



Jurnal Cakrawala Informasi

Journal Homepage: <http://www.itbsemarang.ac.id/sijies/index.php/jci>

e-Mail: jci@itbsemarang.ac.id



Kajian Layanan Jasa Fotografi Berbasis Aplikasi *Android* pada Waton Projectpro

Maftuha ^{1*}

Dwi Astutik ²

Ninik Dwi Atmini ³

^{1, 2, 3} Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Semarang

INFO ARTIKEL

Histori artikel:

Diterima : 10 April 2021
 Revisi : 25 Mei 2021
 Disetujui : 29 Juni 2021
 Publikasi : 30 Juni 2021

Kata kunci:

Fotografi
Layanan Jasa
Aplikasi
Android

ABSTRACT

Information and communication technology has experienced rapid development at this time. Since then, many activities of human life that have reached new standards have continued. In the development of information technology, the owner requires an information system that can improve services to customers, besides that it also requires innovation steps to support existing business processes in the company, increasing the number of efforts and high competitiveness at this time. One proof of the need for the desired system as an innovation step towards technological development by the owner is wanting to apply a communication concept between customers and companies to provide information on photo services. Therefore, observations were made to find out what kind of system is used to provide Android-based photography services on Waton Projectpro that are effective and provide efficiencies to facilitate photography services and service users.

ABSTRAK

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan yang pesat pada masa ini. Sejak itu, banyak aktivitas kehidupan manusia yang telah mencapai standar baru terus berlanjut. Dalam perkembangan teknologi informasi ini pemilik membutuhkan adanya suatu sistem informasi yang dapat meningkatkan pelayanan jasa kepada pelanggan, selain itu juga membutuhkan langkah inovasi dalam menunjang proses bisnis yang ada pada perusahaan meningkat banyaknya upaya dan daya saing tinggi saat ini. Salah satu bukti kebutuhan akan sistem yang diinginkan sebagai langkah inovasi terhadap perkembangan teknologi oleh pemilik adalah ingin menerapkan suatu konsep komunikasi antara pelanggan dan perusahaan untuk memberikan informasi pelayanan jasa foto.

Oleh sebab itu, dilakukan observasi untuk mengetahui sistem seperti apa yang digunakan untuk memberikan layanan jasa fotografi berbasis *android* pada Waton Projectpro yang efektif dan memberikan efisiensi untuk memfasilitasi jasa fotografi dan pengguna jasa.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan yang pesat pada masa ini. Sejak itu, banyak aktivitas kehidupan manusia yang telah mencapai standar baru terus berlanjut. Kecepatan dan ketepatan merupakan syarat utama dari segala bentuk proses dan kebutuhan yang dilakukan orang, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan informasi. Media yang paling banyak digunakan untuk memenuhi kebutuhan informasi dan komunikasi adalah komputer dan telepon genggam yang semakin dilengkapi dengan internet. Internet memungkinkan pengembangan data dari berbagai lokasi dalam waktu singkat tanpa membatasi realitas [1].

Evolusi *mobile phone* saat ini telah mencapai pada teknologi *smartphone*. *Smartphone* (telepon pintar) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tingkat tinggi, terkadang dengan fungsi menyerupai komputer. Hal ini dikarenakan *smartphone* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh piranti lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. *Smartphone* merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon. Banyak *platform* dari *smartphone* yang berkembang saat ini, dilihat dari sistem operasi dan *hardware* yang digunakan.

Contoh dari sistem operasi pada *smartphone* yaitu *Symbian OS*, *RIM (research in motion) Blackberry*, *Windows Phone*, *iPhone OS*, dan *Android*. Dari sekian banyak *platform* yang ada hanya *Android* merupakan *platform* yang *open*

source. *Android* memiliki banyak fitur seperti sistem operasi, *Android Development Tool*, *Google Play*, dukungan pemasok industri seluler, bahkan dukungan dari komunitas *open source*. Perusahaan membutuhkan sistem informasi untuk mendukungnya agar dapat memberikan pelayanan yang memuaskan kepada pelanggannya. Saat ini, sistem komputerisasi dianggap optimal karena dapat bekerja lebih cepat dan mencapai efisiensi energi, waktu, dan biaya. Pemrosesan tanpa mengurangi kualitas. Sistem yang baik adalah sistem yang dapat memperbaikinya. Sistem informasi yang terkomputerisasi tentunya sangat dibutuhkan oleh perusahaan untuk merencanakan, memantau, dan melaporkan kegiatan bisnis. Hal ini sangat penting untuk pengambilan keputusan manajemen selanjutnya.

Dalam perkembangan teknologi informasi ini pemilik membutuhkan adanya suatu sistem informasi yang dapat meningkatkan pelayanan jasa kepada pelanggan, selain itu juga membutuhkan langkah inovasi dalam menunjang proses bisnis yang ada pada perusahaan. Mengingat banyaknya upaya dan daya saing tinggi saat ini. Salah satu bukti kebutuhan akan sistem yang diinginkan sebagai langkah inovasi terhadap perkembangan teknologi oleh pemilik adalah ingin menerapkan suatu konsep komunikasi antara pelanggan dan perusahaan untuk memberikan informasi pelayanan jasa foto.

Saat ini proses pelayanan pemesanan jasa foto masih menggunakan sms dan telepon sebagai media komunikasi antara pelanggan dan *photographer*. Seorang *photographer* biasa menawarkan/mempromosikan jasanya melalui media *Facebook*, *Instagram*, dan sebagainya. Penggunaan di media-media tersebut masih kurang efektif dikarenakan informasi-informasi jasa yang

ditampilkan di media tersebut cenderung masih kurang lengkap jadi konsumen memerlukan informasi dan komunikasi lebih lanjut dalam proses transaksinya akibat kurangnya informasi yang didapat sehingga pelanggan sulit mendapatkan *photographer* yang cocok dengan selera atau kebutuhan dan sulit menyesuaikan jadwal dengan *photographer*. Untuk itulah diperlukan suatu sistem untuk mempermudah dalam mencari dan memesan jasa fotografi sesuai dengan kebutuhan *user*. Dengan adanya sistem ini kebutuhan pelanggan dan *photographer* dapat diakomodir secara lengkap. Sistem ini mengembangkan kewirausahaan dengan cara memberdayakan *photographer* untuk menawarkan atau mempromosikan jasa mereka dengan cara *posting* hasil karya mereka.

Proses pengenalan tentang Waton Projectpro ini pun selama ini belum maksimal sehingga masih ada masyarakat luas yang belum mengetahui tentang jasa kami. Selama ini promosi yang dilakukan kepada masyarakat luas hanya menggunakan media sosial *Facebook* dan *Instagram* dan jika ingin mengetahui informasi tentang harga, *booking* foto *wedding*, *prewedding* yang tersedia, pelanggan harus datang ke studio terlebih dahulu. Pada observasi ini akan dikembangkan sistem informasi pelayanan jasa foto. Sistem ini diharapkan dapat memudahkan pelanggan jika akan melakukan pelayanan jasa foto di Waton Projectpro. Pelanggan dapat melihat pemesanan pelayanan jasa secara *online*, melakukan pemesanan foto dan pelanggan dapat melihat jadwal pemotretan.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem perancangan kajian layanan jasa fotografi berbasis aplikasi *android* pada Waton Projectpro. Sistem tersebut

dibutuhkan karena penyampaian informasi untuk pencarian penyewaan fotografi masih kurang efisien karena masih menggunakan manual untuk penyewaan layanan fotografi. Di sisi lain banyaknya pengguna *android* di masyarakat membuktikan bahwa *android* merupakan yang diminati oleh masyarakat. Oleh sebab itu, dilakukan observasi untuk mengetahui seperti apa sistem yang digunakan untuk memberikan layanan jasa fotografi berbasis *android* pada Waton Projectpro yang efektif dan memberikan efisiensi untuk memfasilitasi jasa fotografi dan pengguna jasa.

TINJAUAN PUSTAKA

Pelayanan Jasa

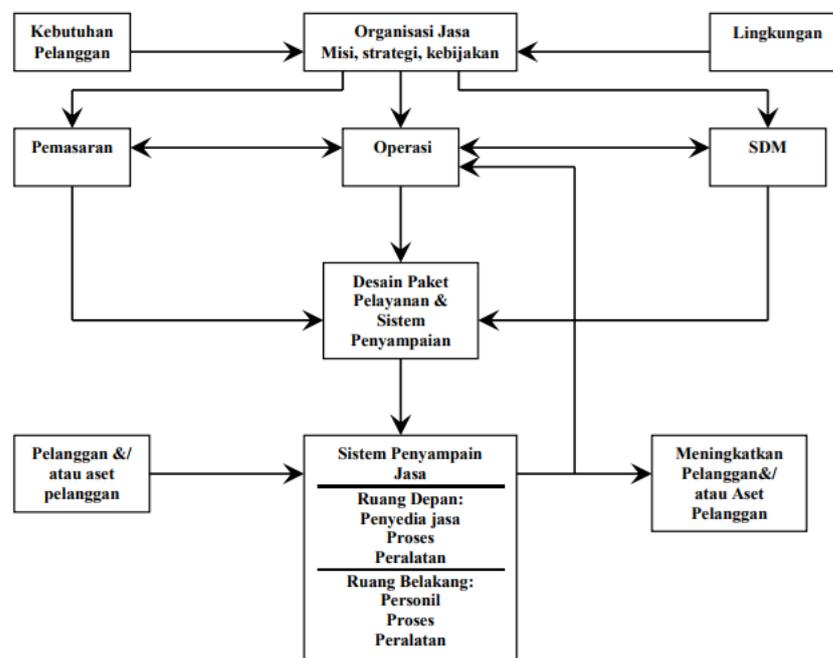
Endar Sugiarto (1999), menyatakan pelayanan adalah suatu tindakan yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhan orang lain (konsumen, pelanggan, tamu, klien, pasien, penumpang, dan lain-lain) yang tingkat kepuasannya hanya dapat dirasakan oleh orang yang melayani maupun yang dilayani. Perilaku pelayanan karyawan adalah tindakan individu (karyawan) untuk memenuhi kebutuhan orang lain (tamu atau konsumen). Pelayanan optimal akan memberikan kepuasan kepada orang lain tersebut. Tolak ukur pelayanan yang baik melalui pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dan keinginan-keinginan tamu. Penilaian kualitas pelayanan ditentukan oleh tamu sebagai pemakai jasa pelayanan tersebut [2].

Menurut Kotler (2008), pengertian pelayanan yaitu setiap tindakan atau kegiatan yang dapat ditawarkan oleh satu pihak kepada pihak lain pada dasarnya tidak berwujud dan tidak mengakibatkan kepemilikan apapun [3]. Pelayanan pada dasarnya dapat didefinisikan sebagai aktifitas seseorang, sekelompok, atau organisasi baik

langsung maupun tidak langsung untuk memenuhi kebutuhan. Moenir (2005), mengatakan bahwa pelayanan adalah proses pemenuhan kebutuhan melalui aktivitas orang lain secara langsung. Standar dalam pelayanan adalah ukuran yang telah ditentukan sebagai suatu pembakuan pelayanan yang baik. Dalam standar pelayanan ini juga terdapat baku mutu pelayanan. Adapun mutu merupakan kondisi dinamis yang berhubungan dengan produk, jasa, manusia, proses, dan lingkungan yang memenuhi atau melebihi harapan pihak yang menginginkan [4].

Jasa merupakan kegiatan, perbuatan, atau kinerja yang bersifat tidak nampak. Jasa juga merupakan struktur komprehensif, bukan tunggal, dan secara konsisten digunakan secara

unidimensional. Perbedaan antara produk dan jasa juga merupakan sesuatu yang terus menjadi perdebatan. Oleh karena itu, pengertian jasa bersifat ambigu dan kadang-kadang menyesatkan. Organisasi jasa merupakan suatu sistem yang menyediakan pelayanan bagi pelanggan. Organisasi jasa memiliki misi, strategi, kebijakan, dan terdiri dari beberapa sistem. Sistem operasi mendesain paket pelayanan dan sistem penyampaian yang terdiri dari pemasaran, keuangan, dan sumber daya manusia. Sistem pemasaran mengelola hubungan organisasi dengan pelanggan, meliputi periklanan, penjualan, promosi, distribusi, dan riset pemasaran. Sistem pelayanan ini dipaparkan pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Sistem Pelayanan [5]

Dari definisi di atas dapat diketahui bahwa di dalam pelayanan selalu ada aspek interaksi antara pihak konsumen dan pihak produsen, meskipun pihak-pihak yang terlibat tidak selalu menyadari. Pelayanan bukan suatu

barang, melainkan suatu proses atau aktivitas yang tidak berwujud.

Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut Vickery dan Vickery (2004) “*In the most general sense, an information system is any organization of staff, materials, and equipment that is concerned with the formal execution of one or more of these channel functions*” [6]. Artinya dalam arti paling umum, suatu sistem informasi adalah kesatuan akan staf, material, dan perlengkapan yang berkaitan dengan pelaksanaan resmi atas satu atau lebih dari fungsi-fungsi saluran ini.

Suatu sistem pada dasarnya adalah sekelompok unsur yang erat hubungannya satu dengan yang lain, yang berfungsi bersama-sama untuk mencapai tujuan tertentu. Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling tergantung satu sama lain dan terpadu. Dari defenisi ini dapat dirinci lebih lanjut pengertian sistem secara umum, yaitu setiap sistem terdiri dari unsur-unsur. Unsur-unsur tersebut merupakan bagian terpadu sistem yang bersangkutan. Unsur sistem tersebut bekerja sama untuk mencapai tujuan sistem. Suatu sistem merupakan bagian dari sistem lain yang lebih besar. Secara umum informasi dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan data dalam suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata. Digunakan untuk pengambilan keputusan. Informasi merupakan data yang telah diklasifikasikan atau diolah untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem informasi adalah suatu system organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan 17 kegiatan

strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan pada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya.

Android

Android merupakan salah satu sistem operasi atau *operating system* berbasis *mobile* yang sangat banyak digunakan sekarang ini. Utamanya pada telepon pintar (*smartphone*) ataupun *tablet*. *Android* merupakan sistem operasi yang dirancang oleh *Google* dengan basis *kernel Linux* untuk mendukung kinerja perangkat elektronik layar sentuh, seperti *tablet* atau *smartphone*. Jadi, *android* digunakan dengan sentuhan, gesekan ataupun ketukan pada layar *gadget* anda. *Android* bersifat *open source* atau bebas digunakan, dimodifikasi, diperbaiki, dan didistribusikan oleh para pembuat ataupun pengembang perangkat lunak. Dengan sifat *open source* perusahaan teknologi bebas menggunakan OS ini diperangkatnya tanpa lisensi alias gratis. Begitupun dengan para pembuat aplikasi, mereka bebas membuat aplikasi dengan kode-kode sumber yang dikeluarkan *Google*. Dengan seperti itu *android* memiliki jutaan *support* aplikasi gratis atau berbayar yang dapat diunduh melalui *Google Play*.

Android merupakan sebuah sistem operasi telepon seluler dan komputer *tablet* layar sentuh (*touch screen*) yang berbasis *Linux*. Namun seiring

perkembangannya, *android* berubah menjadi *platform* yang begitu cepat dalam melakukan inovasi. Hal ini tidak lepas dari pengembang utama dibelakangnya, yaitu *Google*. *Google* yang mengakuisisi *android*, kemudian membuatkan sebuah *platform*. *Platform android* terdiri dari sistem operasi berbasis *Linux*, sebuah GUI (*Graphic User Interface*), sebuah *web browser* dan aplikasi *end-user* yang dapat *download* dan juga para pengembang bisa leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat.

Photography

Secara garis besar, arti fotografi adalah suatu proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut pada media yang peka cahaya. Fotografi juga merupakan gambar atau foto dengan alat visual efektif yang dapat memvisualkan sesuatu lebih konkret dan akurat, dapat mengatasi ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi di tempat lain dapat dilihat oleh orang jauh melalui foto setelah kejadian itu berlalu.

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia pengertian fotografi adalah seni atau proses penghasilan gambar dan cahaya dalam film. Istilah fotografi berasal dari Bahasa Yunani, yaitu “photos” yang berarti cahaya dan “grafo” yang berarti melukis, dengan demikian fotografi dapat diartikan dengan “melukis dengan cahaya”. Dalam seni rupa, fotografi adalah proses pembuatan lukisan dengan menggunakan media cahaya. Sebagai istilah umum, fotografi berarti proses atau metode untuk menghasilkan gambar atau foto dari suatu obyek dengan merekam pantulan cahaya yang mengenai obyek tersebut

pada media yang peka cahaya. Alat paling populer untuk menangkap cahaya ini adalah kamera.

Oleh karena itu di dalam fotografi, cahaya merupakan elemen pokok yang harus ada, baik berupa cahaya alami maupun cahaya buatan. Fotografi berasal dari kata foto dan grafi yang masing-masing kata tersebut mempunyai arti sebagai berikut, foto artinya cahaya dan grafi artinya menulis jadi arti fotografi secara keseluruhan adalah menulis dengan bantuan cahaya, atau lebih dikenal dengan menggambar dengan bantuan cahaya atau merekam gambar melalui media kamera dengan bantuan cahaya.

Framming

Framming adalah kreatif pemotretan dengan memanfaatkan unsur lain pada obyek yang kita potret sehingga membentuk kesan frame atau bingkai tersendiri untuk menambah nilai keunikan dan menarik serta memperkuat kesan foto secara visual. *Strobist* adalah teknik pemakaian *flash* secara eksternal, jadi tidak digunakan di atas *hotshoe* kamera melainkan dengan bantuan *trigger* atau *flash* yang bisa digunakan sebagai *master*. Alat *wireless trigger* ini umumnya menggunakan gelombang radio atau sinar infra merah untuk menyalakan *flash slave* (*flash* lain harus mengikuti pada *flash* utama). Keuntungan dengan menggunakan teknik ini kita bisa memposisikan satu atau lebih *flash* dimana saja untuk mengatur arah, intensitas cahaya untuk menghasilkan foto yg kita inginkan.

METODE PENELITIAN

Dalam observasi ini, penulis memperoleh data dengan metode sebagai berikut:

1. Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait terhadap permasalahan yang berhubungan secara langsung. Dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan pemilik Waton Projectpro tentang bagaimana alur pelayanannya.

2. Observasi

Pengumpulan data dengan mengamati atau *observation* yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan mencatat secara langsung kebutuhan apa saja yang dibutuhkan pengguna dan mempelajari segala sesuatu dengan sistem yang akan dibangun. Dengan cara mengamati proses pelayanan pada Waton Projectpro.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Strategi Pemasaran Jasa

Waton Projectpro menyediakan jasa *prewedding photography* calon pasangan pengantin untuk mengabadikan momen berharga sebelum hari pernikahan tiba. *Prewedding photography* sering digunakan oleh pasangan calon pengantin untuk mengeksplorasi kesamaan karakter calon pengantin. Waton Projectpro akan membantu dalam menentukan konsep atau tema pemotretan yang tepat untuk calon pasangan pengantin, memberi saran untuk lokasi yang terbaik, dan busana yang sesuai dengan tema pemotretan. Dengan harga terjangkau dan sangat bersahabat tentunya. Waton Projectpro menyediakan jasa *wedding photography* dan *wedding candid* baik untuk adat nasional seperti Jawa, Sunda, Batak, international, dan lain sebagainya.

Fotografi *prewed* mewajibkan seorang fotografer punya daftar tempat-tempat yang bagus untuk latar belakang dan *style* pemotretan. Sejalan dengan waktu, saat ini hampir semua tempat, terutama sekitar Semarang dan *Central Java*, menuntut pembayaran kalau dipakai untuk pemotretan *prewed*. Beberapa kompleks perumahan bahkan memasang tarif sampai tujuh digit rupiah. Sampai saat ini hanya beberapa tempat yang justru mengadaptasi kebutuhan fotografi *prewed* dengan cuma-cuma. Dalam memotret *prewed*, seorang fotografer harus mampu mengarahkan gaya sang calon pengantin serta bisa memanfaatkan keindahan tempat pemotretan dengan maksimal. Namun, kalau tidak waspada, keindahan tempat yang dipakai justru bisa membawa risiko pada kerusakan alat seperti pada saat pemotretan di pantai. Waton Projectpro selalu berusaha untuk membuat dan memberikan layanan jasa terbaik kepada anda calon konsumen ataupun klien kami untuk selalu mengabadikan momen-momen yang sangat spesial dengan kualitas foto yang bagus, indah, terbaik, dan menarik.

Hal terpenting bagi Waton Projectpro, semua kepuasan pelanggan, konsumen dan klien adalah segalanya. Oleh karena itu Waton Projectpro selalu berusaha untuk memberikan hasil kerja yang terbaik yang kami miliki dalam bidang fotografi dan juga videografi. Waton Projectpro juga akan terus dan selalu belajar untuk selalu meningkatkan kualitas pengambilan foto ataupun juga video kami dan juga selalu memahami apa yang menjadi keinginan pelanggan yang akan menggunakan jasa fotografi dari Waton Projectpro. Waton Projectpro merupakan sebuah tim yang khusus untuk menangani produksi konten kreatif untuk kebutuhan acara pelanggan maupun calon pelanggan. Salah satunya adalah jasa foto

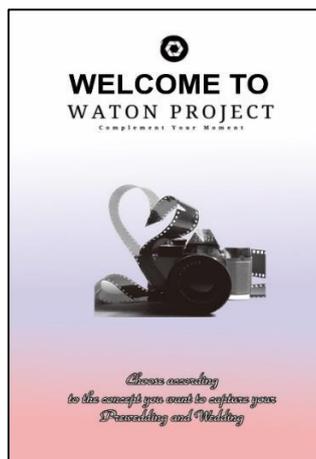
prewedding dan *wedding* untuk momen penting dari pelanggan maupun calon pelanggan.

Penggunaan Aplikasi

Berikut adalah petunjuk penggunaan aplikasi Waton Projectpro untuk *user*:

1. Tampilan Awal

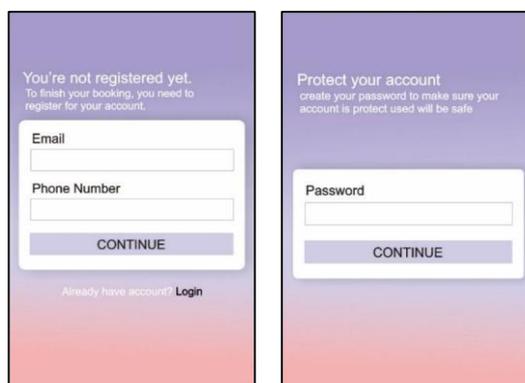
Tampilan awal disajikan pada saat user membuka aplikasi yaitu terdapat logo Waton Projectpro.



Gambar 2. Tampilan Awal

2. Menu Registrasi

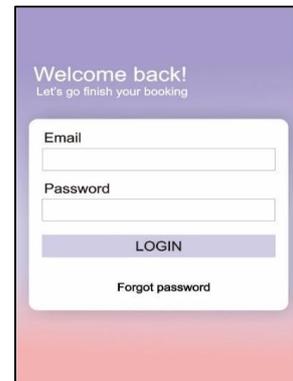
Menu untuk mendaftarkan akun jika *user* atau pelanggan belum memiliki akun Waton Projectpro untuk melakukan kegiatan pemesanan jasa.



Gambar 3. Menu Registrasi

3. Menu Login

Menu untuk *login* jika *user* atau pelanggan sudah memiliki akun Waton Projectpro untuk melakukan kegiatan pemesanan jasa.



Gambar 4. Menu Login

4. Menu Home

Menu untuk melihat beberapa konsep pilihan yang ada di Waton Projectpro.



Gambar 5. Menu Home

5. Menu Rincian

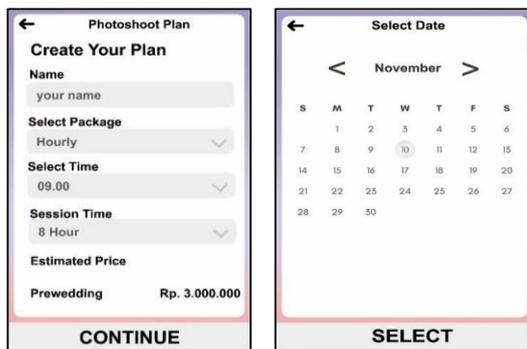
Menu untuk melihat rincian harga ataupun lainnya dari konsep pilihan yang dipilih pelanggan untuk melakukan pemesanan di Waton Projectpro.



Gambar 6. Menu Rincian

6. Menu Konfirmasi Pemesanan

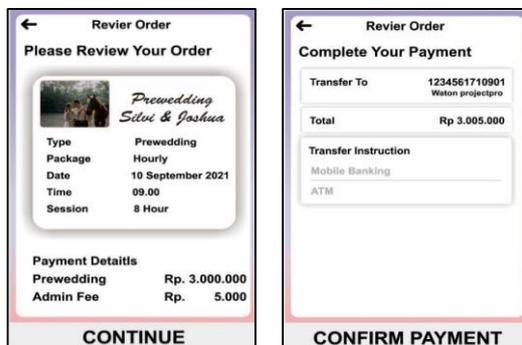
Menu konfirmasi pemesanan muncul ketika tombol *select* pada menu rincian yaitu mengisi data nama, tanggal, dan waktu, untuk pengambilan foto.



Gambar 7. Menu Konfirmasi Pemesanan

7. Menu Konfirmasi Pembayaran

Menu untuk konfirmasi pembayaran melalui transfer atm.



Gambar 8. Menu Konfirmasi Pembayaran

8. Tampilan Akhir

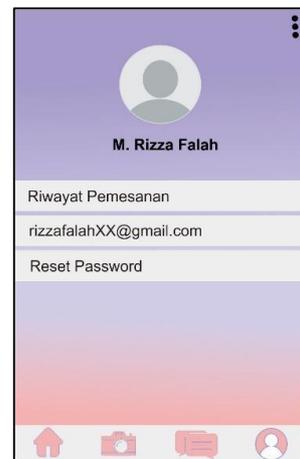
Menu untuk tahap terakhir pemesan menunggu konfirmasi dari Waton Projectpro atas pemesannya.



Gambar 9. Menu Akhir Selesai Pembayaran

9. Menu Pemilik Akun

Menu untuk melihat pemilik akun yang terdiri dari, Riwayat Pemesanan, e-Mail dan *Reset Password*.



Gambar 10. Menu Pemilik Akun

10. Menu Gambar

Menu gambar untuk melihat beberapa jepretan fotografer dari Waton Projecpro.



Gambar 11. Menu Gambar

11. Menu Chat

Menu untuk menghubungi lewat *chat* dari pihak pelanggan atau *user* ke pihak Waton Projectpro.



Gambar 12. Menu Chat

Berdasarkan hasil pengujian dengan aplikasi Waton Projectpro yang telah dilakukan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi sudah berjalan cukup maksimal, akan tetapi tidak menutup kemungkinan dapat terjadi kesalahan suatu saat pada saat aplikasi digunakan pada pelanggan. Karena masih banyak kekurangannya untuk saat ini aplikasi masih belum bisa digunakan untuk umum.

Kinerja sistem pada aplikasi penjualan paket fotografer ini adalah memberikan informasi

paket pernikahan yang ditujukan untuk masyarakat dengan berbeda-beda konsep. Oleh karena itu dirancanglah pilihan pertama yaitu mengenai konsep. Lalu setelah itu pengguna (*user*) dapat memilih konsep fotografer mana yang jasanya ingin mereka gunakan karena berbeda konsep tentu berbeda pula harga yang ditawarkan. Kelebihan pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sederhana dan mudah digunakan.
2. Mengirim pemesanan melalui *handphone*.
3. Aplikasi sangat ringan dan ramah spesifikasi sehingga cocok digunakan seluruh lapisan pengguna *smartphone android*.

Dan kekurangan pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi penjualan paket pernikahan ini belum berjalan maksimal.
2. Tidak dapat berjalan pada sistem operasi lain, seperti *iOS*, *Windows Phone*, dan *Blackberry*.

KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan strategis pemasaran layanan jasa fotografi berbasis *android* pada Waton Projectpro dan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Menyediakan dan memberikan jasa informasi yang diharapkan dapat membantu Waton Projectpro dalam pemasaran layanan jasa fotografi.
2. Membantu Waton Projectpro memasarkan usaha fotografi mereka secara *online* dalam bentuk aplikasi.
3. Menghasilkan suatu aplikasi penjualan paket pernikahan yang sederhana namun berdampak sangat baik terhadap penjualan jasa.
4. Memberikan kemudahan untuk pengguna/*customer* yaitu dapat mengetahui

informasi mengenai paket *wedding*, melakukan pemesanan dan dapat merencanakan anggaran biaya pernikahan sejak dini.

5. Dengan menggunakan aplikasi ini, maka proses pemesanan yang terjadi antara pihak *customer* dengan Waton Projectpro akan dapat diorganisir dengan baik pada saat transaksi berlangsung.
6. Memberikan pelayanan yang cepat dan tepat sesuai dengan harapan *customer*. Dan dapat berinteraksi dengan *customer* secara langsung tanpa adanya batas ruang dengan rasa nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. D. Setiyawati, R. R. Isnanto, and K. T. Martono, "Pembuatan Aplikasi Antar-Jemput Laundry Berbasis Web Service pada Platform Android," *J. Teknol. dan Sist. Komput.*, vol. 4, no. 1, pp. 150–158, 2016.
- [2] E. Sugiarto, *Psikologi Pelayanan dalam Industri Jasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.
- [3] Kotler, *Manajemen Pemasaran, Edisi Keempat*. Bandung: Erlangga, 1985.
- [4] H. A. S. Moenir, *Manajemen Pelayanan Umum di Indonesia*. Jakarta: Bumi Aksara, 2000.
- [5] C. Haksever, B. Render, R. S. Russell, and R. G. Murdick, *Service Management and Operations, 2nd Edition*. USA: Pearson Prentice Hall, 2000.
- [6] A. Vickery and B. C. Vickery, *Information Science in Theory and Practice*. De Gruyter, 2005.
- [7] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2011.
- [8] K. Blessinger and O. Maureen, "Content Analysis of the Leading General Academic Databases," *Libr. Collect. Acquis. Tech. Serv.*, vol. 28, no. 3, pp. 335–346, 2004.
- [9] Akarsh, "Artificial Intelligence and Image Recognition using HuskyLens," 2016. <https://www.instructables.com/>.