
PERANCANGAN CRAFTZEN.ID FAMILY CRAFT MENGUNAKAN METODE PROTOTYPE

Gunawan Budi Sulisty¹, Miftahul Luthfi²

¹Universitas Bina Sarana Informatika

²Universitas Bina Sarana Informatika

Email: ¹gunawan.gnw@bsi.ac.id, ²12191732@bsi.ac.id

Abstrak

Saat ini di dunia maya terjadi fenomena yang menarik dalam perkembangan sistem informasi. Sektor bisnis merupakan sektor yang paling terpengaruh, melalui *e-commerce* (*electronic commerce*) sebuah bisnis akan mendapat peluang yang sama dengan bisnis lainnya. Family Craft merupakan usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) yang bergerak dalam bidang kerajinan dan sekarang masih berkembang, sehingga membutuhkan sarana untuk mengembangkan bisnis melalui *e-commerce*. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah *website* sebagai sarana memperkenalkan usaha dan menjual produk mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *prototype* dengan tahapan komunikasi kebutuhan pengguna (mewawancarai pemilik usaha), perancangan *prototype* (merancang alur), pembentukan *prototype* (merancang desain), serta uji coba, evaluasi menggunakan pemrograman *PHP*, *Framework Codeigniter*, *MySql* sebagai database penyimpanan data. Untuk sistem ini diuji dengan menggunakan metode *black-box*. Hasil dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi penjualan online berbasis website pada toko kerajinan Family Craft, yang nantinya dapat digunakan sebagai acuan untuk membangun *e-commerce*. Pengumpulan data dengan cara observasi (pengamatan secara langsung), wawancara (tanya-jawab), dan studi pustaka.

Kata kunci: *sistem informasi, e-commerce, prototype, PHP.*

Abstract

Currently in cyberspace there is an interesting phenomenon in the development of information systems. The business sector is the sector most affected, through e-commerce (electronic commerce) a business will get the same opportunities as other businesses. Family Craft is a micro, small and medium enterprise (MSMEs) engaged in crafts and is still developing, so it requires means to develop business through e-commerce. The purpose of this research is to create a website as a means of introducing businesses and selling their products. The method used in this research is prototyping with the stages of communicating user needs (interviewing business owners), designing prototypes (designing flows), forming prototypes (designing designs), as well as trials and evaluations and using PHP programming, the Codeigniter Framework and MySql as storage databases. data. For this system was tested using the black-box method. The result of this study is the design of a website-based online sales application at the Family Craft craft shop, which can later be used as a reference for building e-commerce. Data collection by way of observation (direct observation), interviews (questions and answers), and literature study.

Keywords: *information system, e-commerce, prototype, PHP.*

1. PENDAHULUAN

Saat ini evolusi di dunia maya yang telah terjadi adalah kejadian yang cukup menarik dalam perkembangan sistem informasi. Dari berbagai sektor, sektor bisnislah yang paling merasakan dampak dari berkembangnya sistem informasi. Melalui *e-commerce* (*electronic commerce*) sebuah bisnis bisa mendapatkan peluang yang sama dengan bisnis lain di dunia maya. Saat ini banyak sekali perusahaan yang telah menawarkan barang dagangannya melalui *e-commerce* dan banyak diantara mereka menawarkannya dengan media website. Hampir semua perusahaan yang ada di dalam *fortune 500*

mempunyai website di internet yang berperan sangat penting untuk mengenalkan produk agar memiliki jangkauan yang luas bahkan skala internasional. Penggunaan teknologi informasi dalam bisnis telah berkembang sangat cepat, dengan beberapa perubahan yang sangat signifikan berupa digitalisasi, mobilitas modal dan liberalisasi informasi (Laudon & Traver, 2018). Konsumen (pelanggan) dapat memesan dan berbelanja tanpa batasan waktu dan lokasi dengan menanggapi informasi terkini (Xiaohui et al., 2017). Mekanisme dan proses semua transaksi bisnis dapat dilakukan secara online, yang memudahkan pemrosesan pembayaran domestik dan internasional. Ekspansi bisnis menjadi lebih fleksibel, menjangkau target pasar yang lebih luas, media periklanan yang lebih murah dan interaktif, kejelasan transparansi biaya operasional, digitalisasi produk/jasa, merampingkan sistem distribusi, memfasilitasi kegiatan bisnis melintasi batas budaya dan negara dengan biaya yang relatif lebih efektif., yang memfasilitasi membangun kemitraan bisnis dengan membedakan model sesuai dengan kebutuhan spesifikasi produk/jasa tertentu (Li & Hong, 2018). Oleh karena itu, syarat utama desain e-commerce adalah sebagai sarana penting untuk menyebarkan informasi tentang berbagai produk unik dan memperluas pangsa pasar, yang bertujuan untuk mendapatkan keunggulan dan daya saing yang lebih kompetitif dan global (Afsar et al., 2018). Keberhasilan belanja online lebih tergantung pada kekhususan produk dengan spesifikasi tertentu. Perusahaan dengan produk yang unik dan istimewa dapat menciptakan peluang bisnis dan memiliki tingkat daya banding yang tinggi karena memiliki keunikan yang belum dimiliki oleh perusahaan lain, seperti: Family Craft yang memproduksi kerajinan dalam memasarkannya. Hingga saat ini, mengingat perekonomian yang kurang baik dan umumnya stagnan, pemilik mencari kesuksesan baru dengan menjajaki peluang bisnis untuk memperluas pangsa pasar secara online menggunakan sistem e-commerce. Mobilitas terbatas dan liberalisasi pasar memaksa manajemen berinovasi untuk memperluas pasar sasaran melalui desain dan penggunaan perdagangan elektronik. Teknologi e-commerce adalah mekanisme bisnis yang bekerja secara elektronik memfokuskan bisnis online, menawarkan kesempatan untuk membangun lebih banyak hubungan manusia dan individu dengan pelanggan tanpa ruang dan waktu (Li & Yang, 2014). Fakta ini dapat mendorong daya saing global karena sistem distribusi tidak lagi terbatas pada wilayah tertentu.

Family Craft sendiri merupakan UMKM (usaha mikro kecil dan menengah) yang bergerak di bidang produksi kerajinan dengan memanfaatkan bahan alami yang terbuat dari daun pandan, rotan, pelepah pisang yang kemudian dijadikan bahan untuk pembuatan kerajinan anyaman tas, lapisan kursi, karpet dan lain sebagainya. UMKM ini bekerja dengan memberdayakan ibu rumah tangga, produk utama dari kerajinan ini adalah kerajinan tas. Namun saat ini barang yang diproduksi masih disetorkan ke pengepul yang nantinya hasilnya akan di ekspor ke luar negeri dan tidak menjual kerajinan tersebut secara langsung ke pembeli. Untuk melakukan pengembangan terhadap UMKM tersebut agar dapat menjual produk secara langsung dan lebih luas, maka penulis melakukan pengembangan sistem penjualan dengan merancang sebuah website sehingga pelanggan dari berbagai tempat bisa lebih mengenal apa itu Family Craft dan juga bisa memberi informasi tentang produk karena kurangnya pengetahuan konsumen terhadap produk yang dijual, selain itu mereka juga dapat melakukan transaksi didalamnya.

Dari latar belakang di atas penulis membangun sebuah perancangan aplikasi website yang berfungsi agar pelanggan bisa lebih mengetahui tentang produk yang dijual dan bisa bertransaksi kapanpun tanpa harus datang ke toko tersebut secara langsung.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian deskriptif merupakan prosedur penelitian yang bekerja dengan objek atau subjek dalam penelitian yang bisa berupa lembaga, orang, masyarakat dan lainnya, berdasarkan fakta yang ada ataupun apa adanya. Untuk metode penelitian ini mempunyai 2 tahapan yaitu termin pengembangan aplikasi & pengumpulan data.

2.1. Tahap Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam melakukan penelitian ini metode yang digunakan oleh penulis adalah metode *prototype*. Metode *prototyping* adalah sebuah metode untuk mengumpulkan informasi berdasarkan kebutuhan dari pengguna secara tepat. Hasil dari *prototype* itu nantinya akan digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak setelah dievaluasi oleh pengguna (Pricillia & Zulfachmi, 2021).

Berikut adalah tahapan-tahapan penelitian yang terdapat pada metode prototype menurut (Rohmadi & Yasin, 2020):

1. *Communication* (Komunikasi Kebutuhan Pengguna)
Pada proses ini penulis mewawancarai pemilik bisnis yaitu Ibu Saptini buat mengetahui mengenai bagaimana perkara yang terdapat pada UMKM Family Craft, Sehingga bisa memunculkan pandangan baru buat menciptakan suatu sistem yang nantinya dibutuhkan.
2. *Quick Plan* (Perancangan Prototype)
Merancang sebuah prototype yang sifatnya ad interim & serius dalam tampilan pengguna & penyajian yaitu pembuatan input & hasil yang nantinya bisa dikembangkan lagi.
3. *Construction of Prototype* (Pembentukan Prototype)
Pada tahapan ini merupakan pembuatan design prototype yang mewakili kebutuhan pengguna sinkron perancangan yang sebelumnya sudah dibuat.
4. *Deployment Delivery and Feedback* (Uji coba & penilaian prototype)
Prototype sudah terselesaikan sebagai sebuah sistem lalu diserahkan ke pengguna supaya dilakukan uji coba & penilaian. Kemudian pengguna menaruh tanggapan yang akan dipakai menjadi acuan supaya bisa memperbaiki prototype sebelumnya supaya sebagai sistem sinkron yang diinginkan sang pengguna

2.2. Metode Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Observasi.
Penulis melakukan pengamatan secara langsung di Kerajinan Family Craft yang beralamat di Wijilan, Wijimulyo, Nanggulan, Kulon Progo. Hasil pengamatan tersebut langsung direkap dan dari observasi tersebut dapat mengetahui proses dan kegiatan yang terjadi di sana.
2. Wawancara.
Dalam Penulisan laporan ini, agar dapat mengetahui informasi secara lengkap maka penulis melakukan suatu tanya jawab dengan Ibu Saptini selaku pengelola kerajinan Family Craft.
3. Studi Pustaka.
Studi Pustaka dilakukan dengan mencari teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini dari berbagai sumber buku *referensi*, internet maupun jurnal.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Observasi atau Literasi Proses Bisnis Sejenis

Menurut hasil dari observasi yang telah dilakukan terdapat beberapa proses dalam melakukan pemesanan barang, prosedur pembayaran, prosedur pengiriman serta prosedur pembuatan laporan seperti di bawah ini:

1. Pemesanan Barang
Sebelum pelanggan melakukan pemesanan user harus login terlebih dahulu ke halaman pemesanan, setelah itu pelanggan dapat menentukan produk yang akan dipesan. Lalu pelanggan memilih produk kerajinan yang ingin dipesan, setelah itu menentukan jumlah produk dan ukuran produk (bila terdapat beberapa ukuran). Semua produk yang telah dipilih oleh pelanggan dapat dimasukkan kedalam keranjang belanja.
2. Prosedur Pembayaran
Setelah menentukan produk yang ingin dibeli kemudian memasukkannya kedalam keranjang belanja, maka proses selanjutnya adalah proses pembayaran. Sebelum melakukan pembayaran pelanggan diharuskan mengisi data pengiriman dan pembayaran. Nantinya semua pesanan serta alamat pengiriman akan dikirimkan kepada admin sehingga pesanan bisa dilanjutkan oleh admin.
3. Prosedur Penerimaan Pesanan
Setelah admin mengkonfirmasi pesanan dengan mengirimkan email ke customer, kemudian admin memastikan pelanggan telah melakukan pembayaran maka pesanan akan segera diproses.
4. Prosedur Pengiriman Barang
Dalam pengiriman ini tidak lagi dikenai biaya pengiriman apabila masih berada di area kota jogja dan akan dikirim oleh kurir dari Family Craft secara langsung agar menjaga kualitas produk. Apabila terdapat kerusakan maka pihak toko akan memberikan garansi kepada pelanggan.
5. Proses Pembuatan Laporan
Admin akan memasukkan data barang yang tersedia dan laporan barang yang telah terjual.

3.2. Analisa Kebutuhan

Pada tahap analisa kebutuhan ini penulis menganalisa apa saja kebutuhan yang diperlukan supaya sistem ini bisa berjalan, seperti kebutuhan *user* atau pengguna sistem tersebut.

Adapun analisis pengguna yaitu meliputi:

1. Skenario *Administrator* (Admin) :
 - a. Admin bisa melakukan login dan log-out.
 - b. Admin bisa mengelola data produk.
 - c. Admin bisa mengelola laporan.
 - d. Admin bisa mengelola transaksi.
2. Kebutuhan *Customer* (Pelanggan) :
 - a. Pelanggan dapat melihat produk yang ditawarkan.
 - b. Pelanggan dapat melakukan *login* dan *logout*
 - c. Pelanggan dapat melakukan pemesanan secara online.
 - d. Pelanggan dapat membuat keranjang belanja.
 - e. Pelanggan dapat melihat profil perusahaan.

3.3. Rancangan Dokumen

3.3.1. Rancangan Dokumen Masukan (*Input*)

Rancangan dokumen masukan ini sebagai bentuk langkah awal dari pengelolaan data untuk menghasilkan output sesuai yang diinginkan. Adapun dokumen rancangan masukan sebagai berikut :

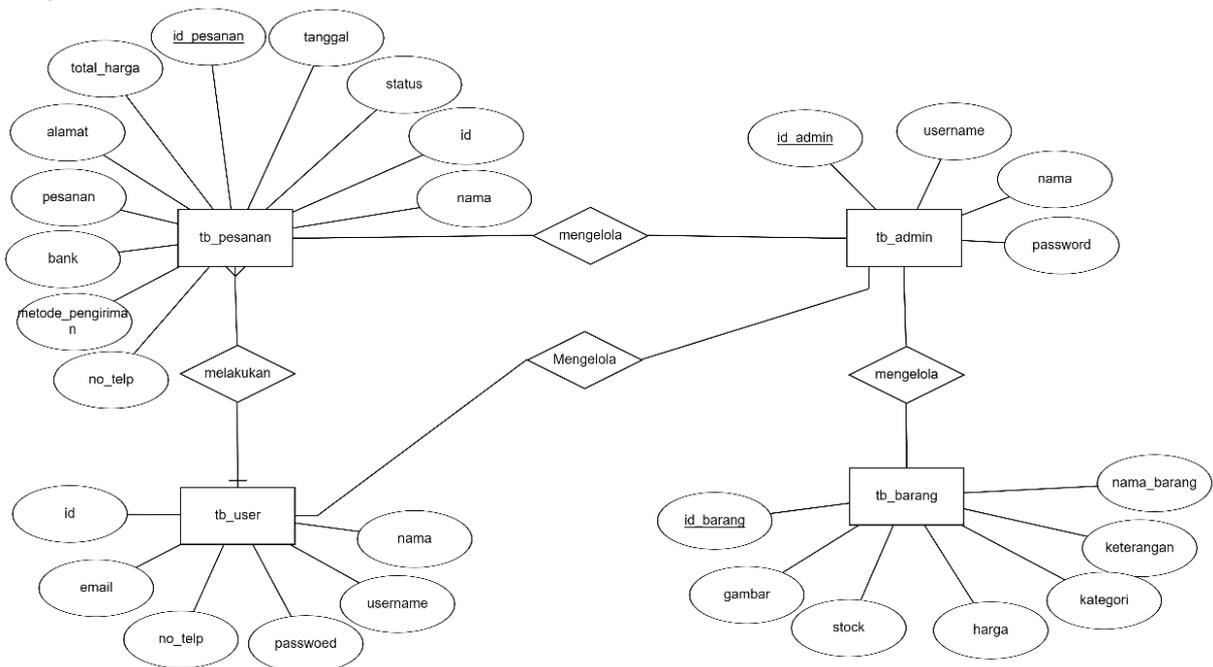
- a. Data Produk
- b. Data Pemesanan Produk

3.3.2. Rancangan Dokumen Keluaran (*Output*)

Rancangan dokumen masukan ini sebagai bentuk langkah awal dari pengelolaan data untuk menghasilkan output sesuai yang diinginkan. Adapun dokumen rancangan keluaran sebagai berikut :

- a. Data Transaksi Pelanggan
- b. Data Pemesanan Produk

Dalam merancang program ini maka akan menghasilkan beberapa tabel yang digambarkan menggunakan *Entity Relation Diagram* (ERD).. Berikut merupakan gambar dari *Entity Relationship Diagram* (ERD):

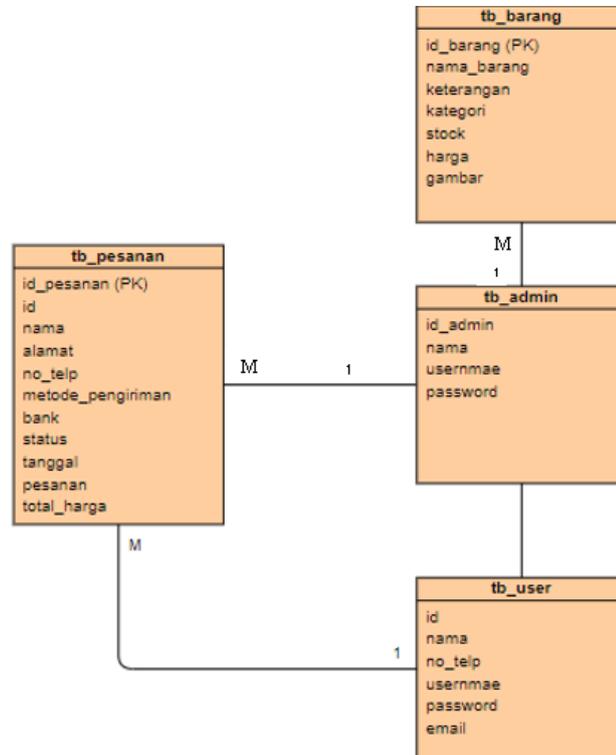


Sumber : Olahan Penulis (2022)

Gambar 1. merupakan rancangan hubungan antar entitas (*Entity Relationship Diagram* (ERD))

3.4. Logical Record Structure (LRS)

Berikut merupakan gambar *Logical Record Structure* (LRS) perancangan aplikasi Craftzen.ID :

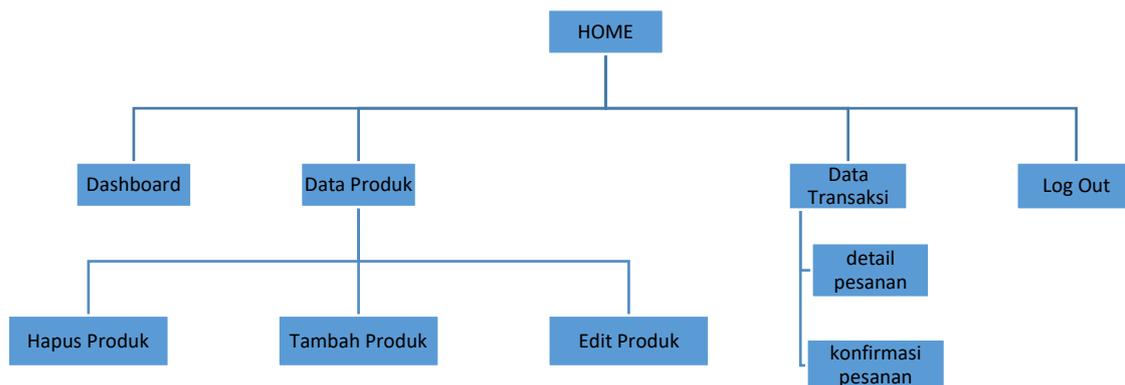


Sumber : Olahan Penulis(2022)

Gambar 2. Merupakan rancangan hubungan antar tabel Logical Record Structure (LRS)

3.5. Spesifikasi Program

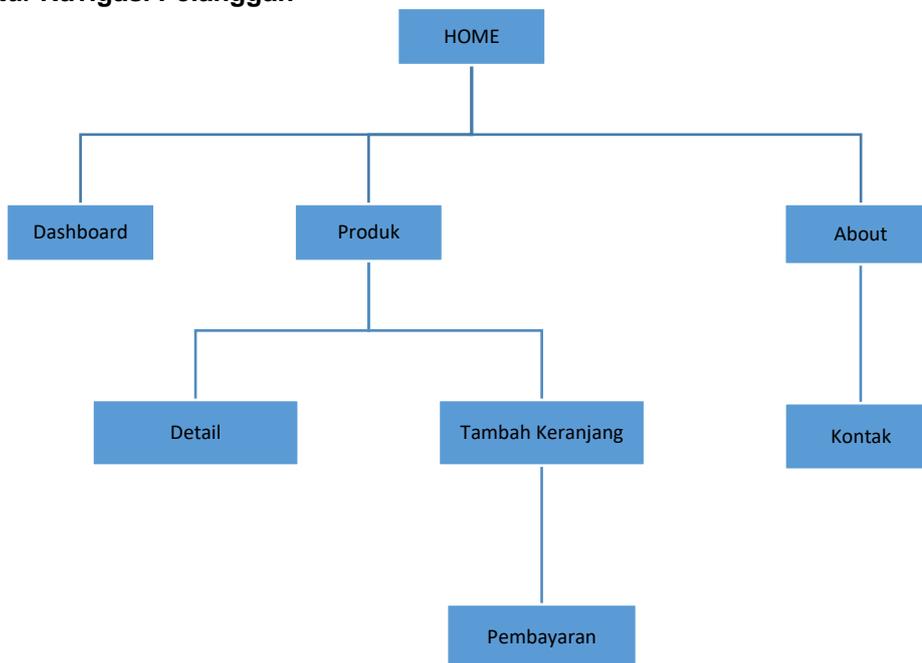
a. Struktur Navigasi Admin



Sumber Olahan Penulis (2022)

Gambar 3. Merupakan rancangan srtuktur navigasi admin

b. Struktur Navigasi Pelanggan



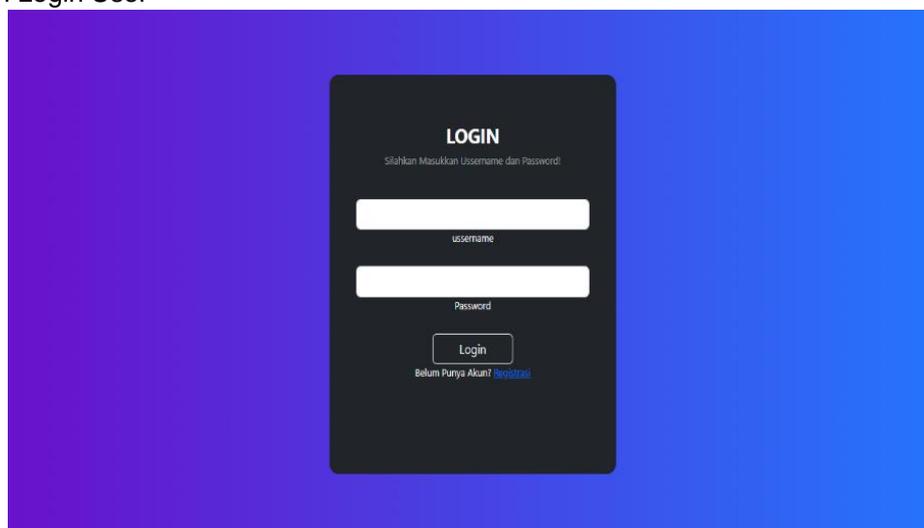
Sumber Olahan Penulis (2022)

Gambar 4. Merupakan rancangan srtuktur navigasi pelanggan

3.6. Implementasi

Pada tahap ini penulis merealisasikan *design* sistem yang dibuat agar dapat mengetahui apakah hasil sistem sesuai dengan perancangan yang dibuat.

1. Halaman Login User



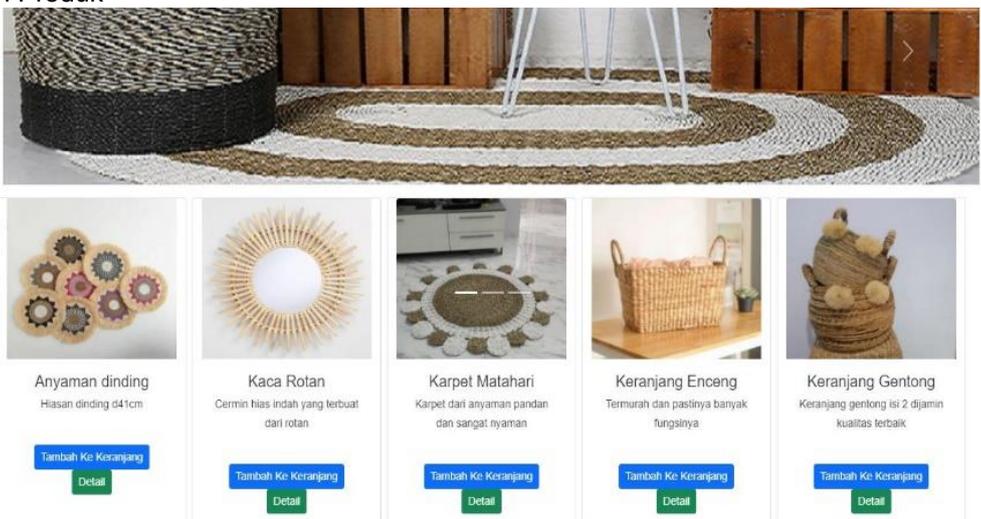
Gambar 5. Merupakan rancangan halaman login pelanggan

2. Halaman Dashboard



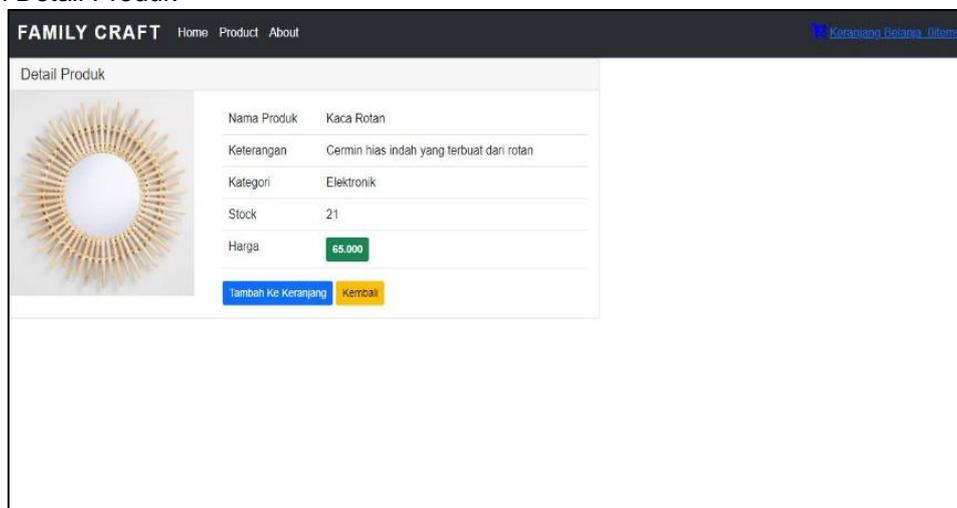
Gambar 6. Merupakan rancangan halaman Dashboard pelanggan

3. Halaman Produk



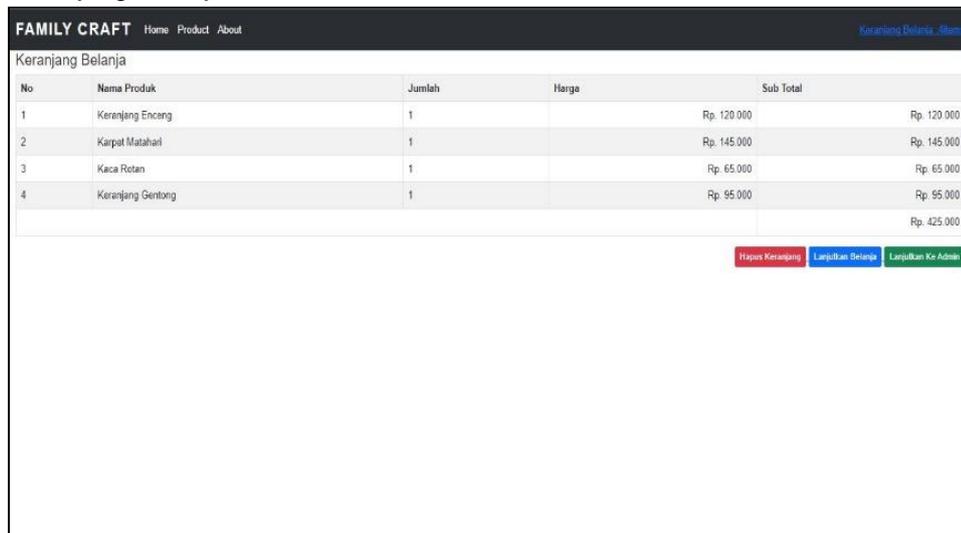
Gambar 7. Merupakan rancangan halaman produk pelanggan

4. Halaman Detail Produk



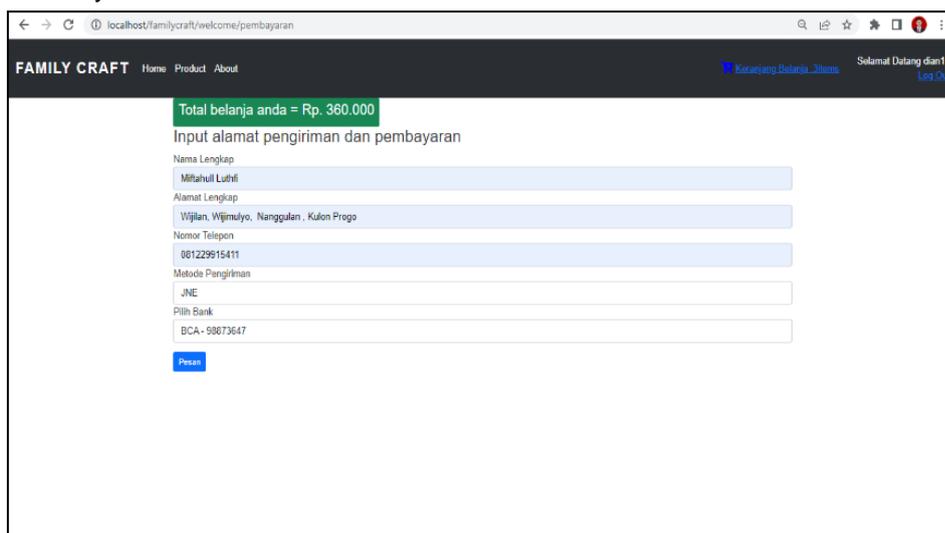
Gambar 8. Merupakan rancangan halaman detail produk pelanggan

5. Halaman Keranjang Belanja



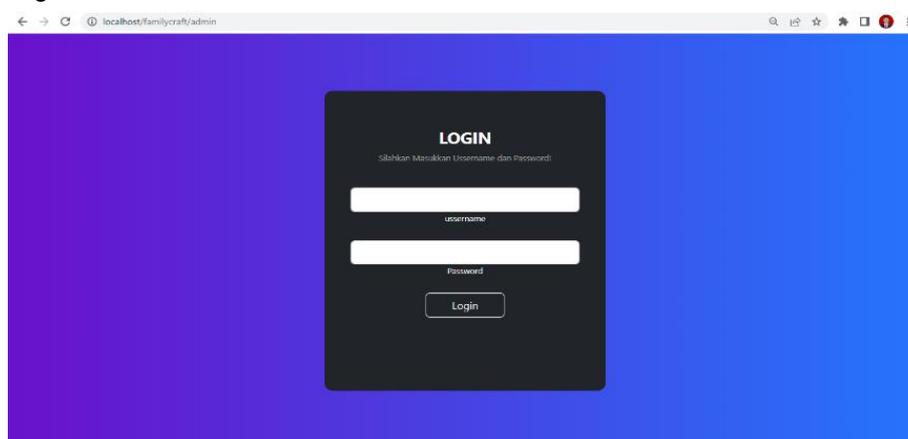
Gambar 9. Merupakan rancangan halaman keranjang belanja

6. Halaman Pembayaran



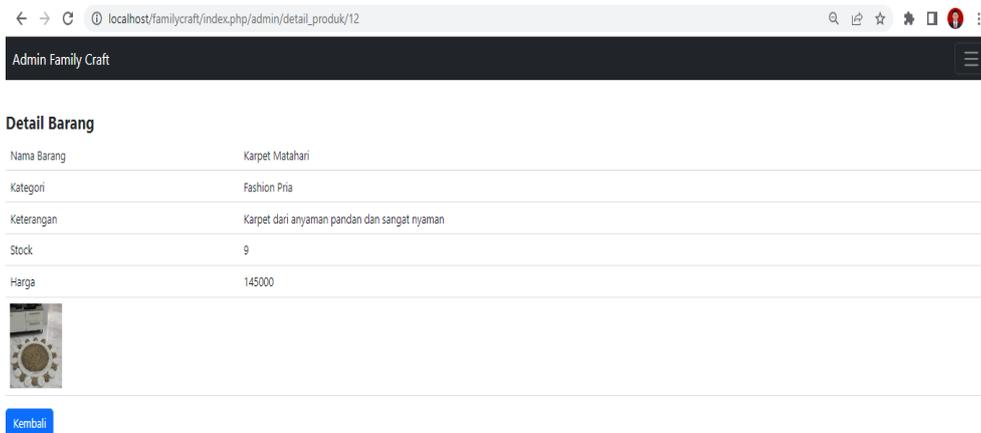
Gambar 10. Merupakan rancangan halaman pembayaran

7. Tampilan login admin



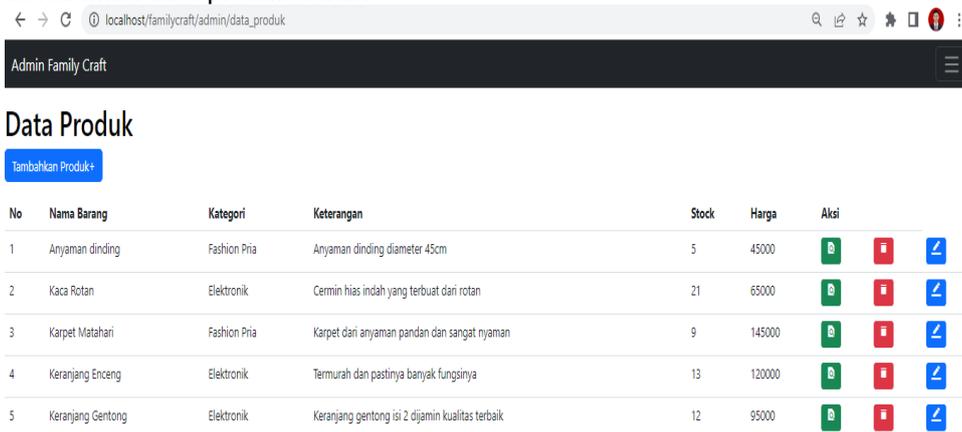
Gambar 11. Merupakan rancangan halaman login admin

8. Tampilan halaman home admin



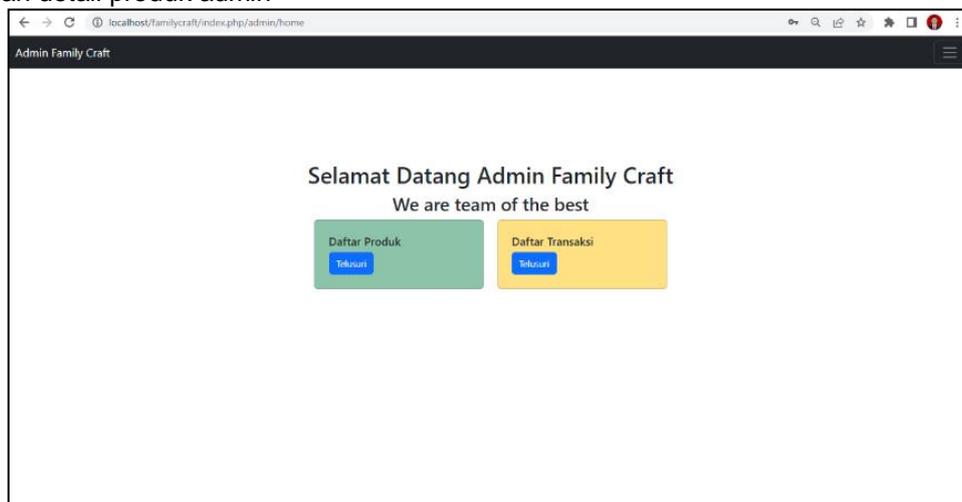
Gambar 12. Merupakan rancangan halaman data home admin

9. Tampilan halaman data produk admin



Gambar 13. Merupakan rancangan halaman data produk admin

10. Tampilan detail produk admin



Gambar 14. Merupakan rancangan halaman detail produk admin

11. Halaman edit produk

Admin Family Craft

EDIT DATA BARANG

Nama Barang
Karpet Matahari

Kategori
Fashion Pria

Keterangan
Karpet dari anyaman pandan dan sangat nyaman

Stock
9

Harga
145000

Foto
Choose File No file chosen

Reset Simpan

Gambar 15. Merupakan rancangan edit produk

12. Halaman data transaksi

Admin Family Craft

Data Transaksi

Print Data Transaksi

No	ID Pesanan	Nama Pelanggan	alamat	No Telephone	Tanggal Pemesaan	Status Pesanan	Aksi
1	6	Miftahul Luthfi	Wijilan, Wijimulyo, Nanggulan , Kulon Progo	081229915411	Saturday, 30 / 07 / 2022	Menunggu Konfirmasi	Detail
2	7	Surya Ahmad	Karangsari, Moyudan, Sleman	081229915411	Friday, 29 / 07 / 2022	Menunggu Konfirmasi	Detail
3	8	Ibnu	hjhjhkhfhkgfkgfh	09868979	Saturday, 30 / 07 / 2022	Menunggu Konfirmasi	Detail
4	9	Eko	Wijilan, Wijimulyo, Nanggulan , Kulon Progo	081229915411	Saturday, 30 / 07 / 2022	Menunggu Konfirmasi	Detail

Gambar 16. Halaman data transaksi

13. Halaman detail transaksi

Admin Family Craft

Detail Pesanan

No Pesanan 6

Print Data Transaksi

Nama Pemesan: Miftahul Luthfi

Alamat Pemesan: Wijilan, Wijimulyo, Nanggulan , Kulon Progo

No Telephone: 081229915411

Metode Pengiriman: JNE

Metode Pembayaran: BCA

Tanggal Pesanan: Saturday, 30 / 07 / 2022

Status Pesanan: Menunggu Konfirmasi

Pesanan: Karpet Matahari[1], Keranjang Enceng[1], Anyaman dinding[1]

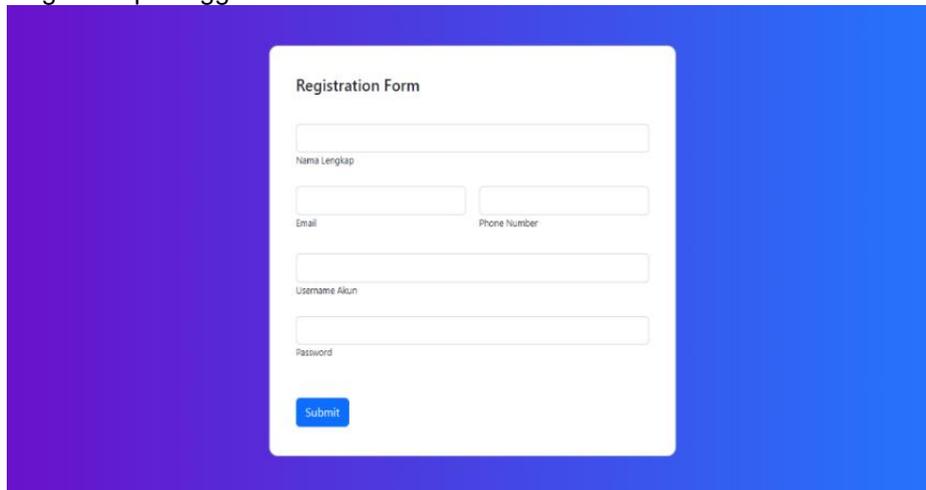
Total yang dibayarkan: Rp. 310000

Ubah Status Pesanan

Ubah

Gambar 17. Merupakan rancangan detail data transaksi

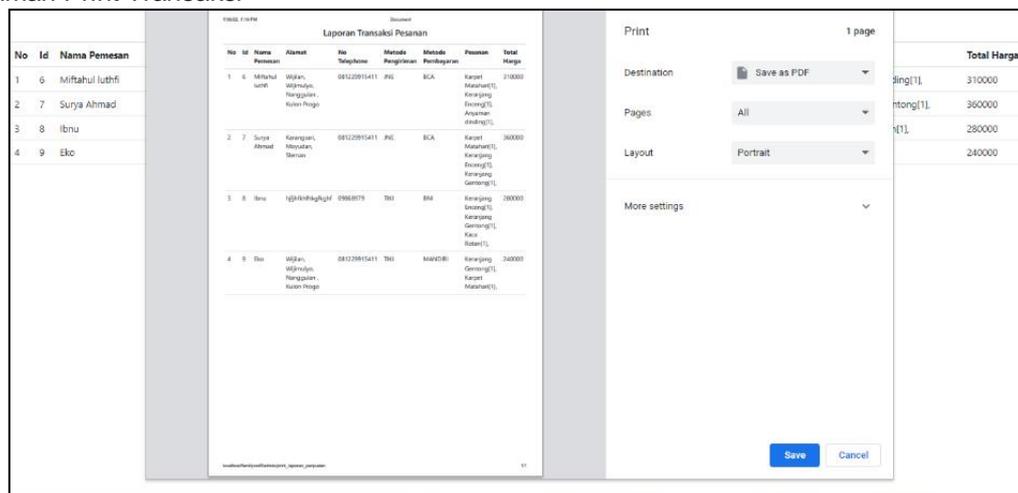
14. Halaman registrasi pelanggan



The registration form is centered on a blue background. It features a white box with the title "Registration Form". Below the title are five input fields: "Nama Lengkap", "Email", "Phone Number", "Username Akun", and "Password". A blue "Submit" button is located at the bottom of the form.

Gambar 18. Merupakan rancangan registrasi pelanggan

15. Halaman Print Transaksi



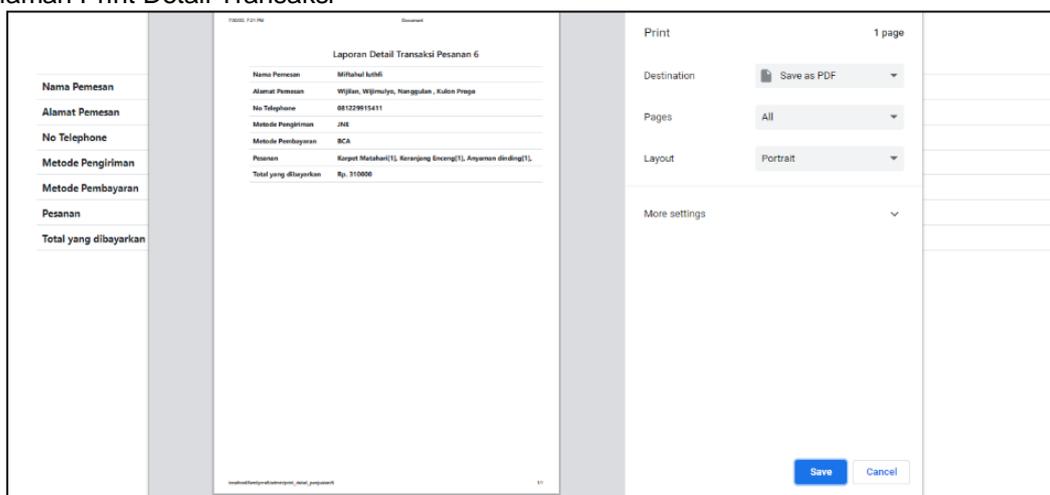
The print transaction page is divided into three main sections. On the left is a table of transactions. The middle section is a detailed report titled "Laporan Transaksi Pesanan". On the right is a print settings panel with options for destination, pages, layout, and more settings. A summary table on the far right shows total prices.

No	Id	Nama Pemesan	Total Harga
1	6	Miftahul luthfi	310000
2	7	Surya Ahmad	360000
3	8	Ibnu	280000
4	9	Eko	240000

No	Id	Nama	Alamat	No Telephone	Metode Pengiriman	Metode Pembayaran	Pesanan	Total Harga
1	6	Miftahul luthfi	Wijaya, Wijaya, Karangasem, Kuluw Progo	08122915411	JNE	BCA	Korpet Matahari(1), Karangasem Enceng(1), Anyaman dinding(1)	310000
2	7	Surya Ahmad	Karangasem, Mulasan	08122915411	JNE	BCA	Korpet Matahari(1), Karangasem Enceng(1), Karangasem Gampang(1), Karangasem Gampang(1), Karu	360000
3	8	Ibnu	Wijaya, Karangasem	08963079	TNI	BNP	Korpet Gunung(1), Karangasem Gampang(1), Karangasem Gampang(1), Karangasem Gampang(1), Karangasem Gampang(1)	280000
4	9	Eko	Wijaya, Karangasem	08122915411	TNI	MANDIRI	Korpet Gunung(1), Karangasem Enceng(1), Karangasem Enceng(1), Karangasem Enceng(1)	240000

Gambar 19. Merupakan rancangan Print Transaksi

16. Halaman Print Detail Transaksi

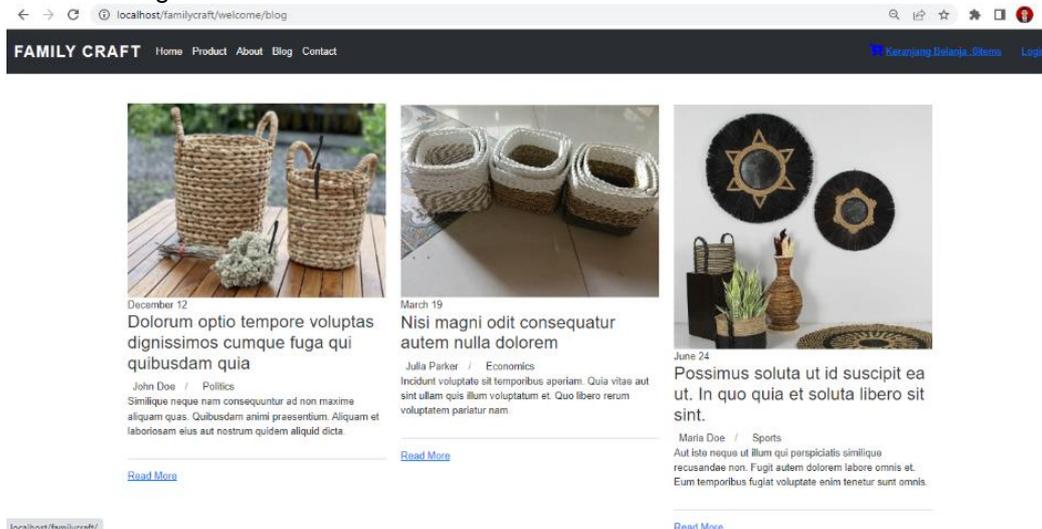


The print transaction detail page shows a detailed view of a single transaction. It includes a table of transaction details on the left, a detailed report in the middle, and a print settings panel on the right. The report title is "Laporan Detail Transaksi Pesanan 6".

Nama Pemesan	Alamat Pemesan	No Telephone	Metode Pengiriman	Metode Pembayaran	Pesanan	Total yang dibayarkan
Miftahul luthfi	Wijaya, Wijaya, Karangasem, Kuluw Progo	08122915411	JNE	BCA	Korpet Matahari(1), Karangasem Enceng(1), Anyaman dinding(1)	Rp. 310000

Gambar 20. Merupakan rancangan Detail Transaksi

17. Halaman Blog



Gambar 21. Merupakan rancangan Halaman Blog

4. KESIMPULAN

Berdasarkan berbagai penjelasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini maka bisa disimpulkan beberapa hal diantaranya, perancangan website e-commerce yang berfokus dalam penjualan produk kerajinan ini, dapat memudahkan dalam pembangunan serta pengembangan website, yang diharapkan dapat mempermudah dalam mengelola transaksi jual beli secara lebih luas dan online. Perancangan dengan menggunakan metode Prototype yang mana secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Bisa dikatakan bahwa metode ini merupakan metode waterfall yang dilakukan secara berulang-ulang, dengan tahapan pemilihan fungsi, penyusunan sistem informasi, evaluasi serta penggunaan selanjutnya. Dengan dibagunnya website ini, diharapkan akan memperluas jaringan pemasaran, yang pada akhirnya akan meningkatkan transaksi penjualan.

REFERENSI

- Afriani, S. N., & Hadi, I. (2019). Prototype Sistem Pengering Biji Kopi Otomatis Berbasis Web Server. *Seminar Nasional Inovasi Dan Aplikasi Teknologi Di Industri*, 214–218.
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Febrianto, H., Padurenan, K., & Bekasi, K. (2022). *Padurenan Berbasis Website*. 7(1), 38–50.
- Fithri, D. L., & Na'im, M. R. A. (2021). Otomasi Manajemen Pelayanan Surat Keterangan Desa Muktiharjo Berbasis Web. *Jurnal SITECH: Sistem Informasi Dan Teknologi*, 4(1), 77–82. <https://doi.org/10.24176/sitech.v4i1.6332>
- Hidayat, A., & Piliang, F. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Lahan Parkir Berbasis Web Gis. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.31326/sistek.v1i1.320>
- Indarta, Y., Irfan, D., Muksir, M., Simatupang, W., & Ranuharja, F. (2021). Analisis dan Perancangan Database Menggunakan Model Konseptual Data Warehouse Sistem Manajemen Transaksi Toko Online Haransaf. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4448–4455. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1477>
- Mustika, W. P., Mardian, M., & Rinawati, R. (2018). Analitical Hierarchy Process Untuk Menganalisa Faktor Pemilihan Web Browser Pada Desktop. *J-SAKTI (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 2(1), 83. <https://doi.org/10.30645/j-sakti.v2i1.57>
- Nur, H. (2019). Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan. *Generation Journal*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.29407/gj.v3i1.12642>
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6–12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>
- Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2), 54–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v2i2.67>
- Rohmadi, A., & Yasin, V. (2020). Desain dan Penerapan Website Tata Kelola Percetakan pada CV Apic Design Kreasindo Jakarta dengan Metode Prototyping. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(1), 70–85. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicomTelp.+62-21-3905050>,
- Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web*.
- Simangunsong, A., & Informatika, M. (2018). Sistem Informasi Pengarsipan Dokumen Berbasis Web. *Jurnal Mantik Penusa*, 2(1), 11–19. <http://e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/view/317>
- Susilo, M. (2018). Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i2.171>
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTik)*, 4(1), 70 halaman. <http://jurnal.kaputama.ac.id/index.php/JTik/article/view/240>
- Widagdo, P. P., Haviluddin, H., Setyadi, H. J., Taruk, M., & Pakpahan, H. S. (2018). Sistem Informasi Website Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Universitas Mulawarman. *Prosiding SAKTI (Seminar Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi)*, 3(2), 5–9. <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/SAKTI/article/view/1818>