

PENERAPAN METODE PROTOTYPE DALAM PENGEMBANGAN SISTEM PEMESANAN BARANG PADA BENGKEL LAS PUTRA BANYUMAS BERBASIS WEB

Winda Wulansari¹, Tumini²

windawulan007@gmail.com¹, kemuningijo@gmail.com²

niversitas Panca Sakti Bekasi

Abstrak

Pengembangan sistem pemesanan barang yang efisien dan efektif merupakan tantangan penting dalam meningkatkan layanan pelanggan dan operasional di Bengkel Las Putra Banyumas. Artikel ini membahas penerapan metode Prototype dalam pengembangan sistem pemesanan barang berbasis web untuk bengkel tersebut. Metode prototype dipilih karena kemampuannya untuk menghasilkan model sistem yang dapat dievaluasi dan dimodifikasi secara literatif berdasarkan umpan balik pengguna. Proses dimulai dengan pembuatan prototype awal yang mencakup antarmuka pengguna dasar dan fungsionalitas utama, seperti pemesanan barang, pelacakan status, dan manajemen inventaris. Prototype ini diuji oleh pemilik bengkel dan staff untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah yang perlu diperbaiki. Hasil dari penerapan metode ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kecepatan proses pemesanan, akurasi data, dan kepuasan pelanggan. Penggunaan Metode Prototype dalam proyek ini terbukti efektif dalam memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan nyata pengguna dan dapat beradaptasi dengan perubahan kebutuhan di masa depan.

Kata Kunci: Pemesanan Barang, Sistem Informasi, Prototype, Web

ABSTRACT

Developing an efficient and effective goods ordering system is an important challenge in improving customer service and operations at the Bengkel Las Putra Banyumas . This article discusses the application of the Prototype Method in developing a web-based goods ordering system for the workshop. The Prototype Method was chosen because of its ability to produce a system model that can be evaluated and modified literarily based on user feedback. The process begins with the creation of an initial prototype that includes a basic user interface and key functionality, such as ordering, status tracking, and inventory management. This Prototype is tested by the workshop owner and staff to identify needs and problems that need to be fixed. The results of implementing this method show a significant increase in order processing speed, data accuracy, and customer satisfaction. The use of the Prototype Method in this project has proven effective in ensuring that the system built is in accordance with the real needs of users and can adapt to changing needs in the future.

Keywords: Ordering Goods, Information Systems, Prototype, Web, PHP MySQL

1. PENDAHULUAN

Pemesanan merupakan suatu unsur penting dalam suatu perusahaan atau usaha yang bergerak dalam bidang perdagangan, karena dengan pemesanan perusahaan berharap mendapat keuntungan yang bisa untuk melanjutkan usaha perusahaan tersebut, karena itu perlu pelayanan yang selektif mungkin. Untuk mendukung

kegiatan sistem pemesanan dibutuhkan suatu sistem pemesanan yang terkomputerisasi agar dapat mempercepat serta mempermudah proses pengolahan data transaksi pemesanan.

Bengkel Las Putra Banyumas adalah salah satu bengkel motor yang bergerak dibidang penjualan dan jasa layanan las Nano Steel, Pagar, Kanopi, Tralis, Reiling Tangga, Menara Air, Stainless Steel , Rolling Door

,Folding dll. Bengkel Las Putra Banyumas yang beralamat di Perum Bumi Cikarang Asri No.12C blok A5, Ciantra, Cikarang Selatan, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17530.

Dalam melakukan proses pelayanan pelanggan untuk melakukan pemesanan produk seperti Pagar, Kanopi, Tralis, Railing Tangga, Menara Air, Stainless Steel, Rolling Door, Folding yang tersedia banyak mengalami masalah. Transaksi tidak berjalan sesuai rencana sehingga menimbulkan sejumlah keluhan klien. Beberapa contoh keluhan pelanggan adalah ketika pembayaran dan data pelanggan masih dicatat menggunakan buku sehingga dapat memperlambat proses transaksi. Contoh lainnya adalah ketika pelanggan membutuhkan informasi, namun saat itu tidak tersedia karena harus mencarinya satu per satu. Hal ini dapat menyebabkan lambannya proses layanan di buku log transaksi.

Berdasarkan kalimat di atas maka dikembangkan sebuah system yang diharapkan mampu membantu pihak Bengkel Las Putra Banyumas untuk memberi solusi yang tepat dalam proses pengolahan data transaksi pada Bengkel Las Putra Banyumas dengan judul “Penerapan Metode Prototype dalam Pengembangan Sistem pemesanan Barang pada Bengkel Las Putra Banyumas Berbasis Web”.

2. METODE PENELITIAN

Pemilik Bengkel Las Putra Banyumas memberikan data dan informasi untuk penelitian ini melalui observasi langsung di lapangan sebagai alat pengumpulan data. Untuk memberikan gambaran komprehensif tentang permasalahan aktual, penelitian harus dibantu dengan pengumpulan fakta, hipotesis, dan informasi terkait. Oleh karena itu, penulis menggunakan metode pengumpulan data, antara lain:

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah metode observasi. Merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengamati langsung objek, fenomena, atau perilaku di dalam ruang lingkup pekerjaan dalam hal ini adalah Bengkel Las Putra Banyumas.

2. Wawancara

Metode wawancara adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti berinteraksi langsung dengan responden untuk memperoleh informasi secara lisan. Dalam wawancara, peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan kepada responden untuk menggali pandangan, pengalaman, atau pengetahuan seputar topik yang diteliti. Metode ini memungkinkan peneliti mendapatkan wawasan yang mendalam, serta klarifikasi atas jawaban yang diberikan oleh responden, sehingga data yang diperoleh lebih detail. Wawancara dilakukan dengan Pemilik Bengkel Las Putra Banyumas yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan untuk penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengumpulan Kebutuhan Sistem

Kebutuhan Sistem merupakan suatu proses untuk mendapatkan informasi, mode dan spesifikasi tentang perangkat lunak yang diinginkan. Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Barang pada Bengkel Las Putra Banyumas Berbasis Web dengan Model Prototype Berbasis Web yang dimana pelanggan bisa mengunjungi halaman web Bengkel Las Putra Banyumas untuk melakukan transaksi pemesanan barang bisa secara online atau datang langsung ke toko dan Admin bisa melihat transaksi laporan yang masuk dari transaksi secara online dan melakukan transaksi secara offline serta bisa mencetak laporan penjualan secara periodik. Berikut ini uraian kebutuhan dari sistem informasi Pemesanan Barang pada Bengkel Las Putra Banyumas Berbasis Web dengan Model Prototype Berbasis Web:

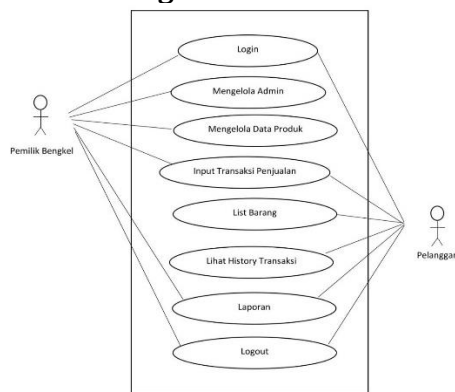
A. Halaman Admin

- A.1 Admin Login
- A.2 Admin Mengelola Data Admin
- A.3 Admin Mengelola Data Produk
- A.4 Admin Mengelola Data Pelanggan
- A.5 Admin Melihat laporan Transaksi
- A.6 Admin Logout

B. Halaman Pelanggan

- B.1 Bagian Pelanggan Login
- B.2 Bagian Pelanggan Lihat Data Produk
- B.3 Bagian Pelanggan Memesan Produk
- B.4 Bagian Pelanggan Logout

1. Use Case Diagram



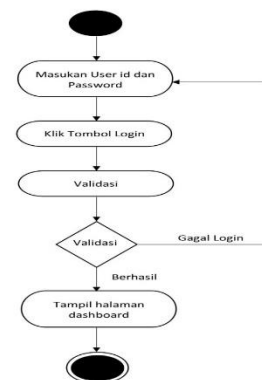
Gambar 1 Use Case Diagram Admin

- 1) Uraian Use Case Diagram Usulan :
Nama Use case : Login
Aktor : Admin
Deskripsi : Admin masuk ke halaman Web setelah melakukan login Username dan Password
- 2) Nama Use Case : Kelola data Admin
Aktor : Admin
Deskripsi : Mengelola data admin dan bisa menampilkan data input data, update data dan delete data admin
- 3) Nama Use Case : Kelola Data Produk
Aktor : Admin
Deskripsi : Mengelola data Produk dan bisa menampilkan data serta delete data Produk
- 4) Nama Use Case : Input Transaksi Penjualan
Aktor : Admin
Deskripsi : Admin melakukan transaksi penjualan

- 5) Nama Use Case : Cetak Laporan Penjualan
Aktor : Admin
Deskripsi : Mencetak Laporan Penjualan
- 6) Nama Use Case : Melakukan Transaksi
Aktor : Pelanggan
Deskripsi : Pelanggan Melakukan pemesanan produk
- 7) Nama Use Case : Lihat Laporan
Aktor : Admin
Deskripsi : Admin bisa melihat laporan data
- 8) Nama Use Case : Logout
Aktor : Admin
Deskripsi : Admin keluar dari halaman Web setelah Log Out

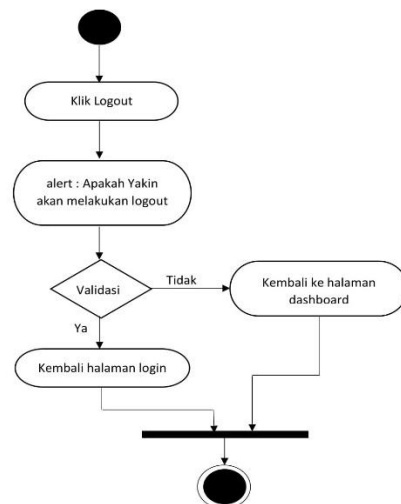
2. Activity Diagram

1) Activity Diagram Login



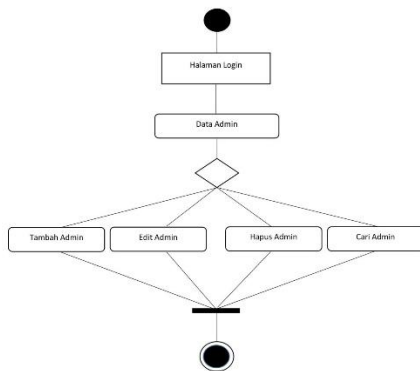
Gambar 2 Activity Diagram Login

2) Activity Diagram Logout



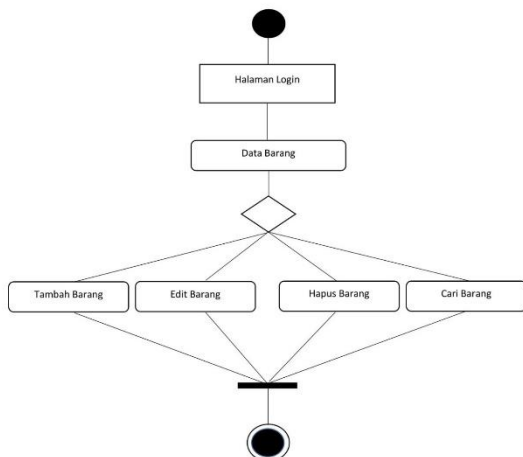
Gambar 3 Activity Diagram Logout

3) Activity Diagram Admin



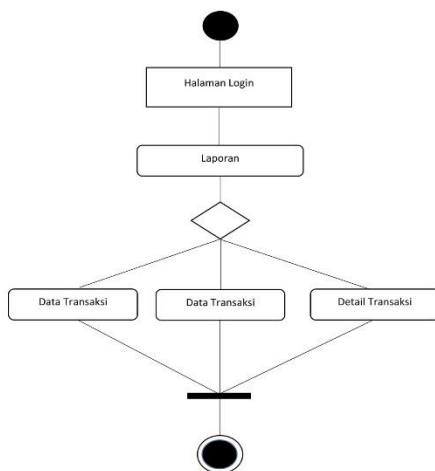
Gambar 4 Activity Diagram Admin

4) Activity Diagram Barang



Gambar 5 Activity Diagram Barang

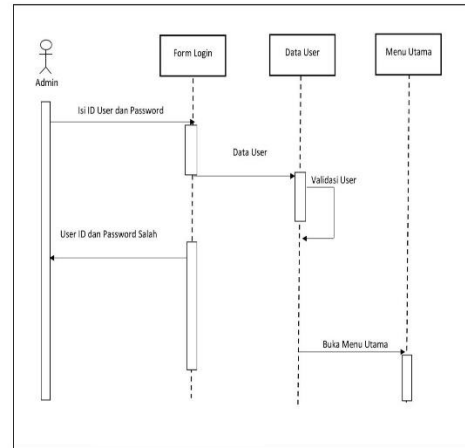
5) Activity Diagram Transaksi



Gambar 6 Activity Diagram Transaksi Penjualan

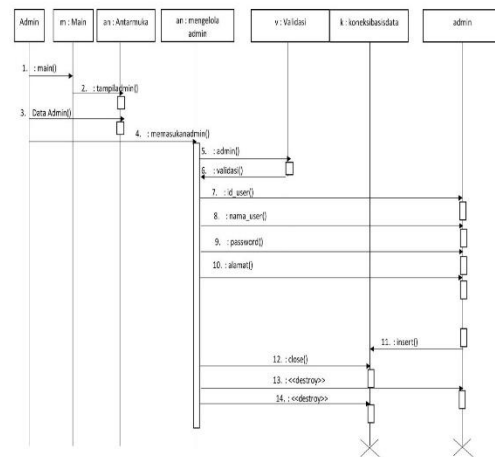
3. Sequence Diagram

1) Sequence Diagram Login



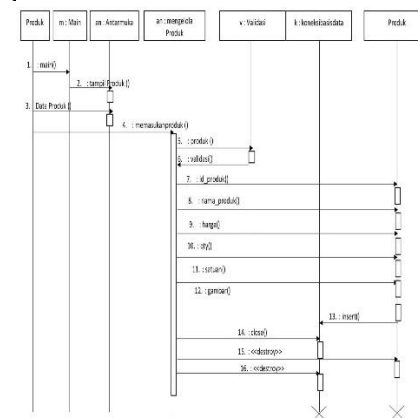
Gambar 7 Sequence Diagram Login

2) Sequence Diagram Admin



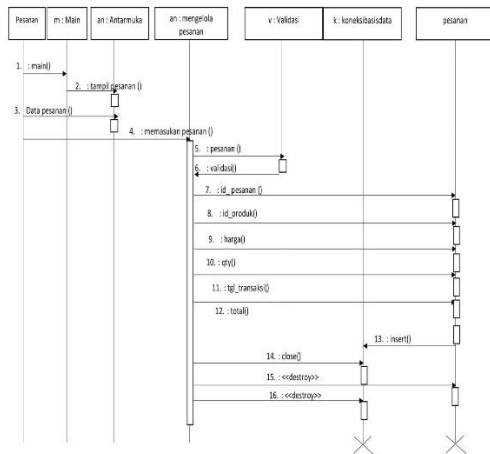
Gambar 8 Sequence Diagram Admin

3) Sequence Diagram Produk

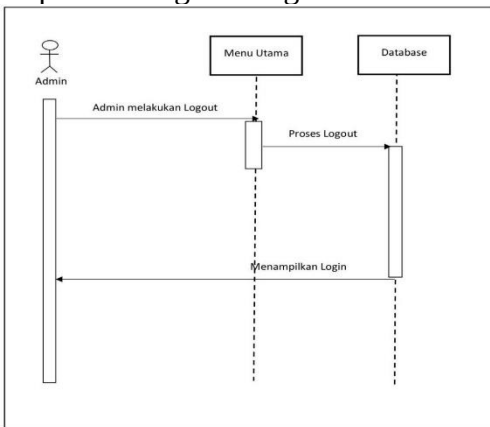


Gambar 9 Sequence Diagram Produk

4) Sequence Diagram Transaksi



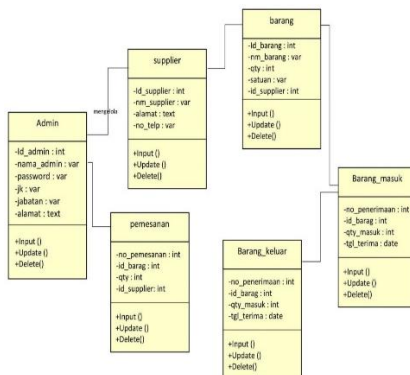
Gambar 10 Sequence Diagram Transaksi
5) Sequence Diagram Logout



Gambar 11 Sequence Diagram Logout

4. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas – kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Berikut adalah class diagram dari sistem yang diusulkan



Gambar 12 Class Diagram

5. Spesifikasi File Database

Berdasarkan Class Diagram yang ada maka spesifikasi file sebagai berikut :

1. Spesifikasi File Data User

Nama Database : penjualan
Nama File : Data Admin
Fungsi : untuk menyimpan data admin
Tipe File : Master
Akses File : Random
Panjang Record : 86 Byte
Field Key : id_admin

Tabel 1 : Spesifikasi File Data Admin

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	ID Produk	id_produk	Integer	11	Primary Key Auto Increment
2.	Nama	Nama_produk	Varchar	30	-
3.	Harga	Harga	Integer	13	-
4.	Ket.	Ket	Varchar	100	-
5.	Gambar	Gambar	Varchar	100	-

2. Spesifikasi File Data Produk

Nama Database : penjualan
Nama File : Data Produk
Fungsi : untuk menyimpan data Produk
Tipe File : Master
Akses File : Random
Panjang Record : 50 Byte
Field Key : id_produk

Tabel 2 : Spesifikasi File Data Produk

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	ID Pelanggan	id_pelanggan	Integer	11	Primary Key Auto Increment
2.	Nama_pelanggan	Nama_pelanggan	Varchar	30	-
3.	Password	Password	Varchar	30	-
4.	Alamat	Alamat	Text	-	-
5.	No_telp	No_telp	Char	13	-
6.	Email	Email	Varchar	50	-

3. Spesifikasi File Data Pelanggan

Nama Database : penjualan
Nama File : Data Pelanggan
Fungsi : untuk menyimpan data pelanggan
Tipe File : Master
Akses File : Random
Panjang Record : 134 Byte
Field Key : id_pelanggan

Tabel 3 Spesifikasi File Data Pelanggan

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	ID Pelanggan	id_pelanggan	Integer	11	Primary Key Auto Increment
2.	Nama_pelanggan	Nama_pelanggan	Varchar	30	-
3.	Password	Password	Varchar	30	-
4.	Alamat	Alamat	Text	-	-
5.	No_telp	No_telp	Char	13	-
6.	Email	Email	Varchar	50	-

4. Spesifikasi File Data Penjualan

Nama Database : penjualan

Nama File : Data Penjualan

Fungsi : untuk menyimpan data Penjualan

Tipe File : Master

Akses File : Random

Panjang Record : 50 Byte

Field Key : id_penjualan

Tabel 4 : Spesifikasi File Penjualan

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	ID Penjualan	id_penjualan	Integer	11	Primary Key Auto Increment
2.	Id_pelanggan	Id_pelanggan	Integer	30	-
3.	Tanggal	Tanggal	Date	-	-
4.	Total	Total	Integer	13	-

5. Spesifikasi File Data Upload

Nama Database : penjualan

Nama File : Upload

Fungsi : untuk menyimpan data Upload Pembayaran

Tipe File : Master

Akses File : Random

Panjang Record : 50 Byte

Field Key : id_upload

Tabel 5 : Spesifikasi File Upload

No	Elemen Data	Akronim	Type	Panjang	Keterangan
1.	ID Upload	id_upload	Integer	11	Primary Key Auto Increment
2.	Tgl_upload	Tgl_upload	Date	-	-
3.	Id_pelanggan	Id_pelanggan	Integer	13	-
4.	Gambar	Gambar	Varchar	100	-

2. Membangun Prototyping

1. Rancangan Input

1) Nama Dokumen : Login

Fungsi : Untuk Masuk kedalam aplikasi

Sumber : Admin

Tujuan : -

Jumlah : 1 Lembar

Frekuensi : Setiap masuk ke halaman aplikasi

Bentuk : Lihat Gambar 5.13

Silahkan login

Form login with the following elements:

- Input field for NIK
- Input field for Password
- Login button

Gambar 13 Rancangan Dokumen Halaman login

2) Nama Dokumen : Inputan data user

Fungsi : Untuk Menambah data user baru

Sumber : Admin

Tujuan : Admin

Jumlah : 1 Lembar

Frekuensi : Setiap terjadinya penambahan data user

Bentuk : Lihat Gambar 5.14

User input form with the following elements:

- Form title: Halaman Admin
- Form title: Tambah User
- Form title: Data User
- Form title: Data Pelanggan
- Form title: Data Barang
- Form title: Transaksi
- Form title: Logout
- Input field for Nama User
- Input field for Password
- Input field for Username
- Input field for No_telp
- Simpan button
- Footer

Gambar 14 Rancangan Dokumen Input User

3) Nama Dokumen : Inputan Barang

Fungsi: Untuk Menambah data Barang

Sumber : Admin

Tujuan : Admin

Jumlah : 1 Lembar

Frekuensi : Setiap terjadinya penambahan data baru

Bentuk : Lihat Gambar 5.15

Gambar 15 Rancangan Dokumen Input Barang
4) Nama Dokumen : Inputan Proses penjualan

Fungsi: Untuk Menginput proses penjualan
Sumber : Kasir
Tujuan : Karyawan
Jumlah : 1 Lembar
Frekuensi : Setiap terjadinya proses penjualan
Bentuk : Lihat Gambar 5.16

Gambar 16 Rancangan Dokumen Proses Penjualan

2. Rancangan Output

1) Nama Dokumen : Data Admin

Fungsi : Untuk Mengetahui data user
Sumber : Admin
Tujuan : -
Jumlah : 1 Lembar
Frekuensi: Setiap terjadinya penambahan admin
Bentuk : Lihat Gambar 5.17

Gambar 17 Rancangan Dokumen Data Admin

2) Nama Dokumen : Data Barang

Fungsi : Untuk Mengetahui data barang yang ada

Sumber : Admin

Tujuan : Admin

Jumlah : 1 Lembar

Frekuensi: Setiap terjadinya penambahan data barang

Bentuk : Lihat Gambar 5.18

Gambar 18 Rancangan Dokumen Barang

3) Nama Dokumen : Data Penjualan

Fungsi : Untuk Mengetahui data penjualan

Sumber : Kasir

Tujuan : Karyawan

Jumlah : 1 Lembar

Frekuensi: Setiap terjadinya penambahan data penjualan

Bentuk : Lihat Gambar 5.19

Gambar 19 Rancangan Dokumen Penjualan

3. Evaluasi Prototyping

Evaluasi Prototype merupakan tahapan untuk menransformasi beberapa sifat dari sebuah ide menjadi lebih berwujud. Tahapan ini tidak hanya berupa proses visualisasi ide tetapi juga proses pembangunan ide secara umum.

Evaluasi Prototype berikut merupakan perubahan Data Penjualan yang diganti dengan Data Pembelian.

1. Sebelum Evaluasi Prototyping

1) Nama Dokumen: Inputan Proses penjualan

Fungsi: Untuk Menginput proses penjualan

Sumber : Kasir

Tujuan : Karyawan

Jumlah : 1 Lembar

Frekuensi : Setiap terjadinya proses penjualan

Bentuk : Lihat Gambar 5.20

Gambar 20 Rancangan Dokumen Proses Penjualan

2) Nama Dokumen : Data Penjualan

Fungsi: Untuk Mengetahui data penjualan

Sumber : Kasir

Tujuan : Karyawan

Jumlah : 1 Lembar

Frekuensi: Setiap terjadinya penambahan data penjualan

Bentuk : Lihat Gambar 5.21

Gambar 21 Rancangan Dokumen Penjualan

2. Setelah Evaluasi Prototyping

1) Nama Dokumen : Inputan Proses pembelian

Fungsi: Untuk Menginput proses pembelian

Sumber : Kasir

Tujuan : Karyawan

Jumlah : 1 Lembar

Frekuensi : Setiap terjadinya proses pembelian

Bentuk : Lihat Gambar 5.22

Gambar 22 Rancangan Dokumen Proses Pembelian

2) Nama Dokumen : Data Pembelian

Fungsi: Untuk Mengetahui data pembelian

Sumber : Kasir

Tujuan : Karyawan

Jumlah : 1 Lembar

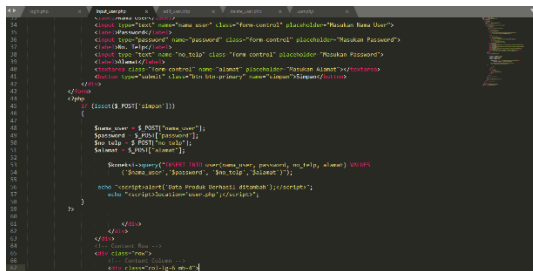
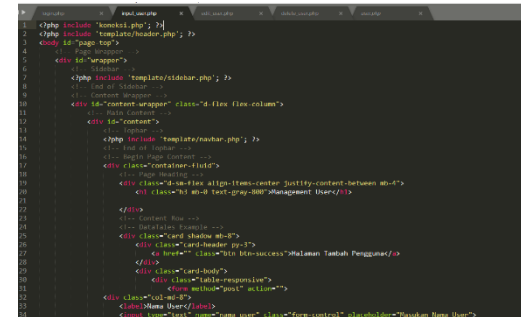
Frekuensi : Setiap terjadinya penambahan data pembelian

Bentuk : Lihat Gambar 5.23

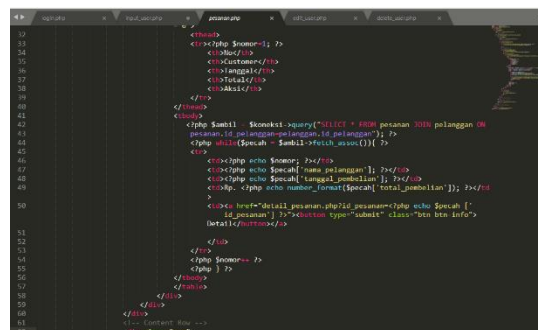
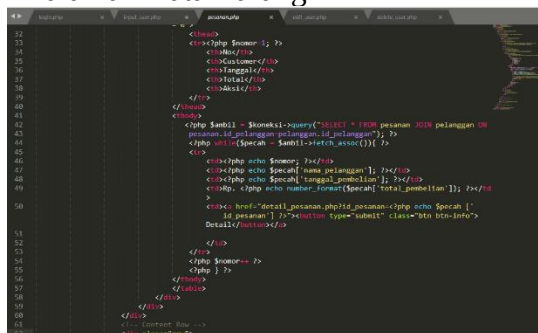
Gambar 23 Rancangan Dokumen Pembelian

4. Mengkodekan Sistem

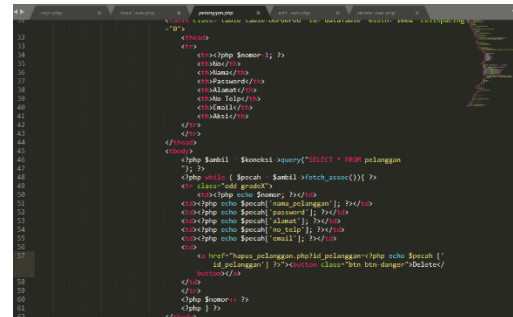
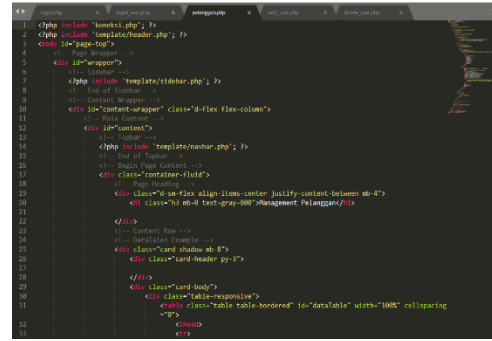
- Halaman Data User



- Halaman Data Barang

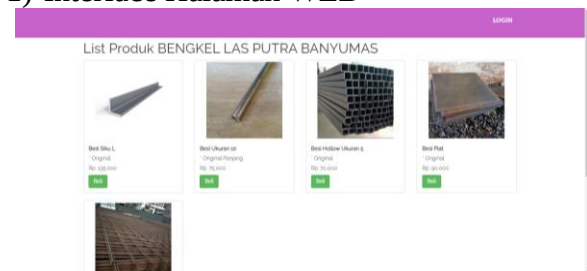


- Halaman Data Pelanggan



5. Implementasi Sistem

1) Interface Halaman WEB



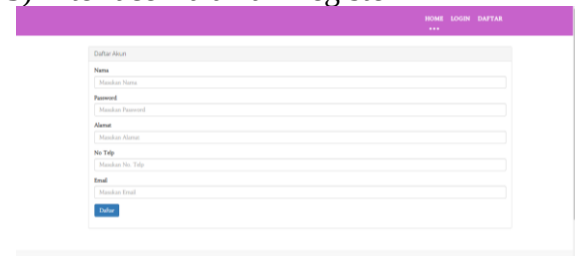
Gambar 24 Interface Halaman Web

2) Interface Halaman Login



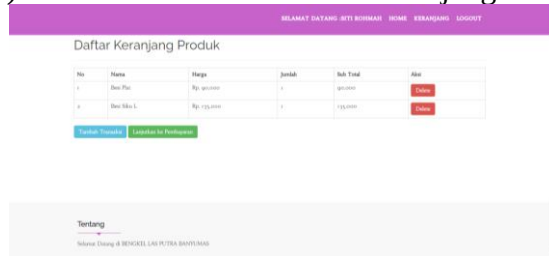
Gambar 25 Interface Halaman Login

3) Interface Halaman Register



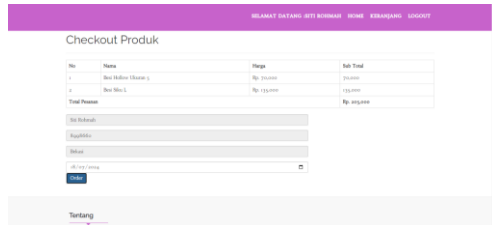
Gambar 26 Interface Halaman Register

4) Interface Halaman Daftar Keranjang



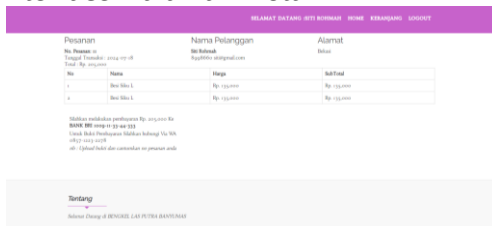
Gambar 27 Interface Halaman Daftar Keranjang

5) Interface Halaman Checkout



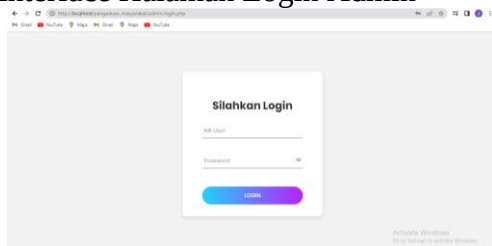
Gambar 28 Interface Halaman Checkout

6) Interface Halaman Nota



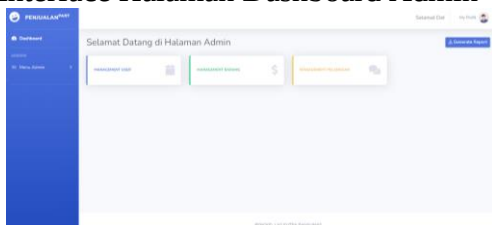
Gambar 29 Interface Halaman Nota

7) Interface Halaman Login Admin



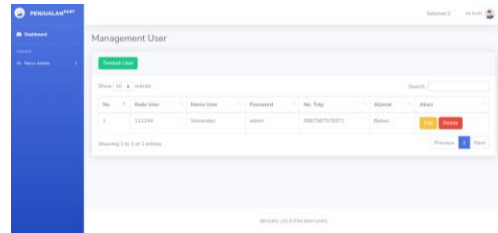
Gambar 30 Interface Halaman Login Admin

8) Interface Halaman Dashboard Admin



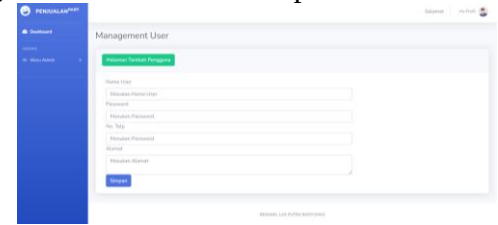
Gambar 31 Interface Halaman Dashboard Admin

9) Interface Halaman Data Admin



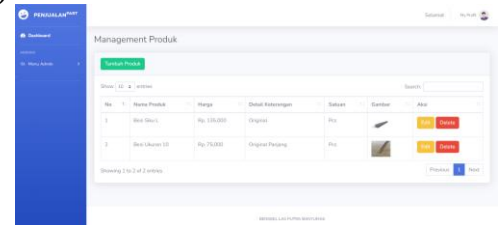
Gambar 32 Interface Halaman Data Admin

10) Interface Halaman Input Admin



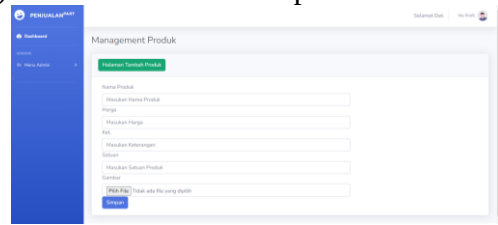
Gambar 33 Interface Halaman Input Admin

11) Interface Halaman Data Produk



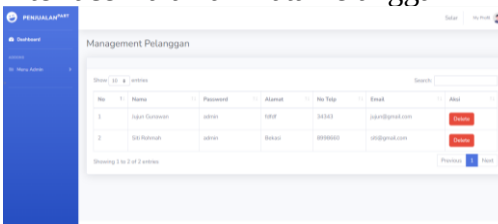
Gambar 34 Interface Halaman Data Produk

12) Interface Halaman Input Produk



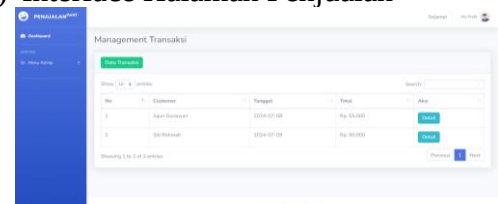
Gambar 35 Interface Halaman Input Produk

13) Interface Halaman Data Pelanggan



Gambar 36 Interface Halaman Data Pelanggan

14) Interface Halaman Penjualan



Gambar 37 Interface Halaman Penjualan

Dari pembahasan penelitian Sistem pemesanan Barang pada Bengkel Las Putra

Banyumas Berbasis Web maka dapat disimpulkan :

7. Sistem pemesanan barang pada Bengkel Las Putra Banyumas dapat mempercepat proses penjualan lebih efektif
8. Sistem pemesanan barang pada Bengkel Las Putra Banyumas dapat meminimalisir terjadinya kesalahan dalam proses transaksi penjualan
9. Sistem pemesanan barang pada Bengkel Las Putra Banyumas dapat mempercepat pembuatan laporan

Saran

Adapun saran dari hasil penelitian ini adalah:

1. Diharapkan untuk kedepannya Sistem pemesanan Barang Berbasis Web ini dapat diperluas agar dapat diakses oleh Direktur Perusahaan
2. Diharapkan untuk kedepannya Sistem pemesanan Barang Berbasis Web ini dapat dikembangkan menjadi aplikasi mobile untuk mempermudah akses kepada aplikasi ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- (Alfitri Rizka Rinanda, Okvrillia Reony Ondri, 2023)Aditya, R., Pranatawijaya, V. H., & Putra, P. B. A. A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype. *Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(1), 47–57.
- Alfitri Rizka Rinanda, Okvrillia Reony Ondri, dan S. (2023). Sistem Informasi Penjualan Online Berbasis Web Dengan Metode Prototype (Studi Kasus : Elladine Official). *Biner : Jurnal Ilmu Komputer , Teknik Dan Multimedia*, 1(2), 332–341.
- Ariansyah, Fajriyah, F. S. P. (2017). Alumni Pada Stie Prabumulih Berbasis Website. *Informatics and Business Institute Darmajaya*, 17(1), 10. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/JurnalInformatika/article/download/972/pdf>
- Effendy, E., Siregar, E. A., Fitri, P. C., & Damanik, I. A. S. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(2), 4343–4349.
- Hulun, D. B., Dince, M. N., & Aurelia, P. N. (2023). Analisis Penerapan Sistem Informasi Akuntansi Penjualan Kredit Pada Graha Insan Surya (GIS) Maumere. *GEMILANG: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 3(4), 239–259. <https://jurnal-stiepari.ac.id/index.php/gemilang/article/view/879/844>
- Ilmiah, J., Manajemen, M., Nomor, V., & Mahmud, A. S. (2024). Pengaruh Besaran Diskon Terhadap Tingkat Penjualan Mobil Pada PT . Hadji Kalla Cabang Luwuk Kabupaten Banggai. 7(April), 257–265.
- Kurniawan, A. (2020). 300553251. Rekayasa Perangkat Lunak Aplikasi Penjualan Pada Toko Story Time Factory Outlet Menggunakan Pemrograman Java, vol 3, 1–10.
- Rahman, F., & Santoso. (2015). Aplikasi pemesanan undangan online. *Sains Dan Informatika*, 1(2), 78–87.
- Ramadani, A. M. Z. (2021). Sistem Informasi Pemesanan Menu Kudapan (SIMENUKU) Berbasis Website di Warung Bajet. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 4–6.
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem Informasi Pelayanan Jasa Tour Dan Travel Berbasis Web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62. <https://doi.org/10.35959/jik.v6i2.112>
- Safitri, R. (2018). Simple Crud Buku Tamu Perpustakaan Berbasis Php Dan Mysql :Langkah-Langkah Pembuatan. *Tibanndaru : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 2(2), 40. <https://doi.org/10.30742/tb.v2i2.553>
- Siswidiyanto, S., Munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 18–25. <https://doi.org/10.35969/interkom.v15i1.64>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan Dan Pengajaran, 2(1), 160–166.
- Tinggi, S., & Informatika, M. (2023). Disusun oleh: Konsep Dasar Sistem Informasi. Pendidikan Dan Konseling, 4343–4349.
- Yusuf, D., Afrizal, T., & Budiarto, A. (2021). Perancangan Sistem Aplikasi Pemesanan Lapangan Futsal Berbasis Java Pada Wirabujana Futsal Indramayu. Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research, 5(1), 125.
<https://doi.org/10.52362/jisamar.v5i1.347>