

# Perancangan Sistem Informasi AcaraKu Platform Wedding dan Event Organizer Pontianak

Steven<sup>1\*</sup>, Diva Ardian<sup>2</sup>, Vimi Putri Fitriyani<sup>3</sup>, Kartika Handayani<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Sistem Informasi Kampus Kota Pontianak, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>4</sup>Informatika Kampus Kota Pontianak, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika

E-mail: \*<sup>1</sup>19220600@bsi.ac.id, <sup>2</sup>19220987@bsi.ac.id, <sup>3</sup>19220457@bsi.ac.id, <sup>4</sup>kartika.kth@bsi.ac.id

## Abstrak

Perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai sektor jasa, termasuk industri *Event Organizer* (EO) dan *Wedding Organizer* (WO). Meskipun digitalisasi telah banyak diterapkan di kota besar, pelaku EO dan WO di daerah seperti Pontianak masih menghadapi kendala dalam manajemen data, koordinasi dengan vendor, serta pelayanan pelanggan yang sebagian besar dilakukan secara manual. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi terpadu berbasis web yang dapat membantu proses manajemen EO dan WO, mencakup pengelolaan data pelanggan, paket layanan, jadwal acara, vendor, serta pelaporan administrasi secara terintegrasi. Metode penelitian dilakukan melalui studi literatur terhadap empat jurnal terkait sistem informasi WO dan EO, analisis kebutuhan, serta perancangan sistem menggunakan pendekatan *Unified Modeling Language* (UML). Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa sistem berbasis digital mampu meningkatkan efisiensi kerja, transparansi informasi, dan kepuasan pelanggan. Namun, masih terdapat kesenjangan penelitian pada aspek integrasi fungsi EO dan WO serta penerapan di konteks lokal seperti Pontianak. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi inovatif bagi pelaku usaha EO dan WO lokal dalam meningkatkan daya saing melalui penerapan teknologi informasi yang efektif dan adaptif terhadap kebutuhan daerah.

**Kata kunci:** Event Organizer, Wedding Organizer, Sistem Informasi, Digitalisasi, Pontianak

## Abstract

*The development of information and communication technology has brought significant changes to various service sectors, including the Event Organizer (EO) and Wedding Organizer (WO) industries. In today's digital era, people demand ease, speed, and transparency in obtaining event management services. However, in regions such as Pontianak City, many EO and WO providers still use manual management systems, resulting in various challenges such as difficulties in managing customer data, coordinating with vendors, and generating administrative reports. This study aims to develop a web-based information system that can integrate all EO and WO business processes, ranging from customer management, event scheduling, vendor management, service booking, to activity reporting. The research method was conducted through a literature review of four journals related to EO and WO information systems, as well as system design using the Unified Modeling Language (UML) approach. The results indicate that the implementation of digital information systems can enhance operational efficiency, accelerate service delivery, and increase customer trust in service providers. This study is expected to serve as a solution for EO and WO practitioners in Pontianak to adapt to technological developments and improve competitiveness in the digital era.*

**Keywords:** Event Organizer, Wedding Organizer, Information System, Digitalization, Pontianak

## **1 Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan perubahan besar dalam berbagai sektor jasa, termasuk industri Event Organizer (EO) dan Wedding Organizer (WO). Di era digital saat ini, masyarakat mengharapkan kemudahan dan kecepatan dalam memperoleh layanan, khususnya dalam penyelenggaraan berbagai jenis acara seperti pernikahan, seminar, maupun event korporat yang kompleks [1]. EO dan WO menjadi pilihan populer bagi masyarakat untuk membantu perencanaan, koordinasi, dan pelaksanaan acara agar berjalan sesuai harapan. Namun demikian, banyak pelaku EO dan WO, terutama di daerah seperti Kota Pontianak, masih mengandalkan proses manajemen secara konvensional yang rawan kendala dalam pelayanan [2].

Secara umum, permasalahan yang sering dihadapi oleh pelaku EO/WO meliputi kesulitan dalam manajemen jadwal, pengelolaan data klien, koordinasi dengan vendor, serta pelaporan administrasi yang belum terdigitalisasi [3]. Sistem manual yang masih digunakan menyebabkan terjadinya ketidakteraturan data, keterlambatan komunikasi antar pihak, dan berisiko menurunkan kepuasan pelanggan [4]. Di sisi lain, pengguna jasa juga memerlukan akses informasi yang cepat dan transparan mengenai progres perencanaan acara mereka. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan akan sistem informasi yang mampu mengintegrasikan seluruh proses bisnis EO dan WO secara efisien [5].

Berdasarkan kajian tersebut, dapat diidentifikasi adanya research gap berupa perlunya platform yang secara komprehensif mengintegrasikan fungsi manajemen pelanggan, vendor, jadwal, dan acara dalam satu sistem terpadu, khususnya untuk konteks lokal Pontianak. Penelitian ini menjadi penting karena digitalisasi layanan EO dan WO dapat meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat proses pelayanan, serta memperkuat kepercayaan pelanggan terhadap penyedia jasa. Selain itu, penerapan sistem informasi yang tepat dapat membantu pelaku usaha lokal di Pontianak beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan bersaing di era digital.

## **2 Tinjauan Literatur**

Penelitian yang dilakukan oleh Kristin dan Lisanti (2020) membahas tentang perancangan sistem informasi berbasis web untuk wedding organizer (WO) yang berfungsi menghubungkan klien dan vendor dalam satu platform digital. Sistem ini memungkinkan calon pengantin untuk memilih paket layanan, melihat harga, serta menghasilkan laporan proses bisnis WO secara otomatis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa digitalisasi pada layanan WO mampu meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan data serta komunikasi antar pihak. Namun, fokus penelitian ini masih terbatas pada WO dan belum mencakup integrasi fungsi yang lebih luas seperti manajemen event non-pernikahan atau kegiatan event organizer (EO) [5].

Selanjutnya, penelitian oleh Ristiana dan Jumaryadi (2021) mengembangkan sistem pendukung keputusan berbasis metode Simple Additive Weighting (SAW) untuk membantu calon pelanggan dalam memilih paket WO yang sesuai dengan anggaran dan kebutuhan. Sistem tersebut mempermudah proses pemilihan secara objektif dan cepat, serta memberikan transparansi kepada pengguna [6]. Di sisi lain, Firdaus, Ghufron, dan Santika (2022) melalui systematic literature review terhadap e-business pada penyelenggara acara menegaskan pentingnya pemanfaatan teknologi digital bagi EO, khususnya untuk perencanaan, pengorganisasian, dan pengelolaan keuangan acara. Meskipun demikian, adopsi teknologi digital masih rendah di kalangan pelaku EO lokal, serta belum banyak penelitian yang menyoroti integrasi sistem dalam konteks usaha berskala kecil dan menengah di daerah [7].

Penelitian lain oleh Pratama dan Syastra (2021) merancang sistem informasi berbasis web untuk penyedia jasa EO dan pelaminan di sebuah salon kecantikan. Sistem ini membantu proses promosi, pemesanan, dan manajemen informasi pelanggan secara daring sehingga pelayanan menjadi lebih efisien. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa penerapan sistem berbasis web dapat meningkatkan kemudahan akses layanan bagi pelanggan, namun masih terbatas pada fungsi promosi dan pemesanan sederhana. Berdasarkan keempat kajian tersebut, dapat diidentifikasi adanya research gap berupa kebutuhan pengembangan platform komprehensif yang mengintegrasikan fungsi manajemen pelanggan, vendor, jadwal, dan acara dalam satu sistem terpadu untuk EO dan WO, khususnya pada konteks lokal seperti Kota Pontianak. Digitalisasi layanan EO dan WO dinilai mampu meningkatkan efisiensi kerja, mempercepat proses pelayanan, serta memperkuat kepercayaan pelanggan terhadap penyedia jasa lokal di era digital [8].

## 2.1 Perancangan Sistem

Perancangan merupakan sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan menggunakan teknik tertentu [9]. Perancangan bisa juga didefinisikan sebagai proses untuk mendesain dan menghasilkan sistem yang baru [10]. Perancangan bisa juga diartikan sebagai proses awal dalam pembuatan sebuah sistem yang dilakukan dengan tujuan tertentu, yang ingin dicapai sehingga sistem tersebut akan mampu menyelesaikan masalah secara efektif [11].

## 2.2 Unified Modelling Language (UML)

*Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa pemodelan visual yang digunakan untuk memvisualisasi, mengembangkan, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak [12]. UML adalah salah satu alat bantu dalam pengembangan sistem yang telah menjadi standar visualisasi dalam merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak [13]. Beberapa diagram yang dipakai dalam merancang sebuah sistem, diagram yang penulis gunakan dalam merancang sistem ini antara lain use case diagram, activity diagram, class diagram, dan sequence diagram.

### 1. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* merupakan sebuah diagram yang mendeskripsikan fungsi dari sebuah sistem [14]. *Use case diagram* bisa dijadikan gambaran untuk menjelaskan batasan dari sebuah sistem [15]. Diagram ini merupakan alat bantu untuk menggambarkan persyaratan dalam sebuah sistem. Use case diagram memiliki 3 komponen yaitu use case, actor, dan relationship.

### 2. Activity Diagram

Activity diagram merupakan salah satu diagram UML yang digunakan menunjukkan aliran kerja dalam suatu sistem [16]. *Activity diagram* menunjukkan dimana suatu proses aliran kerja itu dimulai, aktivitas apa yang terjadi, urutan kejadian aktivitas tersebut, dan dimana berhentinya proses tersebut [15]. Activity diagram menunjukkan proses bisnis dan urutan kegiatan dalam suatu proses.

## 3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *prototype*. *Metode prototyping* akan menghasilkan *prototype* sistem untuk membantu pengembang dan pengguna berinteraksi selama proses pengembangan sistem informasi [17]. *Metode Prototype* akan menghasilkan sistem sebagai perantara antara Developer dan User karena dapat memudahkan User dalam memilih sistem yang sesuai dari apa yang diharapkan. Pembuatan model software yang sederhana dengan penggambaran dasar yang digunakan untuk dijadikan rancangan [18].

## 4 Hasil dan Pembahasan

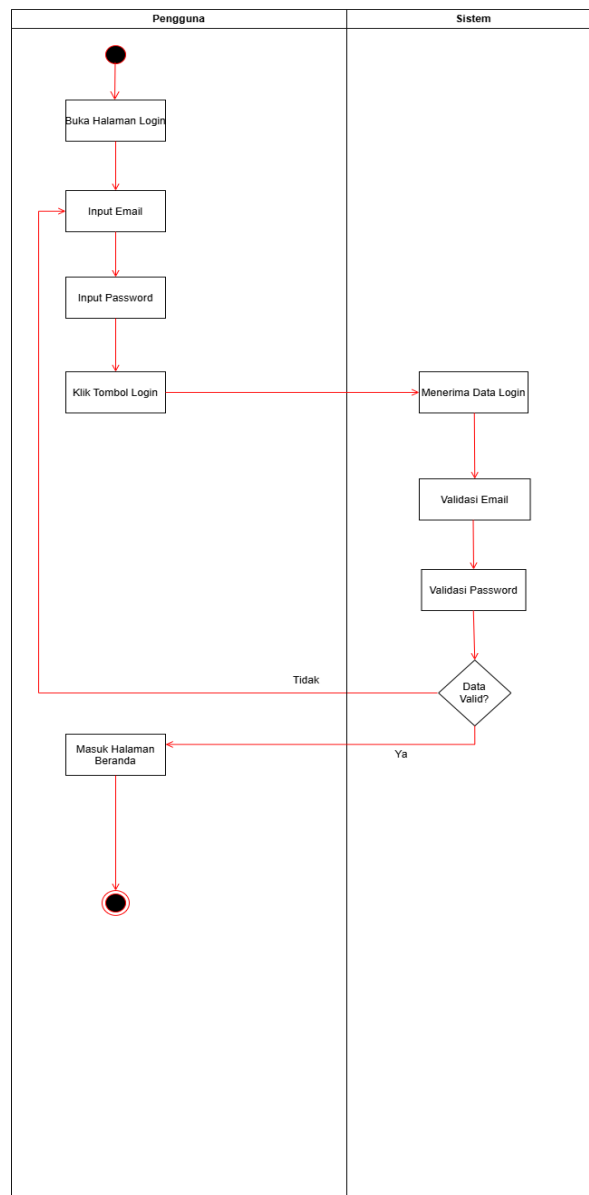
### 4.1 Use Case Diagram



Gambar 1 Use case Diagram

Gambar tersebut merupakan diagram use case sistem pemesanan jasa Event Organizer (EO) dan Wedding Organizer (WO) yang menampilkan interaksi antara tiga aktor utama, yaitu Admin, EO/WO (penyedia jasa), dan Pengguna (klien). Admin berperan dalam mengelola sistem dengan melakukan login, mengatur data EO/WO dan data pengguna, serta mencetak laporan aktivitas. EO/WO sebagai penyedia layanan dapat melakukan login dan pendaftaran, mengelola profil serta paket jasa yang ditawarkan, melihat daftar pesanan dan analitik kinerja, serta mencetak laporan pemesanan. Sementara itu, Pengguna dapat masuk ke sistem, mendaftar, mengelola profil, melihat katalog EO/WO, melakukan pemesanan jasa, melakukan transfer pembayaran, dan memberikan ulasan terhadap layanan yang diterima. Diagram ini menggambarkan secara menyeluruh hubungan dan fungsi utama dalam sistem digital pemesanan jasa EO dan WO.

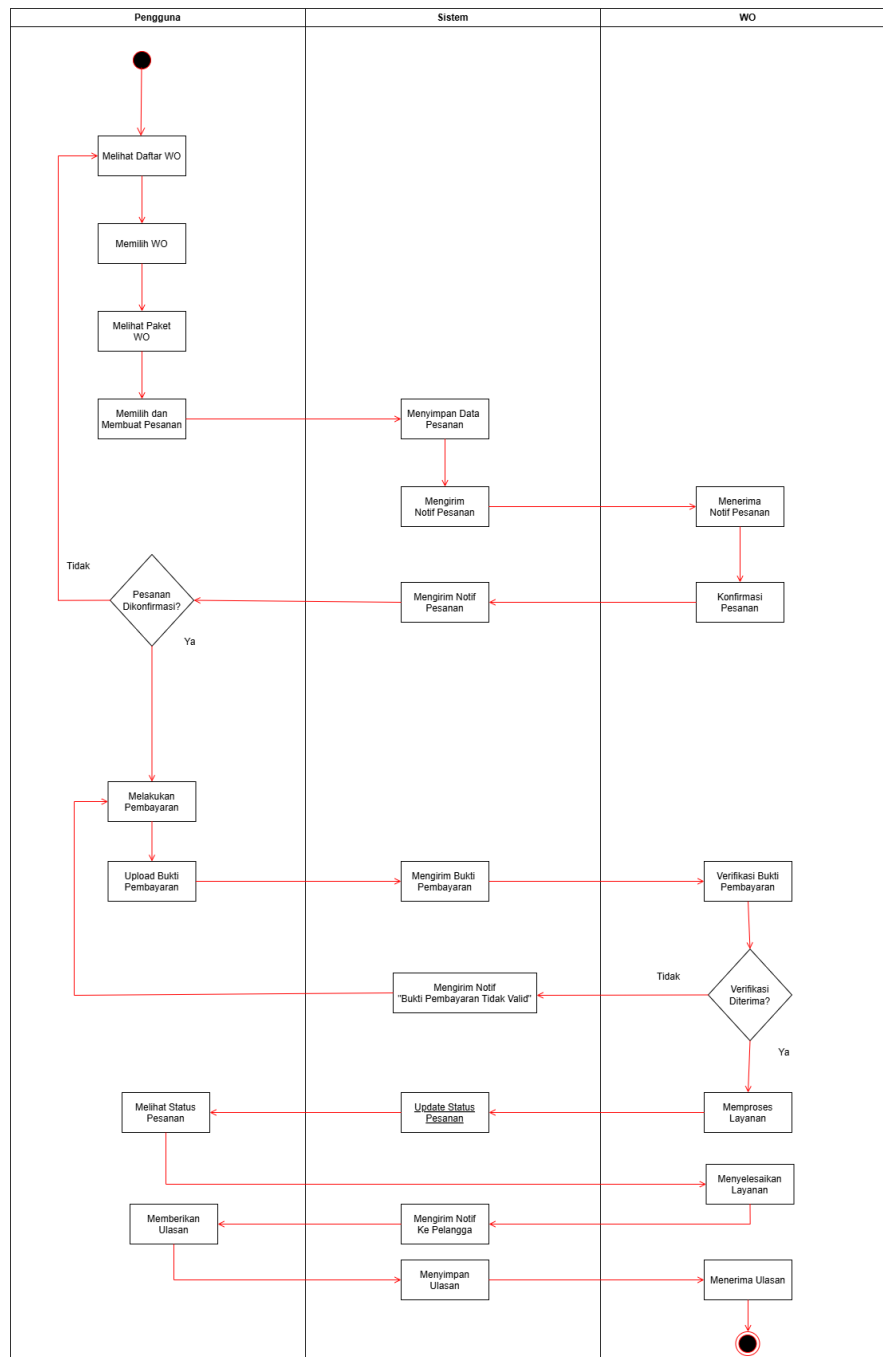
## 4.2 Activity Diagram



Gambar 2 Activity Diagram Login

Gambar tersebut merupakan activity diagram proses login pada sistem pemesanan jasa EO dan WO. Diagram ini menggambarkan alur aktivitas antara aktor Pengguna dan Sistem. Proses dimulai saat pengguna membuka halaman login, kemudian memasukkan email dan password, lalu

menekan tombol login. Setelah itu, sistem menerima data login yang dikirim oleh pengguna, kemudian melakukan validasi email dan validasi password. Jika data login dinyatakan valid, maka pengguna diarahkan untuk masuk ke halaman beranda sistem. Namun, jika data tidak valid (misalnya email atau password salah), maka sistem akan mengembalikan pengguna ke langkah input data login untuk mencoba lagi. Diagram ini memperlihatkan interaksi dua arah antara pengguna dan sistem secara berurutan dalam proses autentikasi.



Gambar 3 Activity Diagram Pemesanan

Gambar tersebut merupakan activity diagram proses pemesanan jasa EO/WO (Event Organizer/Wedding Organizer) yang menggambarkan alur aktivitas antara Pengguna, Sistem, dan WO. Proses dimulai ketika pengguna melihat daftar WO, memilih salah satu WO, lalu melihat dan memilih paket jasa yang diinginkan untuk membuat pesanan. Sistem kemudian menyimpan data

pesanan dan mengirim notifikasi ke WO. Setelah WO menerima notifikasi, WO melakukan konfirmasi pesanan. Jika pesanan dikonfirmasi, pengguna melanjutkan dengan melakukan pembayaran dan mengunggah bukti pembayaran. Sistem mengirimkan bukti pembayaran ke WO untuk diverifikasi. Bila verifikasi diterima, WO memproses layanan hingga selesai dan sistem memperbarui status pesanan. Selanjutnya, pengguna dapat melihat status pesanan, memberikan ulasan terhadap layanan yang diterima, dan sistem menyimpan serta mengirimkan ulasan tersebut ke WO. Diagram ini menggambarkan keseluruhan alur pemesanan, pembayaran, verifikasi, hingga penyelesaian layanan secara terintegrasi antara pengguna, sistem, dan pihak WO.

### 4.3 Rancangan

#### a. Rancangan UI Halaman Sign Up

Halaman dibawah ini adalah untuk mendaftar akun baru sebagai pengguna atau vendor. Daftar sebagai pengguna mengisi form dengan nama, email, password dan konfirmasi password. Sedangkan daftar sebagai vendor mengisi form dengan nama, email, nomor telepon, nama perusahaan, kota, kategori, password dan konfirmasi password. Ada tombol "Daftar" dan link ke halaman login untuk yang sudah punya akun.

The screenshot shows the 'Daftar di AcaraKu' sign-up form for a user. At the top, there are navigation links: 'Beranda', 'Vendor', 'Kategori', and 'Tentang'. On the right, there are 'Masuk' and 'Daftar' buttons. The form itself has two tabs: 'Daftar sebagai User' (selected) and 'Daftar sebagai Vendor'. The user registration form includes fields for 'Nama Lengkap', 'Email', 'Password', and 'Konfirmasi Password'. Below these fields is a checkbox labeled 'Saya setuju dengan Syarat dan Ketentuan'. A large blue 'Daftar' button is at the bottom of the form. At the very bottom, there is a link: 'Sudah punya akun? Masuk'.

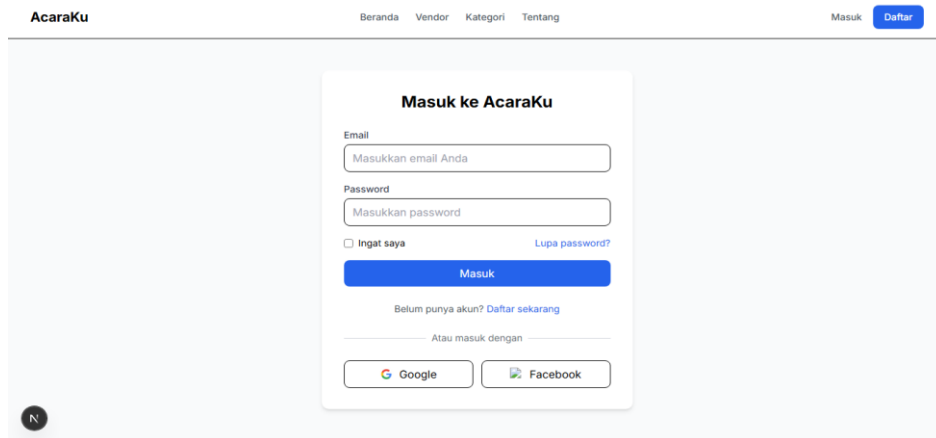
Gambar 4 UI Halaman Sign Up

The screenshot shows the 'Daftar di AcaraKu' sign-up form for a vendor. The navigation and buttons at the top are the same as in Gambar 4. The form has two tabs: 'Daftar sebagai User' and 'Daftar sebagai Vendor' (selected). The vendor registration form includes fields for 'Nama Lengkap', 'Email', 'Password', and 'Konfirmasi Password'. Below these is a section titled 'Informasi Vendor' with fields for 'Nama Perusahaan', 'Kategori' (a dropdown menu with 'Pilih kategori'), 'Nomor Telepon', and 'Kota'. There is also a checkbox for 'Saya setuju dengan Syarat dan Ketentuan'. A large blue 'Daftar' button is at the bottom of the form. At the very bottom, there is a link: 'Sudah punya akun? Masuk'.

Gambar 5 UI Halaman Sign Up

b. Rancangan UI Halaman Login

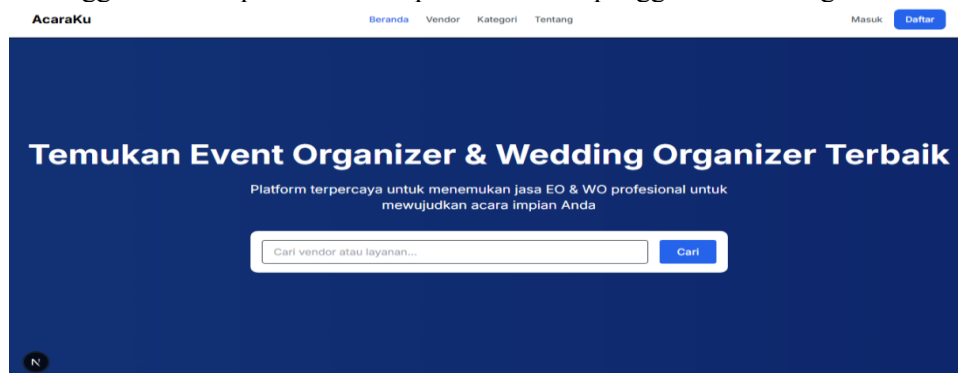
Halaman ini untuk masuk ke aplikasi. Pengguna cukup memasukkan email dan password, lalu klik tombol "Masuk". Ada opsi lupa password dan link untuk daftar akun baru.



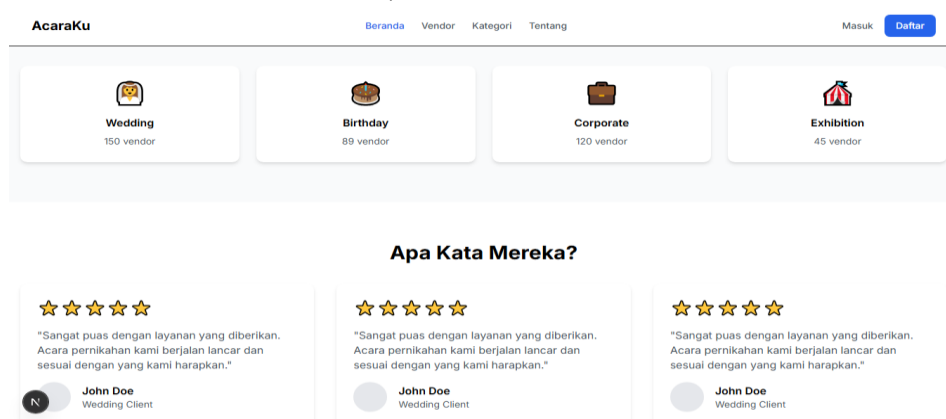
Gambar 6 UI Halaman Login

c. Rancangan UI Halaman Dashboard

Halaman utama setelah login. Menampilkan menu navigasi, pencarian vendor, dan vendor-vendor unggulan. Ini seperti beranda aplikasi dimana pengguna bisa mengakses semua fitur.



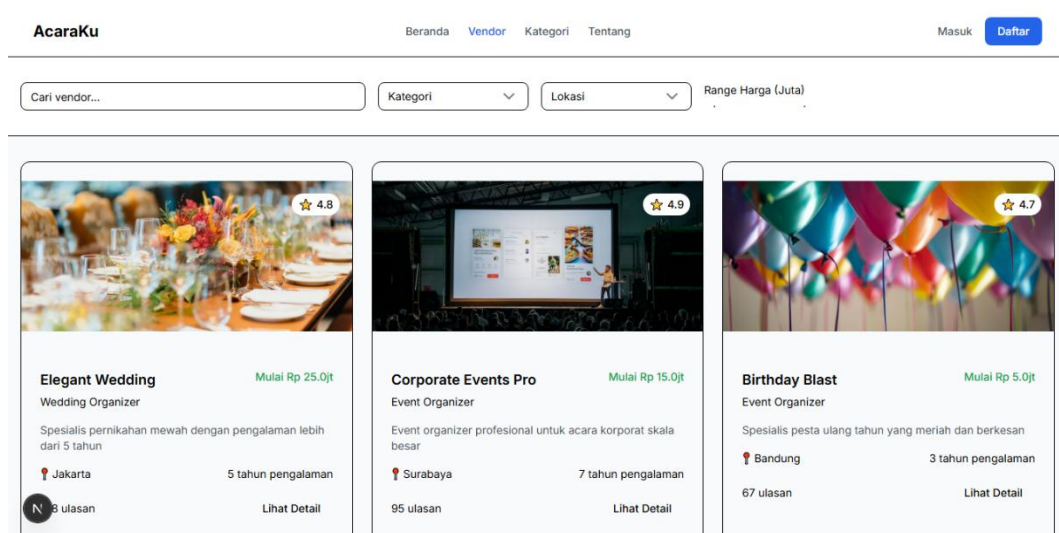
Gambar 7 UI Halaman Dashboard



Gambar 8 UI Halaman Dashboard

d. Rancangan UI Halaman Cari Vendor

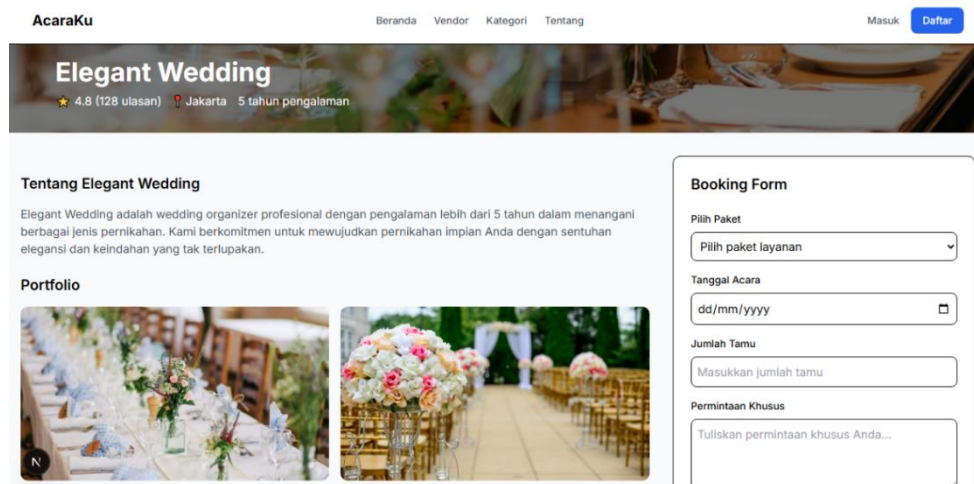
Halaman untuk mencari vendor berdasarkan kategori layanan (catering, dekorasi, dll). Ada filter lokasi dan harga, serta menampilkan daftar vendor dengan foto, nama, rating, dan harga.



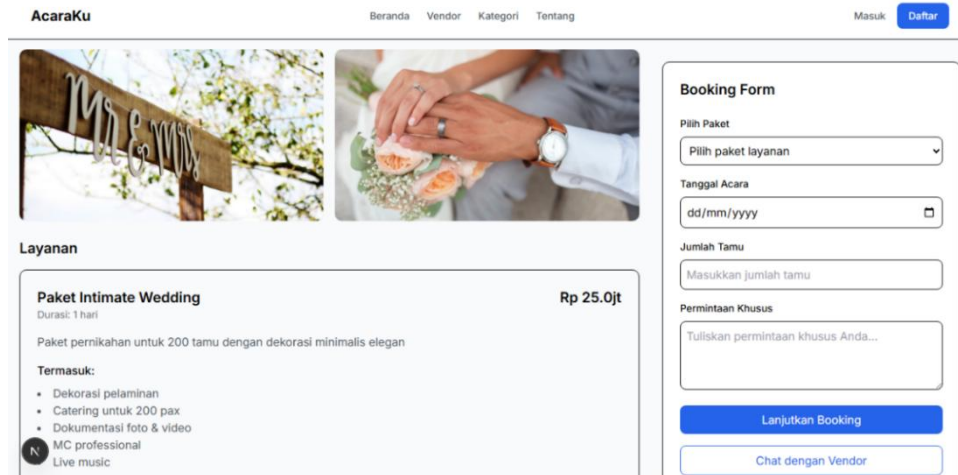
Gambar 9 UI Halaman Cari Vendor

e. Rancangan UI Halaman Detail Vendor

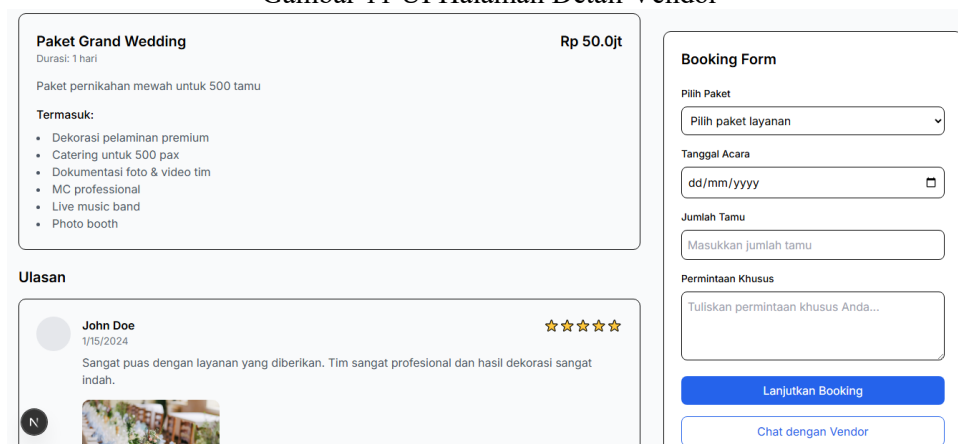
Halaman yang menampilkan informasi lengkap vendor meliputi profil & foto vendor, layanan dan paket yang ditawarkan, ulasan dari pelanggan sebelumnya, Informasi kontak dan tombol untuk chat atau booking.



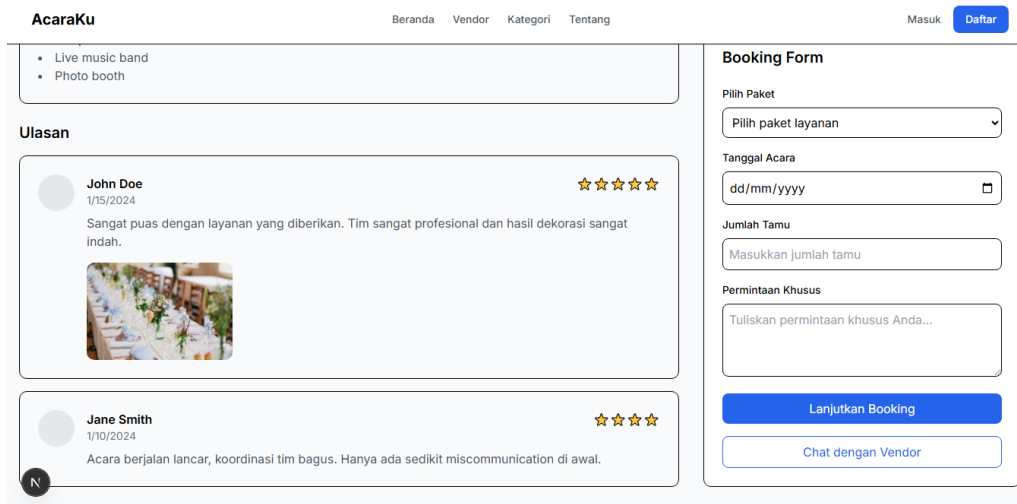
Gambar 10 UI Halaman Detail Vendor



Gambar 11 UI Halaman Detail Vendor

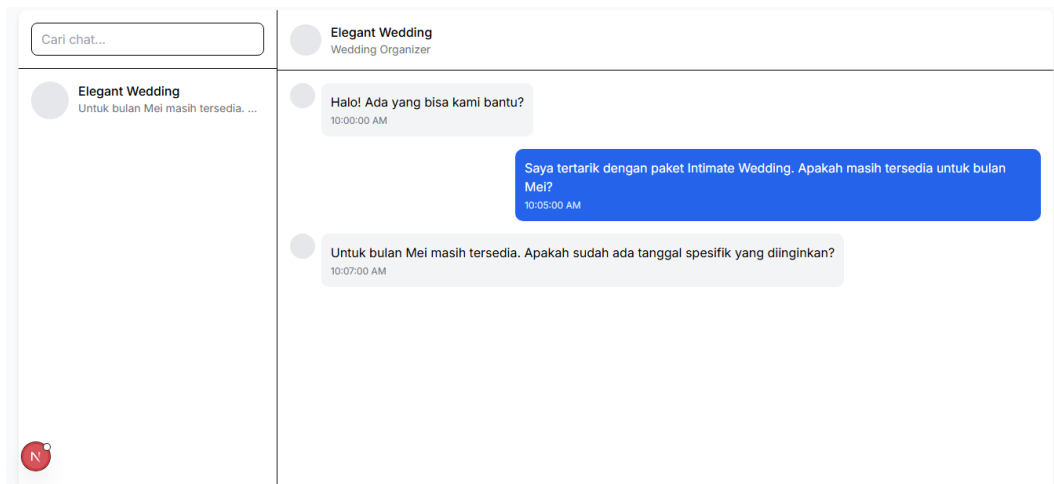


Gambar 12 UI Halaman Detail Vendor



Gambar 13 UI Halaman Detail Vendor

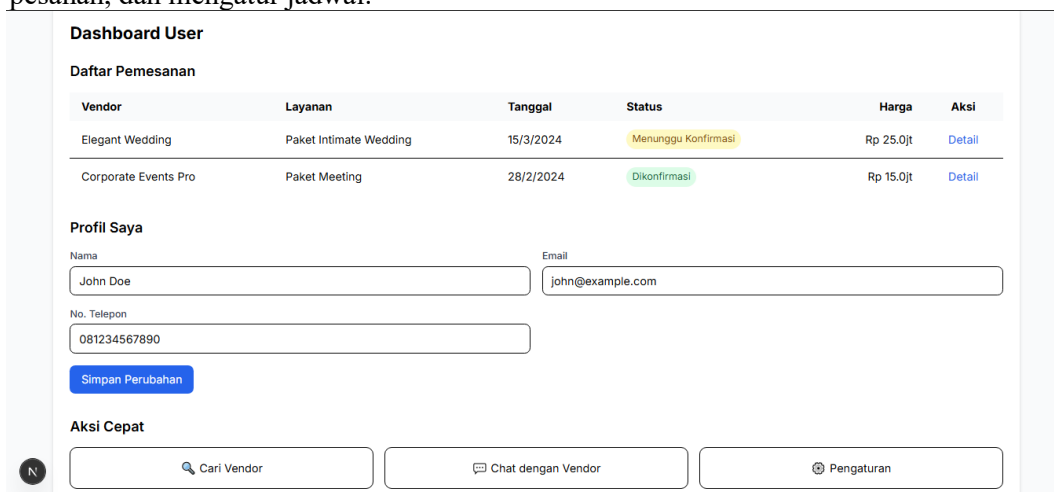
- f. Rancangan UI Halaman Chat Customer dengan Vendor  
Halaman untuk chat langsung antara pelanggan dan vendor. Seperti aplikasi chat pada umumnya dengan bubble chat untuk komunikasi dan input pesan.



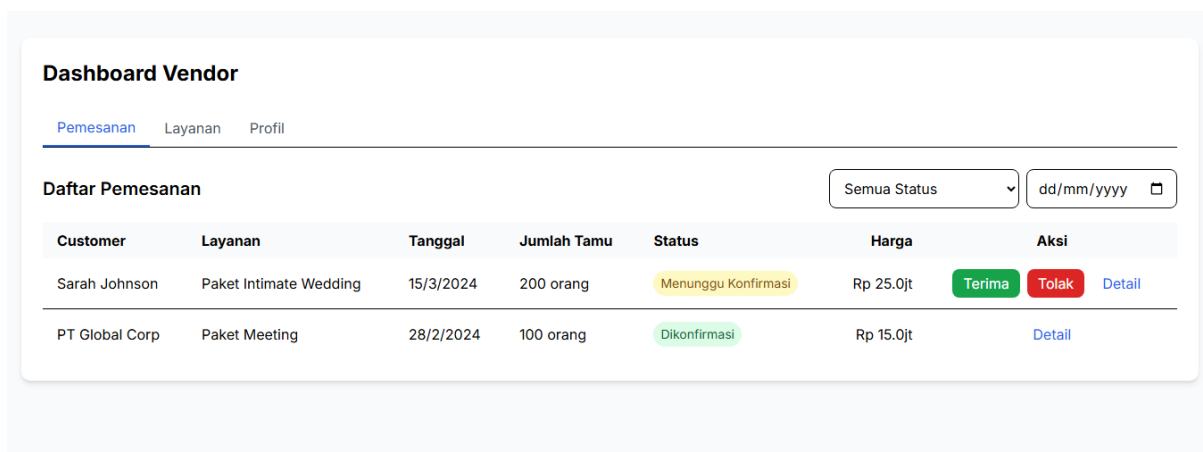
Gambar 14 UI Halaman Chat Customer dengan Vendor

g. Rancangan UI Halaman Pemesanan

Di dashboard user bagian Form pemesanan terdapat detail acara, pilihan paket, dan metode pembayaran. Dashboard untuk vendor melihat pesanan masuk, menerima atau menolak pesanan, dan mengatur jadwal.

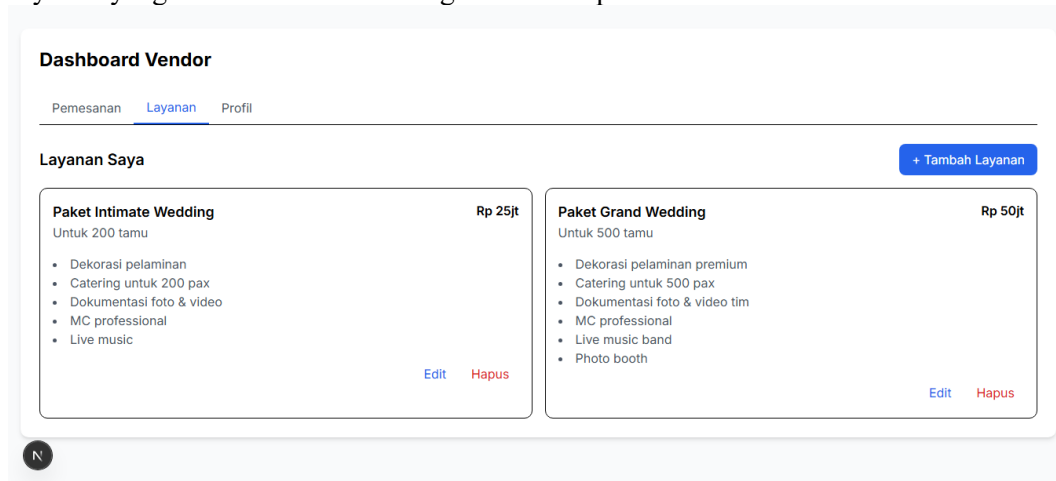


Gambar 15 UI Halaman Pemesanan user



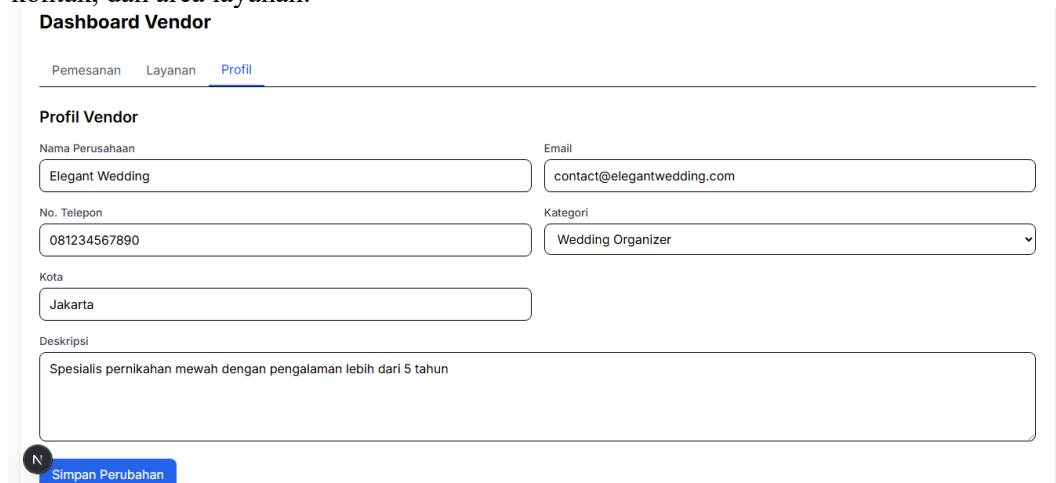
Gambar 16 UI Halaman Pemesanan vendor

- h. Rancangan UI Halaman Layanan untuk Vendor  
Halaman khusus vendor untuk mengelola layanan mereka seperti menambah, edit, atau hapus layanan yang ditawarkan beserta harga dan deskripsi.



Gambar 17 UI Halaman Layanan untuk Vendor

- i. Rancangan UI Halaman Ubah Profil untuk Vendor  
Halaman untuk vendor mengubah informasi profil bisnis mereka seperti nama, foto, deskripsi, kontak, dan area layanan.



Gambar 17 UI Halaman Ubah Profil untuk Vendor

## 5 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan kajian literatur terkait sistem informasi pada industri Event Organizer (EO) dan Wedding Organizer (WO), dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi berbasis web memberikan dampak positif yang signifikan. Sistem ini mampu mengintegrasikan seluruh proses bisnis EO dan WO, mulai dari pengelolaan pelanggan, penjadwalan acara, manajemen vendor, pemesanan layanan, hingga pelaporan kegiatan. Implementasi digitalisasi terbukti meningkatkan efisiensi operasional, mempercepat pelayanan, dan meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap penyedia jasa. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi digital menjadi solusi efektif bagi pelaku EO dan WO di Pontianak untuk menghadapi tantangan manajemen manual, beradaptasi dengan perkembangan teknologi, serta meningkatkan daya saing di era digital.

## Referensi

- [1] Muchlis and N. Maharani, "Transformasi Digital Wedding Organizer : Memudahkan Promosi," vol. 02, no. 02, pp. 260–268, 2024.
- [2] M. I. A *et al.*, "SISWO (Sistem Informasi Wedding Organizer) berbasis Web sebagai solusi para pasangan mempersiapkan pernikahan," *J. Ilm. Komputasi*, vol. 22, no. 3, pp. 323–334, 2023, doi: 10.32409/jikstik.22.3.3382.
- [3] A. Ishak and N. Pakaya, "Sistem Informasi Wedding Organizer Berbasis Android," *Jambura J. Informatics*, vol. 3, no. 2, pp. 97–108, 2021, doi: 10.37905/jji.v3i2.11746.
- [4] R. P. Listyanto and A. Mulyani, "Sistem Informasi Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Pada Ns Wedding Organizer Kota Depok," *J. Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Res.*, vol. 6, no. 2, pp. 302–316, 2022, doi: 10.52362/jisamar.v6i2.748.
- [5] D. M. Kristin and Y. Lisanti, "Wedding Organizer Order Management," *ComTech Comput. Math. Eng. Appl.*, vol. 5, no. 2, p. 839, 2020, doi: 10.21512/comtech.v5i2.2283.
- [6] R. Ristiana and Y. Jumaryadi, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Paket Wedding Organizer Menggunakan Metode SAW (Simple Additive Weighting)," *J. Sisfokom (Sistem Inf. dan Komputer)*, vol. 10, no. 1, pp. 25–30, 2021, doi: 10.32736/sisfokom.v10i1.946.
- [7] D. W. Firdaus, Gufron, and T. Santika, "A Systematic Review Of The Event Organizer 's e-business," *A Syst. Rev. Event Organ. E-bus.*, vol. 6, no. 3, pp. 623–627, 2022, doi: 10.52362/jisamar.v6i3.847.
- [8] M. I. Pratama and M. T. Syastra, "Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Event Organizer Berbasis Web Di Antique Salon Dan Pelaminan," *J. Comasie*, vol. 03, no. 1, pp. 1–22, 2021, [Online]. Available: <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/comasiejournal/article/view/3960/1979>.
- [9] N. Azis, G. Priyadi, and M. S. Nurcahaya, "Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android 1Nur," *Jorn. Cientifica Farmacol. y Salud I LAS*, vol. 28, no. 1, pp. 1–11, 2020.
- [10] J. H. P. Sitorus and M. Sakban, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar," *J. Bisantera Inform.*, vol. 5, no. 2, pp. 1–13, 2021.
- [11] K. T. Suli and N. Nirsal, "Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Walenrang)," *D'computare J. Ilm. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 13, no. 1, pp. 24–32, 2023, doi: 10.30605/dcomputare.v13i1.57.
- [12] A. R. Putri, A. Hafizhah, F. H. Rahmah, R. Muslikhah, and S. Nabila, "Pemodelan Diagram UML Pada Perancangan Sistem Aplikasi Konsultasi Hewan Peliharaan Berbasis Android," *Int. J. Supply Chain Oper. Resil.*, vol. 6, no. 2, pp. 149–176, 2024, doi: 10.1504/ijscor.2024.144578.
- [13] M. Syarif and E. B. Pratama, "Analisis Metode Pengujian Perangkat Lunak Blackbox Testing Dan Pemodelan Diagram Uml Pada Aplikasi Veterinary Services Yang Dikembangkan Dengan Model Waterfall," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 5, no. 2, pp. 253–258, 2021.
- [14] L. Setiyani, "Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan," *Pros. Semin. Nas. Inov. Adopsi Teknol. 2021*, no. September, pp. 246–260, 2021.

- [15] S. Ramdany, “Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web,” *J. Ind. Eng. Syst.*, vol. 5, no. 1, 2024, doi: 10.31599/2e9afp31.
- [16] T. Arianti, A. Fa’izi, S. Adam, and M. Wulandari, “Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Menggunakan Diagram Uml (Unified Modelling Language),” *J. Ilm. Komput. Tera[an dan Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–25, 2022.
- [17] P. Kustanto, R. Bram Khalil, and A. Noe’man, “Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Media Pembelajaran Interaktif,” *J. Students’ Res. Comput. Sci.*, vol. 5, no. 1, pp. 83–94, 2024, doi: 10.31599/6x0dfz47.
- [18] A. Zuhri, A. Muhtadi, and L. Junaedi, “Sistem Informasi Penjualan pada Toko Herbal Pahlawan,” *J. Adv. Inf. Ind. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–41, 2021.