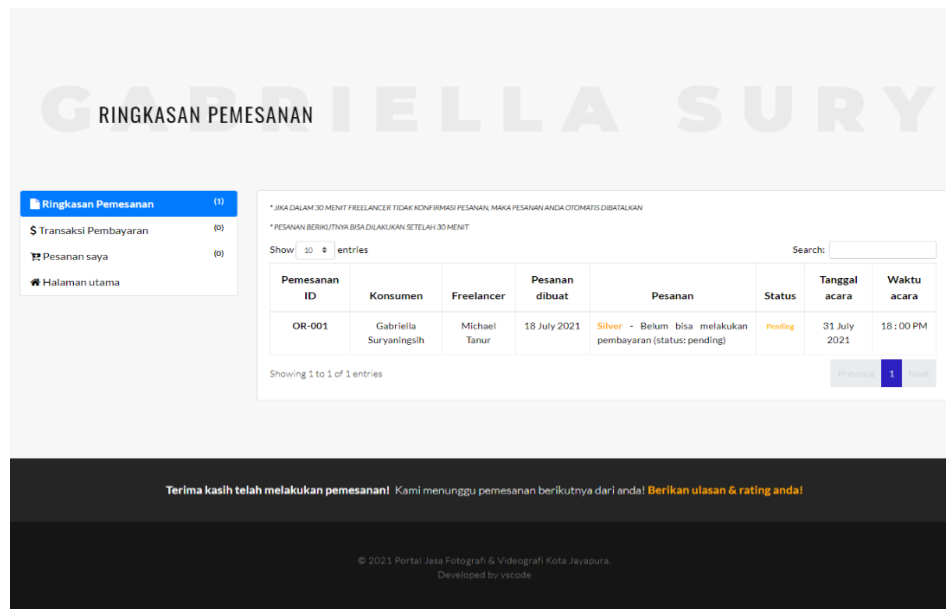
Form halaman utama merupakan tampilan awal pada saat pengguna sistem masuk ke halaman web. Pada halaman utama terdapat menu halaman utama dan pesanan. Form ini juga menampilkan data rekomendasi fotografer, rekomendasi videografer berdasarkan kepuasan konsumen. Konsumen juga dapat melakukan pencarian *freelancer* dengan memilih kategori jasa dan tanggal acara.



Gambar 4.1. Form Halaman Utama

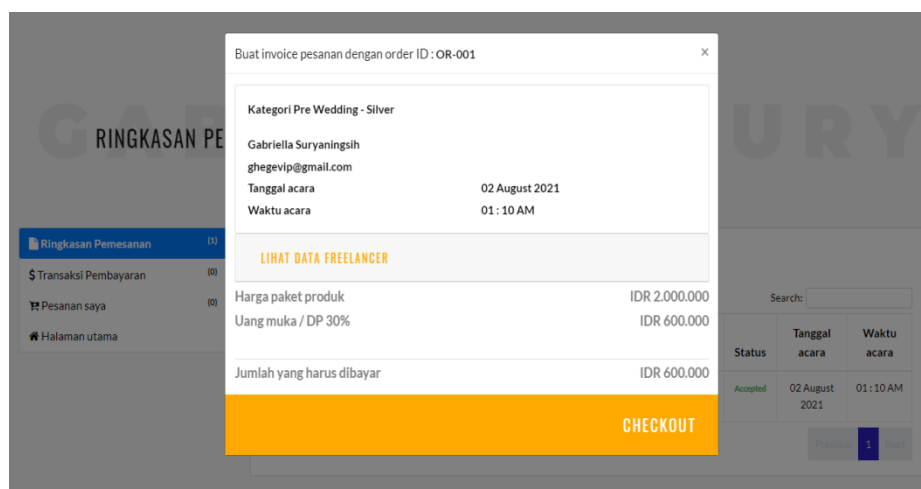
#### 4.2. Tampilan Form Ringkasan Pemesanan

Form ini merupakan hasil pemesanan paket produk yang memberikan informasi data pemesanan dengan status *pending*, *accepted* dan *rejected*, jika *freelancer* tidak melakukan konfirmasi lebih dari 30 menit maka pemesanan akan otomatis dibatalkan.



Gambar 4.2. Form Ringkasan Pemesanan

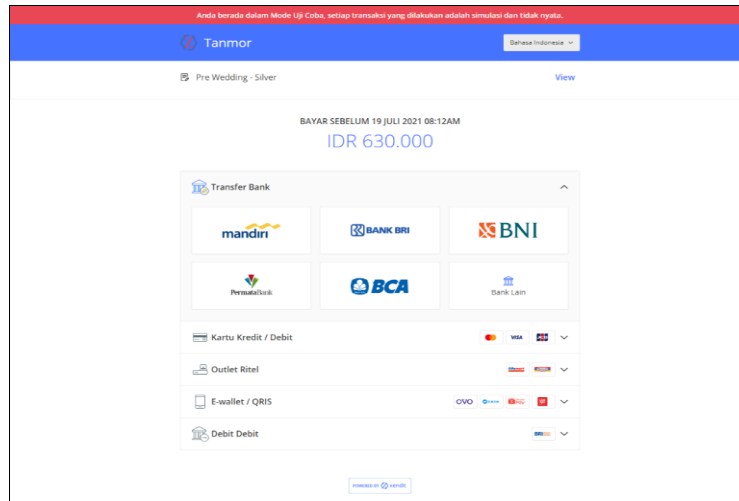
Konsumen dapat melakukan pembayaran jika status pemesanan *accepted* dengan menekan nama paket produk, ketika nama paket produk ditekan maka akan muncul informasi biaya.



Gambar 4.3. Informasi Biaya

4.3. Form Checkout

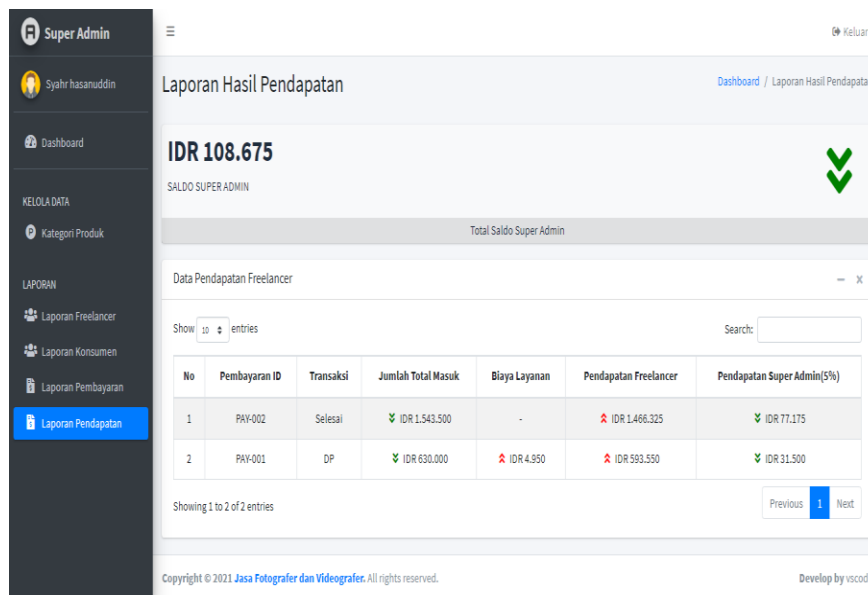
Form checkout digunakan untuk melakukan pembayaran pada paket produk yang dipesan. Pada form ini konsumen dapat melakukan pembayaran sesuai dengan metode pembayaran yang dipilih. Metode pembayaran yang tersedia pada form checkout ini telah terhubung oleh Xendit yang memberikan layanan payment gateway.



Gambar 4.4. Form Checkout

4.4. Form Laporan Hasil Pendapatan Super Admin

Form ini menampilkan data hasil pendapatan dari tiap transaksi pembayaran yang dilakukan oleh konsumen, form ini juga digunakan super admin untuk melihat data jumlah saldo, jumlah uang yang ditransfer, potongan biaya layanan, hasil pendapatan freelancer dan hasil pendapatan super admin yang telah dikalkulasi dengan potongan biaya layanan dan pendapatan freelancer.



Gambar 4.5. Form Laporan Hasil Pendapatan Super Admin

## 5. PENUTUP

### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan Sistem Jasa Fotografi dan Videografi yang dibangun maka kesimpulan yang dapat diambil:

1. Sistem yang dibangun dapat melakukan proses pemesanan dan membantu mempromosikan jasa *freelancer* pada Jasa Fotografi dan Videografi di Kota Jayapura.
2. Konsumen dapat melakukan pembayaran melalui *payment gateway* secara *online* atau bayar langsung ditempat.
3. Sistem Jasa Fotografi dan Videografi bisa diakses oleh *Super Admin*, *Freelancer* dan Konsumen menggunakan email yang telah terdaftar didalam sistem.
4. Sistem yang dibangun menggunakan *Web Service Xendit* yang memudahkan konsumen bertransaksi secara online yang ada di Kota Jayapura dalam memesan jasa *freelancer* tanpa harus datang menemui *freelancer*.
5. Super admin dan *freelancer* dapat melihat laporan hasil pendapatan dari setiap transaksi pembayaran jasa.

### 5.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem ini lebih lanjut yaitu :

1. Sistem dapat dikembangkan lebih lanjut dengan *platform* android dan IOS agar bisa diakses dengan baik melalui *smartphone* untuk mendapatkan notifikasi pada sistem secara *realtime*.
2. Sistem ini dapat dikembangkan lagi baik itu tampilan maupun fitur yang dibutuhkan sesuai dengan perkembangan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atmadjati, A., 2018, Layanan Prima dalam Praktik Saat ini, [https://www.google.co.id/books/edition/Layanan\\_Prima\\_dalam\\_Praktik\\_Saat\\_Ini/wchcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jasa+merupakan&pg=PA3&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Layanan_Prima_dalam_Praktik_Saat_Ini/wchcDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=jasa+merupakan&pg=PA3&printsec=frontcover), diakses tanggal 24 Januari 2022, dari E-book.
- Kuatno, 2018, *Sistem Informasi Jada Wedding Organizer Berbasis Web pada Pandanwangi Wedding Organizer*, Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen, Universitas Sains dan Teknologi, Jayapura.
- Limbong, T., Efendi, N., Sriadhi., 2020, Multimedia: Editing Video dengan Corel Video Studio X10, [https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia\\_Editing\\_Video\\_dengan\\_Corel\\_Vi/NGfeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Multimedia_Editing_Video_dengan_Corel_Vi/NGfeDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1), diakses tanggal 22 Januari 2022, dari E-book.
- Pandey, U. S., Saurabh, S., 2007, E-Commerce and Mobile Commerce Technologies, [https://www.google.co.id/books/edition/E\\_Commerce\\_and\\_Mobile\\_Commerce\\_Technolog/N-6hDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=payment+gateway+is&pg=PA161&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/E_Commerce_and_Mobile_Commerce_Technolog/N-6hDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=payment+gateway+is&pg=PA161&printsec=frontcover), diakses tanggal 22 Januari 2022, dari E-book.
- Sa'ad, M. I., 2020, Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainmet, [https://www.google.co.id/books/edition/Otodidak\\_Web\\_Programming\\_MembuatWebsite/173NDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Otodidak_Web_Programming_MembuatWebsite/173NDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1), diakses tanggal 22 Januari 2022, dari E-book.

Setiadi, T., 2017, Dasar Fotografi – Cara Cepat Memahami Fotografi, [https://www.google.co.id/books/edition/Dasar\\_Fotografi\\_Cara\\_Cepat\\_Memahami\\_Foto/81NLDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Dasar_Fotografi_Cara_Cepat_Memahami_Foto/81NLDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1), diakses tanggal 22 Januari 2022, dari E-book.

Supono., Viandiandry P., 2018, Pemrogramman Web dengan Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter, [https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman\\_Web\\_dengan\\_Menggunakan\\_PHP\\_d/7SIIDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Pemrograman_Web_dengan_Menggunakan_PHP_d/7SIIDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1), diakses tanggal 22 Januari 2022, dari E-book.

Tim EMS, 2015, Kamus Komputer Lengkap, [https://www.google.co.id/books/edition/Kamus\\_Komputer\\_Lengkap/jk5JDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1](https://www.google.co.id/books/edition/Kamus_Komputer_Lengkap/jk5JDwAAQBAJ?hl=id&gbpv=1), diakses tanggal 22 Januari 2022, dari E-book.