

---

---

## Penerapan Metode *Prototype* Dalam Perancangan Sistem Informasi *Service* Pada Bengkel Sido Motor Berbasis *Website*

Meida Intan Saputri<sup>1</sup>, Vembria Rose Handayani<sup>2</sup>, Eka Rahmawati<sup>3</sup>, Chandra Kesuma<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
Jakarta, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>meidaintan099@gmail.com, <sup>2</sup>vembria.vrh@bsi.ac.id, <sup>3</sup>eka.eat@bsi.ac.id, <sup>4</sup>chandra.cka@bsi.ac.id

---

Artikel Info : Diterima : 29-05-2024 | Direvisi : 22-07-2024 | Disetujui : 29-07-2024

---

**Abstrak** - Sepeda motor, sebagai kendaraan pribadi, merupakan alat transportasi yang ekonomis dan sangat populer di Indonesia. Namun, hampir semua pengendara sepeda motor pasti pernah mengalami masalah seperti rantai kendur atau putus, mesin mogok, dan masalah lainnya. Karena itulah, bengkel memiliki peran penting dalam membantu pengendara mengatasi berbagai masalah tersebut. Bengkel Sido Motor merupakan salah satu bengkel yang berlokasi di Desa Karangsalam, Kemranjen, Banyumas. Bengkel Sido Motor menyediakan jasa *service*, menjual *sparepart*, oli dan variasi berbagai motor lainnya. Pelayanan di bengkel Sido Motor masih manual. Hal tersebut membuat pelanggan harus mengantri jika ingin mendapatkan jasa *service* sepeda motor. Karena proses pengelolaan data transaksi dan pembayaran *service*, *sparepart*, dan pembuatan laporan masih dilakukan dengan secara manual, perancangan sistem informasi sangat diperlukan untuk memudahkan aktivitas jasa *service* di bengkel Sido Motor. Perancangan sistem ini menggunakan metode *prototype*, yang terdiri dari beberapa tahap: pengumpulan dan analisis kebutuhan sistem, pemodelan desain, pembuatan *prototype*, dan evaluasi *prototype*. Menggunakan UML untuk menggambarkan aliran dan fungsionalitas dari sistem. Penerapan sistem informasi di bengkel Sido Motor diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi seluruh aktivitas. Admin akan mampu mengelola data jasa *service* dan membuat laporan dengan tepat waktu. Serta pendapatan bengkel Sido Motor terus bertambah dan jumlah pelanggannya semakin bertambah.

Kata kunci : Service, Bengkel, Prototype, Website, Sistem Informasi

**Abstracts** - *Motorbikes, as private vehicles, are an economical and very popular means of transportation in Indonesia. However, almost all motorbike riders have experienced problems such as a loose or broken chain, engine breaking down, and other problems. For this reason, workshops have an important role in helping motorists overcome these various problems. Sido Motor Workshop is one of the workshops located in Karangsalam Village, Kemranjen, Banyumas. Sido Motor Workshop provides service services, sells spare parts, oil and a variety of other motorbikes. Service at the Sido Motor workshop is still manual. This means that customers have to queue if they want to get motorbike service. Because the process of managing transaction data and paying for services, spare parts, and making reports is still done manually, information system design is need for facilitate service activities at the Sido Motor workshop. This system design uses the prototype method, which consists of several stages: collecting and analyzing system requirements, design modeling, prototype formation, and prototype evaluation. Using UML to describe the flow and functionality of a system. It is hoped that the implementation of information system at the Sido Motor workshop will make all activities more effective and efficient. Admins will be able to manage service data and make reports in a timely manner. And the Sido Motor workshop's income continues to increase and the number of customers continues to increase.*

Keywords : Service, Workshop, Prototype, Website, Information System

### PENDAHULUAN

Cepatnya perkembangan teknologi informasi di era globalisasi tidak terlepas dari kemudahan yang diberikan teknologi dan informasi dalam menjalankan aktivitas bisnis. Industri otomotif, atau yang dikenal dengan sebutan bengkel, adalah bisnis yang sangat dicari, dibutuhkan oleh banyak pengguna sepeda motor, serta merupakan bagian penting yang tak terpisahkan dari kehidupannya. Situasi ini perlu dimanfaatkan sebagai peluang bisnis, mengingat jumlah pengguna sepeda motor semakin meningkat dan bahwa pengguna harus rutin melakukan



perawatan sepeda motornya. Mengingat persyaratan dan proses pendiriannya yang lebih mudah untuk bengkel umum, ada lebih banyak bengkel umum daripada bengkel kemitraan.

Bengkel Sido Motor berlokasi di Jl. Alternatif Sokawera, Desa Karangsalam, Kemranjen, Banyumas. Didalam pelayanannya masih manual. Hal tersebut menyebabkan pencatatan transaksi membutuhkan waktu lama. Hal ini membuat pelanggan harus mengantri terlebih dahulu apabila ingin melakukan jasa *service* sepeda motor. Bengkel ini juga menyediakan suku cadang serta jasa *service* besar, kecil, lengkap dan penggantian oli sepeda motor. Sebagai bengkel yang sangat diminati para konsumen. Bengkel Sido Motor dituntut untuk memiliki penyajian jasa yang baik untuk mempermudah dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Selain itu, proses pengolahan data transaksi dan pembayaran *service* dan *sparepart* serta proses pembuatan laporan transaksi *service* dan *sparepart* juga masih dilakukan secara manual di Bengkel Sido Motor. Hal ini dianggap kurang efektif dan efisien.

Berikut beberapa hasil referensi yang dijadikan sebagai acuan. Penelitian dari (Ningsih et al., 2023), bahwa sistem ini hanya sampai pada tahap pembuatan *prototype*, bukan sistem. Karena peneliti fokus membahas ERD dan kardinalitas, relasi antar tabel dan desain antarmuka. Sistem yang dibuat menggunakan Metode *Prototyping* dianggap layak karena dapat membantu dalam reservasi bengkel motor dengan lebih akurat tanpa mencatat data secara manual pada buku arsip sehingga dapat meningkatkan efektivitas kerja di bengkel. Penelitian dari (Subianto, 2021), bahwa penggunaan sistem informasi berbasis komputer mempermudah pekerjaan dan bertujuan utama untuk meminimalkan risiko kehilangan data, serta mencegah terjadinya kesalahan dalam perhitungan transaksi yang sebelumnya dilakukan secara manual. Penelitian dari (Permatasari et al., 2021), bahwa sistem informasi yang dibangun berupa sistem *booking service* yang memberikan informasi nomor antrian pelanggan jasa *service* motor di bengkel Jogja Modifikasi Motor. Sistem ini dirancang untuk mempermudah pekerjaan dan menghindari terjadinya antrian yang sama.

Dari uraian diatas maka, dibutuhkan perancangan sistem informasi untuk mempermudah setiap aktivitas jasa *service* di bengkel. Dengan adanya sistem informasi, *owner* tidak harus lagi menunggu lama ketika akan melakukan pengecekan jasa *service*. Admin dapat melakukan pelayanan jasa *service* serta dapat melihat informasi lengkap pada menu *website* yang disediakan. Hal ini akan menunjang pengolahan data menjadi lebih baik khususnya bagi admin dan *owner* Bengkel Sido Motor, serta juga dapat mempermudah admin dalam membuat laporan.

## 1. Sistem Informasi

Tata Sutabri, seperti yang dikutip oleh (Ismael, 2020), sistem terdiri sekumpulan elemen, komponen, atau variabel tersusun secara terorganisir, berinteraksi, terintegrasi, dan terpadu. Pengumpulan, pemrosesan, penyimpanan, analisis, dan pendistribusian informasi adalah suatu sistem. Sebagai contoh, sistem terdiri dari *input* (misalnya, instruksi dan data) dan *output* (seperti laporan dan kalkulasi) (Supriati, Saputri dan Islamiah dalam (Ahmadar et al., 2021)). Data yang diproses dari berbagai sumber baik sumber yang sama ataupun berbeda, yang memberikan nilai, makna, dan kegunaan dikenal sebagai informasi (Putu dalam (Ismael, 2020)). Hasil dari pengolahan suatu data, diklasifikasi, diinterpretasikan, dan digunakan dalam proses pengambilan keputusan disebut informasi, menurut Sutabri, dikutip dalam jurnal (Trimahardhika dan Sutinah) dalam (I Putu Bayu Kusuma et al., 2023). Perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur, dan sumber daya manusia terlatih adalah empat komponen utama yang membentuk sistem informasi (Pratama dalam (Ahmadar et al., 2021)).

## 2. Website

Sekumpulan halaman yang berfungsi untuk menyajikan informasi dalam berbagai format, seperti teks, gambar statis atau bergerak, *animation*, *voice*, atau kombinasi, yang terhubung satu sama lain secara statis atau dinamis merupakan *website* ((Ahmadar et al., 2021)). *Website*, menurut Yeni Susilowati dalam (Syachroni & Mulyanto, 2022), adalah beberapa halaman *website* berisi informasi saling terkait dan ditempatkan di *server web*, sehingga dapat diakses melalui internet atau jaringan area *local* (LAN). *Website* adalah rangkaian komputer terdiri dari beberapa halaman atau situs yang menyediakan dalam bentuk text, grafis, audio, dan animasi melalui *protocol* transfer *hypertext* (R. R. R. dalam (Ardiansyah et al., 2020)).

## 3. Metode *Prototype*

*Prototyping* merupakan metode pengembangan sistem yang memanfaatkan *prototype* untuk menggambarkan sebuah sistem, memungkinkan pengguna atau pemilik sistem mendapatkan gambaran mengenai sistem yang akan dikembangkan. Dengan metode ini, pengembang dapat membuat *prototype* awal sebelum membangun sistem sebenarnya (Sri dalam (Syachroni & Mulyanto, 2022)). *Prototyping* merupakan metode pengembangan perangkat lunak dimana pengguna ikut mengevaluasi desain sistem (D. Yuliana et al. dalam (Zen et al., 2023)).

Metode ini memiliki beberapa tahapan, yaitu ((Nurul Renaningtias, 2021)):

a. Pengumpulan Kebutuhan dan Analisis Sistem

Tahap pertama yang dilakukan didalam penelitian ini adalah pengumpulan kebutuhan dan analisis sistem. Di

- tahap ini, mengidentifikasi kebutuhan sistem dan penentuan garis besar sistem yang akan dibuat.
- b. **Pemodelan Perancangan Secara Cepat**  
Tahapan ini dilakukan acuan dalam pembuatan *Prototype* nya.
  - c. **Pembentukan *Prototype***  
Pada tahap ini, membentuk *Prototype* ini dilakukan sesuai dengan rancangan sebelumnya.
  - d. **Evaluasi *Prototype***  
Tahap ini, dilakukan evaluasi *prototype* dan disesuaikan dengan kebutuhan. Jika belum sesuai, maka bisa melakukan tahap selanjutnya yaitu perubahan *Prototype*.
  - e. **Perubahan *Prototype***  
Di tahap ini, dilakukan untuk menyempurnakan *Prototype* yang sudah ada agar sesuai kebutuhan.
  - f. **Penggunaan Sistem**  
Tahapan akhir dari model *Prototype* ini adalah melakukan evaluasi terhadap sistem sebelum sistem siap digunakan.

#### 4. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Aditama dalam (I Putu Bayu Kusuma et al., 2023), ERD merupakan *relationship* antara *entity* dalam *database* berdasarkan objek-objek yang memiliki hubungan antar relasi. *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah sebuah diagram dalam bentuk representasi grafis yang digunakan untuk merancang *database* yang menghubungkan berbagai informasi (Khoulah 'Afifah, Zaimah Fira Azzahra, dan Azaroby Dwi Anggoro dalam (Herdiyansyah, 2023)). ERD membantu dalam desain *database* dan menunjukkan cara membuatnya (S.H. Felix, Lim, and G.Tiur dalam ('Afifah et al., 2022)). Tiga (3) elemen dasar dalam diagram hubungan entitas adalah sebagai berikut (Khoulah 'Afifah, Zaimah Fira Azzahra, dan Azaroby Dwi Anggoro dalam (Herdiyansyah, 2023)):

- a. **Entity**  
*Entity* adalah kumpulan objek yang akan diidentifikasi dalam *database*. Orang, lokasi, objek, atau keadaan tertentu merupakan *entity*. Simbol *entity* adalah persegi panjang.
- b. **Relationship**  
*Relationship* atau relasi adalah hubungan antara dua atau lebih entitas. Simbol relasi berbentuk belah ketupat.
- c. **Attribute**  
*Attribute* atau atribut merupakan informasi yang terdapat dalam suatu entitas. Setiap entitas harus memiliki kunci utama dan atribut deskriptif sebagai atribut entitasnya. Atribut biasanya berada didalam tabel atau bisa dibedakan dengan label. Simbol atribut berbentuk elips.

ERD memiliki beberapa jenis relasi, antara lain (A.G Satria, R. Silvia Rostianingsih, dan S. Alexander Tiur dalam ('Afifah et al., 2022)):

1. **One to One (1:1)**: Satu entitas dapat berelasi dengan satu entitas lainnya.
2. **One to Many (1:M)**: Satu entitas dapat berelasi dengan beberapa entitas lainnya.
3. **Many to Many (M)**: Beberapa entitas dapat berelasi dengan beberapa entitas lainnya.

#### 5. Logical Record Structure (LRS)

*LRS (Logical Record Structured)* merupakan sebuah representasi logis dari struktur rekaman dalam tabel *database* yang dihasilkan melalui hubungan antara kumpulan *entity*. Jumlah tabel, *cardinality* dan kunci tamu atau *foreign key* dapat diidentifikasi dengan menggunakan LRS (Fridayanthie dan Mahdiati dalam (Ardiansyah et al., 2020)). Model yang dirancang untuk menampilkan elemen-elemen yang perlu diintegrasikan ke dalam sistem dan semua elemen yang dikerjakan sistem tanpa menjelaskan secara detail cara kerja sistem tersebut, adalah LRS (Herry Utomo yang dikutip pada jurnal (Yunita) dalam (Sulistiyah, 2020)). Simarmata dalam Riyan Latifahul Hasanah dan Sutantri dalam (Hasanah & Sutantri, 2020), menjelaskan bahwa untuk himpunan *relationship* biner R antara himpunan *entity* A dan B, *cardinality*nya dapat dipetakan bisa berupa *one to one* (1:1), *one to many* (1:M) atau *many to many* (M:M).

#### 6. Unified Modelling Language (UML)

Bahasa industri yang digunakan untuk desain, dokumentasi, dan visualisasi sistem perangkat lunak adalah *UML (Unified Modelling Language)* (Sulistiyorini dalam (Yusran, Wulan Andang Purnomo, Lido Sabda Lesmana, 2020)). UML merupakan sebuah pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang menjelaskan aliran sistem dan fungsionalitas sistem, tujuan, serta mekanisme kontrolnya (Abdillah dalam (Purnia et al., 2021)). Diagram UML biasa digunakan didalam proses pengembangan sistem, antara lain:

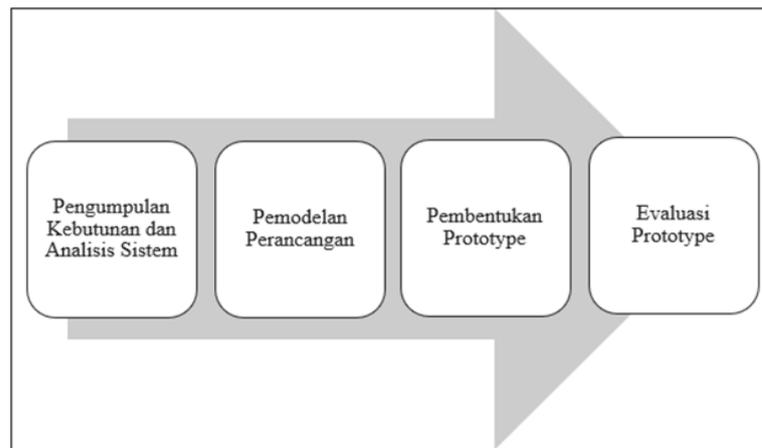
##### 1. Use Case

Merupakan model perilaku (*behaviour*) sistem informasi yang dibuat. Diagram ini berperan dalam mengidentifikasi berbagai fungsi didalam sistem informasi dan siapa yang menggunakannya (Hendini dalam (Purnia et al., 2021)).

2. *Activity diagram*  
Menunjukkan alur kerja sistem atau proses bisnis (Hendini dalam (Purnia et al., 2021)).
3. *Sequence Diagram*  
Mendeskripsikan perilaku dalam *scenario* dengan menampilkan contoh pesan dan *object* yang diletakkan diantara *object* didalam suatu *use case* (Munawar dalam (Setiawan, 2021)).
4. *Class Diagram*  
Dalam model desain sistem, *diagram class* menunjukkan interaksi antara kelas dan memberikan rincian yang menjelaskan masing-masing kelas. Diagram ini juga menggambarkan peraturan-peraturan dan tanggung jawab dari entitas yang menentukan perilaku sistem. Selain itu, *class diagram* juga menampilkan atribut dan operasi suatu kelas serta batasan yang terkait dengan objek yang terhubung (Hendini dalam (Purnia et al., 2021)).

## METODE PENELITIAN

Penelitian bertujuan untuk merancang sistem informasi *service* pada bengkel motor. Gambar 1 menunjukkan metode penelitian yang digunakan untuk metode *prototype*.



Gambar 1. Metode Penelitian

1. Pengumpulan Kebutuhan dan Analisa  
Pengumpulan kebutuhan dan analisis sistem dilakukan dengan beberapa cara diantaranya observasi, wawancara dan studi literatur.
2. Pemodelan Perancangan Secara Cepat  
UML, ERD dan LRS adalah alat yang digunakan untuk pemodelan sistem.
3. Pembentukan *Prototype*  
Pembentukan *prototype* dilakukan dengan menggunakan *figma* sebagai *tools*. Rancangan antarmuka yang dibuat mencakup semua halaman yang diusulkan untuk dapat digunakan pada layanan *service* pada bengkel Sido Motor.
4. Evaluasi *Prototype*  
Mengevaluasi *prototype* dan menyesuaikannya dengan kebutuhan. Jika belum memenuhi yang diharapkan, langkah selanjutnya adalah melakukan perubahan *prototype*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Identifikasi Kebutuhan dan Analisa Sistem

Proses mengidentifikasi kebutuhan sistem agar memenuhi ekspektasi dan kebutuhan user. Didalam sistem, fungsi-fungsi yang dirancang nantinya akan dimanfaatkan oleh para user sesuai dengan kebutuhannya. Para user tersebut yaitu admin dan *owner*/pemilik bengkel. Admin dapat melakukan beberapa akses seperti:

- a. Kelola data pelanggan dan mendaftarkan.
- b. Kelola data *sparepart*.
- c. Kelola data *service*.
- d. Kelola data transaksi *service*.
- e. Membuat laporan jasa *service*.

Sedangkan wewenang yang dimiliki oleh *owner*/pemilik bengkel diantaranya:

- a. Melihat data pelanggan.
- b. Melihat data *sparepart*.
- c. Melihat data *service*.
- d. Melihat data transaksi.

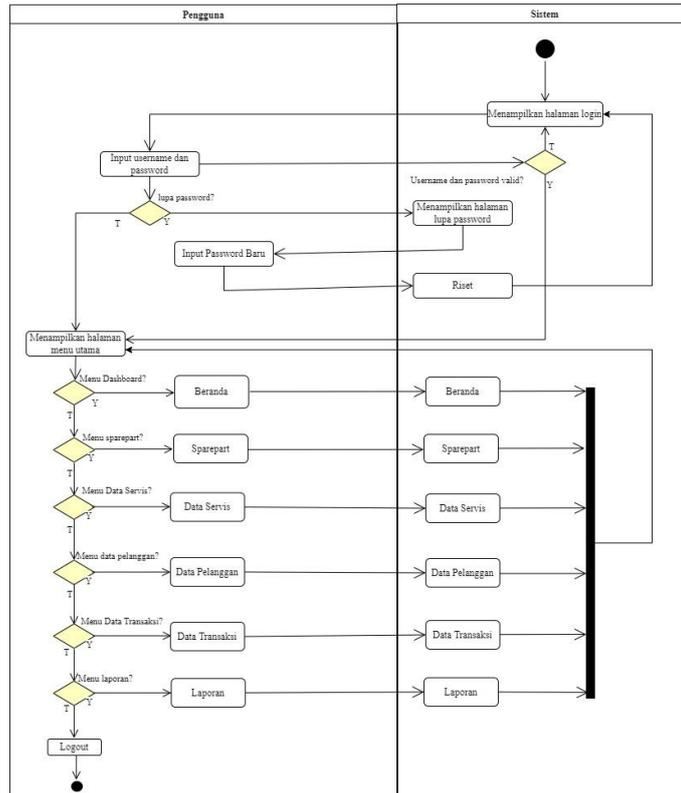
b. Melihat hasil laporan jasa *service*.

Hasil analisis menunjukkan beberapa hal yang menjadi kebutuhan sistem yaitu:

- a. *Website* pelayanan *service* sepeda motor ini mempermudah admin dalam mengelola data pelanggan, data sparepart, data *service*, data transaksi dan laporan.
- b. *Website* ini menampilkan data-data yang dibutuhkan untuk membuat laporan kepada *owner*.
- c. *Website* ini juga mempermudah *owner* dalam memonitoring bengkel.

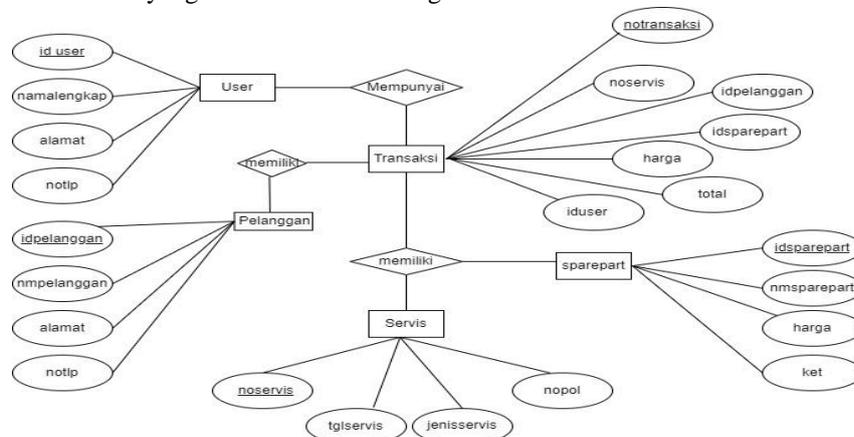
2. Pemodelan Perancangan

Pemodelan perancangan dilakukan dengan menggunakan beberapa diagram seperti UML, ERD dan LRS. *Activity Diagram* dibuat untuk Tujuan utama dari pembuatan *activity diagram* adalah untuk memvisualisasikan alur kerja atau proses secara jelas dan terstruktur. Adapun *activity diagram* terdapat pada Gambar 2.



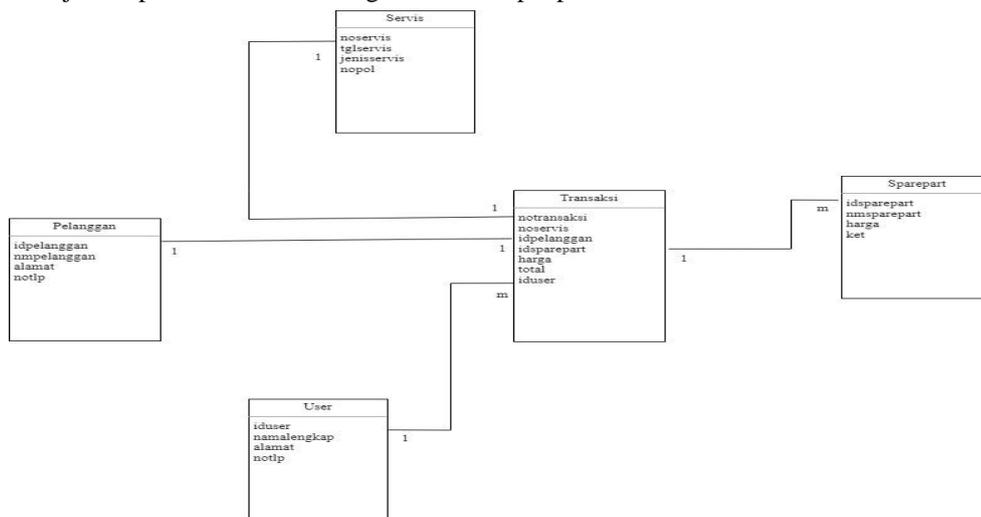
Gambar 1. *Activity Diagram*

Selanjutnya *ERD* dibuat untuk memberikan pemahaman yang jelas terhadap struktur data dan hubungan antar entitas, komunikasi yang efektif antara berbagai pihak terkait, perencanaan desain basis data yang lebih baik sebelum implementasi dimulai, identifikasi kebutuhan bisnis yang spesifik, serta pengembangan sistem yang lebih efisien karena struktur data yang sudah terdefinisi dengan baik.



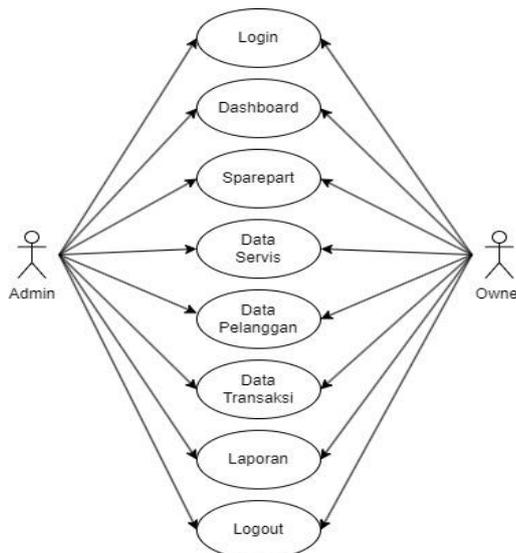
Gambar 2 *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Kemudian dilanjutkan pembuatan LRS sebagaimana terdapat pada Gambar 4.



Gambar 3. Logical Record Structure (LRS)

Selanjutnya, *usecase diagram* dalam sistem informasi service pada bengkel motor berfungsi untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem eksternal) dengan sistem, dengan fokus pada fungsionalitas yang disediakan oleh sistem. *Usecase diagram* membantu dalam memahami kebutuhan pengguna dan skenario penggunaan sistem, serta mengidentifikasi fungsi utama yang harus disediakan oleh sistem untuk memenuhi kebutuhan tersebut.

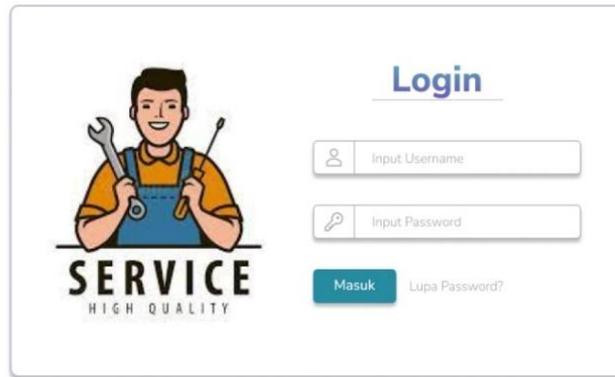


Gambar 4. Usecase Diagram

Dengan *usecase diagram*, dapat diketahui dengan jelas fitur-fitur atau layanan-layanan apa yang akan disediakan oleh sistem, serta bagaimana aktor-aktor tersebut berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan mereka. Ini menjadi panduan dasar dalam merancang arsitektur sistem dan menentukan prioritas pengembangan fitur-fitur yang akan diimplementasikan.

3. Pembentukan *Prototype*

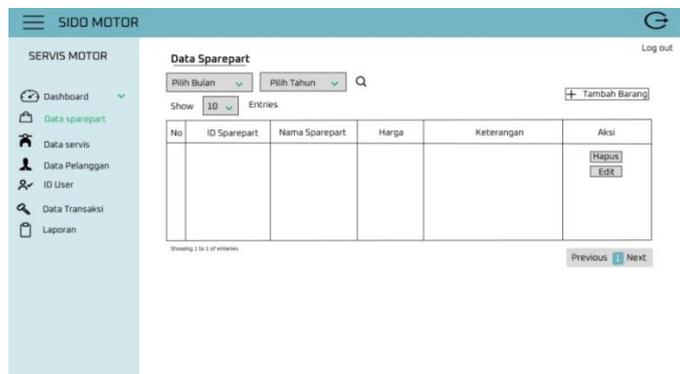
Berikut rancangan antar muka utama pada sistem informasi *service* pada Bengkel Sido Motor.



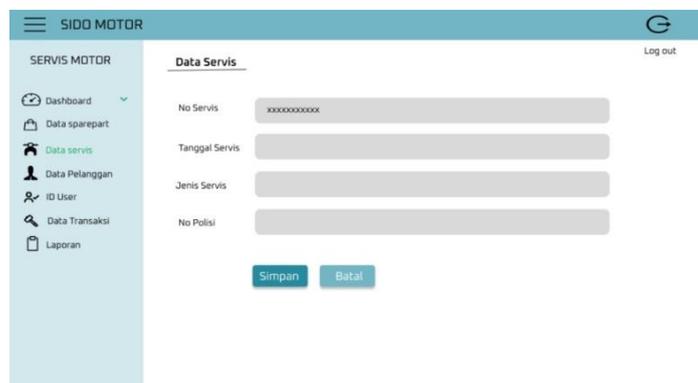
Gambar 5. Rancangan *Form Login*



Gambar 6. Rancangan *Dashboard*



Gambar 7. Rancangan *Data Sparepart*



Gambar 8. Rancangan *Service*

### 3. Evaluasi *Prototype*

Evaluasi *prototype* perancangan sistem informasi *service* pada Bengkel Sido Motor dilakukan untuk menguji fungsionalitas, kegunaan, dan kecocokan sistem dengan kebutuhan pengguna serta tujuan bisnis bengkel. Evaluasi ini melibatkan pengguna yang mewakili berbagai peran, seperti administrator, mekanik, dan pelanggan, untuk mengumpulkan umpan balik tentang antarmuka pengguna, kemudahan penggunaan, serta kebutuhan fungsional yang terpenuhi atau belum terpenuhi. Selain itu, evaluasi juga mencakup pengujian teknis untuk memastikan kinerja sistem, keamanan data, dan integrasi dengan sistem yang ada. Hasil dari evaluasi *prototype* ini digunakan untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebelum tahap implementasi penuh dilakukan, sehingga dapat membuat sistem yang lebih efisien, efektif serta sesuai kebutuhan dan harapan pemilik bengkel dan pengguna.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Antarmuka *Front-End*

Responden	Login User	Data Sparepart	Data Servis	Data Pelanggan	Data Transaksi	laporan	logout
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Keberhasilan</b>	5	5	5	5	5	5	5
<b>Nilai Keberhasilan</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Tabel 2. Hasil Evaluasi Antarmuka *Back-End*

Responden	Login User	Data Sparepart	Data Servis	Data Pelanggan	Data Transaksi	laporan	Logout
1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
<b>Keberhasilan</b>	5	5	5	5	5	5	5
<b>Nilai Keberhasilan</b>	100%	100%	100%	100%	100%	100%	100%

Evaluasi antarmuka mengindikasikan sehingga setiap rancangan sistem dapat beroperasi sesuai dengan yang diharapkan dan sesuai dengan tujuannya. Evaluasi antarmuka tersebut memberikan keyakinan bahwa sistem telah dirancang dengan baik dan dapat digunakan secara efektif oleh pengguna. Dengan demikian, pengguna dapat mengakses dan memanfaatkan fungsionalitas sistem dengan lancar, sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penggunaan yang telah ditetapkan.

## KESIMPULAN

Sistem informasi pelayanan jasa *service* di Bengkel Sido Motor dapat mempermudah penyimpanan data transaksi dan informasi lain seperti data *sparepart* dan data pelanggan. Pemilik bengkel akan lebih mudah memantau kegiatan operasional. Pengorganisasian file dan pembuatan laporan akan menjadi lebih efisien. Sistem akan memfasilitasi penyampaian informasi yang diperlukan. Namun, ada beberapa saran untuk perbaikan diantaranya pengguna sistem perlu berperan aktif dalam memastikan data tersimpan dengan akurat. Sistem dapat ditingkatkan dengan tambahan fitur informasi seperti gambar, tulisan, atau grafik. Sistem ini dapat dikombinasikan dengan sistem pemesanan untuk memudahkan pelanggan melakukan reservasi sebelumnya.

## REFERENSI

'Afiifah, K., Azzahra, Z. F., & Anggoro, A. D. (2022). Analisis Teknik Entity-Relationship Diagram dalam

- Perancangan Database Sebuah Literature Review. *Jurnal Intech : Informatika Dan Teknologi*, 3(2), 18–22.
- Ahmadar, M., Perwito, P., & Taufik, C. (2021). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA RAHAYU PHOTO COPY DENGAN DATABASE MySQL. *Dharmakarya : Jurnal Aplikasi Ipteks Untuk Masyarakat*, 10(4), 284–289.
- Ardiansyah, A., Suleman, Kuryanti, S. J., & Marlantika, R. T. (2020). Sistem Informasi Pariwisata Dan Kuliner (SIPAKU) Berbasis Web GIS Di Tegal. *Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya*, 2(1), 8–13.
- Hasanah, R. L., & Sutantri, S. (2020). Perancangan E-Commerce Penjualan Perlengkapan Haji pada Toko Ar'raudhah Purwokerto dengan Model Waterfall. *Remik : Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika*, 5(1), 159–170.
- Herdiyansyah, T. K. (2023). Sistem Informasi Pemesanan Roti Kallis Bakery Secara Online Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal METHODIKA*, 9(2), 55–58.
- I Putu Bayu Kusuma, Luh Putu Cintya Prabandari, & Made Prima Restami. (2023). Sistem Informasi Pengarsipan Surat Pertanggungjawaban Berbasis Web Badan Penanggulangan Bencana Daerah Buleleng. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 9(4), 479–490.
- Ismael. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pemesanan Produk Alat Olahraga Berbasis Web Pada Cv.Body Tech Padang. *J-Click*, 7(1), 101–112.
- Ningsih, D., Rasyid, N. T., Rosdianti, A. A., Ikhsan, K., & Abdullah, R. W. (2023). Perancangan Sistem Reservasi pada Bengkel Bimo Motor Berbasis Website. *Seminar Nasional AMIKOM Surakarta (SEMNAS)*, November, 653–663.
- Nurul Renaningtias, D. A. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa. *Jurnal Rekursif*, 9(1), 92–98.
- Permatasari, R. D., Syofiawan, D., & Santiana, E. (2021). Sistem Informasi Booking Service Pada Bengkel Jogja Modifikasi Motor Berbasis Web. *Jurnal Teknik Ibnu Sina*, 6(1), 1–9.
- Purnia, D. S., Ratningsih, R., Surahman, M., & Agustin, W. (2021). Implementasi Metode Prototyping Pada Rancang Marketplace Rumah Kost Berbasis Mobile. *EVOLUSI : Jurnal Sains Dan Manajemen*, 9(1), 1–11.
- Setiawan, M. H. A. S. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Presensi Karyawan Pada PT Infinite Business Synergy Di Jakarta. *Jurnal Lentera ICT*, 7(1), 49–59.
- Subianto, N. I. (2021). Sistem Informasi Layanan Jasa Bengkel Sepeda Motor. *Jurnal INFOKAM*, XVII(1), 43–51.
- Sulistiyah. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Alat Pertukangan Dengan Desain Sistem Berorientasi Object (Study Kasus: Toko Tangerang Diesel). *Jurnal AKRAB JUARA*, 5(3), 209–218.
- Syachroni, W., & Mulyanto, A. (2022). Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Administrasi Tpu Desa Karang Setia Berbasis Web. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 7(2), 17–20.
- Yusran, Wulan Andang Purnomo, Lido Sabda Lesmana, R. E. (2020). Perancangan Sistem Informasi Administrasi Pembayaran SPP Siswa Berbasis Web. *Jurnal Edik Informatika*, 6(2), 7–13.
- Zen, M., Budi Utomo, R., & Hamdi, N. (2023). Sistem Informasi Penjadwalan Mata Pelajaran Berbasis Web Menggunakan Metode Prototyping Pada SMKN 9 Medan. *RESOLUSI : Rekayasa Teknik Informatika Dan Informasi*, 3(3), 80–87.