

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TRANSAKSI PENJUALAN BERBASIS WEB PADA CV. SUMBER REJEKI

Diterima Redaksi: 5 Oktober 2025; Revisi Akhir: 15 Desember 2025; Diterbitkan Online: 31 Mei 2026

Satria¹⁾, Junaedy Al Baroqah²⁾

^{1, 2)} Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Digital Universitas Bani Saleh

^{1, 2)} Jl. Mayor Madmuin Hasibuan No.68, RT.004/RW.004, Margahayu, Kec. Bekasi Tim., Kota Bekasi, Jawa Barat 17113

e-mail: satria@ubs.ac.id¹, junaedyalbaroqah0@gmail.com²

Abstrak: CV. Sumber Rejeki adalah sebuah perusahaan yang fokus pada penyediaan palet dan peti kayu. Saat ini, semua pencatatan penjualan, manajemen stok, dan pembuatan laporan masih dilakukan secara manual yang mengakibatkan berbagai masalah. Beberapa tantangan yang muncul termasuk ketidakakuratan data yang tercatat, kesulitan dalam memonitor stok secara langsung, serta lambatnya proses penulisan laporan. Untuk mengatasi semua ini, studi ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem penjualan digital untuk Perusahaan Sumber Rejeki, sehingga proses bisnis bisa lebih efisien dan tepat. Sistem ini dirancang dengan menggunakan metode prototipe, yang memungkinkan pengembangan dan pengujian dilakukan secara bertahap mengikuti kebutuhan pengguna. Hasil dari pengembangan menunjukkan bahwa sistem berbasis web ini mampu merekam transaksi secara otomatis, mengurangi peluang kesalahan, serta mempercepat pelayanan kepada konsumen. Dengan adanya sistem ini, CV Sumber Rejeki berpotensi meningkatkan efisiensi operasional, mempermudah pengelolaan inventaris, dan menyajikan laporan dengan lebih cepat dan tepat.

Kata Kunci— *Sistem Informasi, Penjualan, Web, Prototipe*

Abstract:

CV. Sumber Rejeki is a company focused on providing wooden pallets and crates. Currently, all sales recording, stock management, and reporting are still done manually, resulting in various problems. Some of the challenges include inaccurate recorded data, difficulties in directly monitoring stock, and slow reporting. To address these issues, this study aims to design and develop a digital sales system for Sumber Rejeki, enabling more efficient and accurate business processes. The system was designed using a prototype method, allowing for gradual development and testing based on user needs. The development results demonstrate that this web-based system is capable of automatically recording transactions, reducing the opportunity for errors, and expediting customer service. With this system, CV Sumber Rejeki has the potential to improve operational efficiency, simplify inventory management, and provide faster and more accurate reports.

Keywords— *Information Systems, Sales, Web, Prototype*

Penulis Korespondensi:

Satria

Program Studi Sistem Informasi

Universitas Bani Saleh

Email: satria@ubs.ac.id

Orchid ID: <http://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

I. PENDAHULUAN

PERKEMBANGAN teknologi informasi kini sudah menyebar ke berbagai bidang usaha, termasuk usaha distribusi dan perdagangan. Penjualan yang masih dilakukan secara manual sering kali menyebabkan berbagai masalah, seperti kesalahan dalam mencatat data, keterlambatan dalam melaporkan transaksi, serta kesulitan mengelola data stok barang. Hal tersebut dapat menyebabkan efisiensi operasional menjadi rendah dan membuat kepuasan pelanggan berkurang. Misalnya, di UMKM Nata Nugros Singkong, pencatatan penjualan dan stok produk masih menggunakan cara manual berupa kertas, sehingga mempersulit pengelolaan laporan serta pemantauan ketersediaan barang [1]. Penelitian lainnya mengenai Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web di Toko Buku Putra Ilmu Semarang menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi tersebut berhasil mempercepat proses transaksi, memudahkan pemantauan stok, dan mengurangi kesalahan dalam pencatatan data [2].

CV. Sumber Rejeki adalah perusahaan yang fokus pada penyediaan palet dan peti dari kayu [3]. Menurut data, perusahaan ini telah beroperasi selama lebih dari dua puluh tahun dan diakui sebagai distributor yang dapat diandalkan. Namun, pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa aktivitas operasional terutama dalam proses penjualan masih dikerjakan secara manual. Setiap langkah mulai dari pencatatan pesanan konsumen, pembaruan inventaris, hingga pembuatan laporan penjualan masih tergantung pada dokumen fisik dan worksheet sederhana. Situasi ini mengakibatkan berbagai masalah, seperti pengulangan data, kesalahan dalam pencatatan, keterlambatan dalam laporan, serta tantangan dalam memantau persediaan secara real-time. Dengan demikian, efisiensi kerja menurun dan pengambilan keputusan menjadi kurang akurat karena data yang ada tidak selalu tepat dan terkini. Oleh karena itu, pengembangan sistem informasi manajemen penjualan berbasis web sangat penting untuk menyelesaikan permasalahan ini [4].

Beberapa penelitian sebelumnya tentang sistem informasi penjualan berbasis web menunjukkan manfaat nyata. Contohnya, penelitian tentang Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Transaksi Pada Toko Kelontong Tebas menemukan bahwa sistem web bisa mempercepat proses transaksi, memudahkan pencarian data penjualan, serta mengurangi risiko kehilangan data. Kami an di Toko Sembako Putrasena Sukoharjo juga menunjukkan bahwa sistem informasi berbasis web dapat membantu mengelola data penjualan dan pembelian, serta laporan keuangan yang sebelumnya sulit dilakukan secara manual [5]. Selain itu, Kami an “Website-Based Sales Transaction Data Monitoring Information System” memperkenalkan sistem dengan dashboard interaktif yang memudahkan pemantauan transaksi secara real-time, sehingga membantu pengambilan keputusan [6].

Dengan kondisi CV. Sumber Rejeki yang hingga kini masih menggunakan transaksi dan pencatatan stok secara manual, sangat diperlukan sistem informasi manajemen transaksi penjualan berbasis web yang menggabungkan pencatatan transaksi, pengelolaan stok, serta pelaporan secara real time agar operasional perusahaan menjadi lebih efisien, akurat, dan dapat mendukung pengambilan keputusan yang cepat.

II. TINJAUAN PUSTAKA

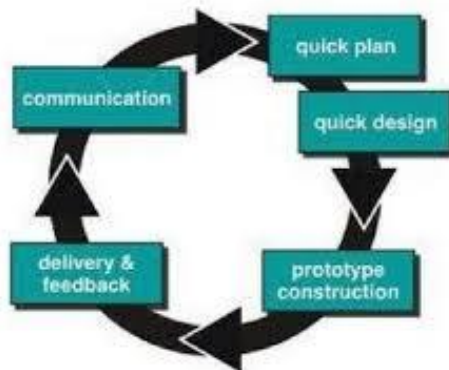
Tinjauan pustaka ini membahas beberapa konsep yang mendukung pembuatan sistem informasi untuk mengelola tugas, termasuk sistem informasi manajemen penjualan dan metode pengembangan perangkat lunak berbasis prototipe yang digunakan dalam sistem tersebut [7]. Selain itu, pembahasan juga mencakup keuntungan dari sistem berbasis web dalam meningkatkan efisiensi kerja dan membuat tugas lebih transparan dalam sebuah organisasi di CV. Sumber Rejeki.

A. Perancangan Sistem

Perancangan adalah sebuah kegiatan atau proses merancang yang dimulai dari ide-ide inovatif atau kreatif, serta kemampuan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan kebutuhan pasar. Hal ini didukung oleh penelitian dan pengembangan teknologi [8]. Sistem terdiri dari sejumlah elemen yang saling berkolaborasi untuk meraih tujuan tertentu. Apabila salah satu elemen mengalami kerusakan atau tidak dapat melaksanakan fungsinya, maka pencapaian tujuan tersebut akan terhambat atau paling tidak sistem yang telah dibangun akan mengalami masalah [9].

B. Prototype

Metode prototype adalah cara mengembangkan perangkat lunak dengan melaksanakan proses pengumpulan data, perancangan, dan pembangunan sistem secara cepat untuk memenuhi kebutuhan informasi [10] [11].



Gambar 1. model prototype [12]

Berdasarkan model *prototyping* yang telah dijelaskan sebelumnya, berikut penjelasan masing-masing tahap dalam model tersebut:

1. Communication

Tahap ini adalah langkah pertama dalam membangun sistem. Pada tahap ini dilakukan penggalian terhadap kebutuhan yang diperlukan. Aktivitas di tahap ini mencakup pengumpulan data dan menganalisis prototipe agar bisa memahami kebutuhan pengguna dan sistem secara menyeluruh.

2. Quick Plan

Pada tahap ini dilakukan perencanaan singkat setelah tujuan sistem telah ditentukan. Selain itu, pada tahap ini juga menentukan spesifikasi sumber daya yang dibutuhkan, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung pengembangan sistem. Kebutuhan tersebut dijelaskan secara rinci agar proses pengembangan bisa berjalan dengan efisien.

3. Quick Design

Tahap ini fokus pada perancangan bagian yang terlihat oleh pengguna. pembuatan model sistem berdasarkan hasil perencanaan awal, termasuk merancang antar muka pengguna (*user interface*) dengan tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

4. Construction of Prototype

Tahap ini adalah proses implementasi di mana desain yang telah dibuat diubah menjadi bentuk yang bisa dijalankan oleh komputer. Pemrograman dilakukan sesuai dengan rancangan perangkat lunak, menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk membangun sistem sesuai dengan spesifikasi yang sudah ditentukan.

5. Deployment Delivery & Feedback

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk mengecek apakah perangkat lunak yang sudah dibuat berhasil atau tidak. Hasil dari pengujian tersebut digunakan untuk memperbaiki kebutuhan yang dibutuhkan. Jika hasilnya tidak sesuai, maka penelitian kembali ke tahap komunikasi.

C. Pengertian Manajemen Penjualan

Kata manajemen memiliki asal dari bahasa Perancis kuno, yaitu *management*, yang berarti keahlian dalam melaksanakan, mengorganisir, dan mengarahkan suatu aktivitas. Sampai saat ini, belum terdapat definisi manajemen yang dapat diterima secara universal oleh semua orang. Beberapa pakar berpendapat bahwa istilah manajemen kemungkinan berasal dari istilah Italia pada tahun 1561, *maneggiare*, yang berarti “mengontrol”, terutama dalam hal mengendalikan kuda. Istilah ini sendiri diambil dari bahasa Latin *manus*, yang diartikan sebagai “tangan”, sehingga secara harfiah merepresentasikan konsep pengendalian atau pengarahan yang dilakukan dengan tangan. Kata ini juga dipengaruhi oleh bahasa Perancis “*manège*” yang berarti “kepemilikan” [13]. Penjualan merujuk pada proses transaksi jual beli

yang dilakukan oleh dua orang atau lebih menggunakan cara pembayaran yang diakui. Tujuan utamanya adalah untuk memperoleh keuntungan dari produk atau barang yang ditawarkan [14].

D. Pengertian Blackbox

Metode pengujian Black Box adalah cara menguji aplikasi dengan memeriksa hasil yang dihasilkan setelah aplikasi diberikan masukan berupa data uji. Tujuannya adalah untuk memastikan fungsi aplikasi sesuai dengan apa yang telah ditetapkan dalam persyaratan. Dalam pengujian ini, pengujian dilakukan hanya dengan melihat hasil eksekusi dari data uji tersebut dan memeriksa apakah fungsi perangkat lunak berjalan sesuai yang diharapkan [15].

III. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan perangkat lunak dengan metode prototipe. Model ini dipilih karena cocok untuk pengembangan sistem yang membutuhkan komunikasi yang cukup intens antara pengembang dan pengguna dalam menentukan kebutuhan sistem, sehingga sistem yang dihasilkan bisa benar-benar sesuai dengan kebutuhan perusahaan [16]. Metode prototipe memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan desain sistem sejak awal, sehingga bisa dilakukan evaluasi, penyesuaian, dan peningkatan sebelum sistem akhir benar-benar dibuat. Berdasarkan model *prototyping* yang telah dijelaskan sebelumnya, Berikut ini penjelasan mengenai setiap tahap dalam model tersebut:

1. Communication

Pada tahap ini mengumpulkan informasi serta kebutuhan yang diperlukan dalam pembangunan *prototype* ini. Data dikumpulkan melalui observasi langsung terhadap sistem berjalan dan wawancara dengan pihak terkait di CV. Sumber Rejeki untuk memahami proses bisnis, masalah, dan harapan pengguna dan menganalisis *prototype* berdasarkan hasil pengumpulan data kebutuhan dan analisis sistem yang akan dibuat. Berikut adalah gambar diagram usecase berdasarkan analisis yang diajukan:



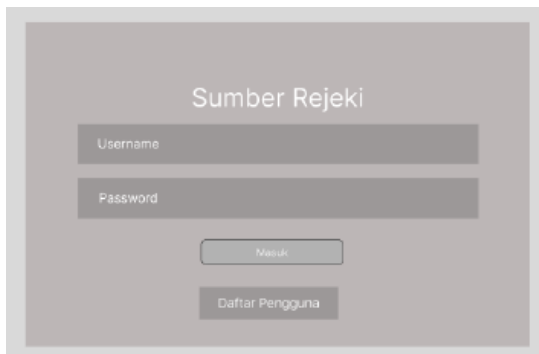
Gambar 2. Use Case Diagram

2. Quick Plan

Pada tahap ini melakukan Perencanaan Secara Cepat yaitu perencanaan sistem secara cepat. Setelah tujuan sistem sudah jelas, dilakukan identifikasi spesifikasi sumber daya yang diperlukan, termasuk kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung pengembangan sistem.

3. *Quick Design*

Pada tahap ini, dibuat desain bagian-bagian yang akan dilihat oleh pengguna dan membangun model dari hasil perancangan yang sudah dilakukan. Selanjutnya, dilakukan pemodelan berdasarkan hasil perencanaan awal, yaitu dengan merancang antarmuka pengguna (user interface) dalam bentuk *mockup* atau tampilan yang jelas dan mudah dipahami.



Gambar 3. Design Login



Gambar 4. Design Transaksi

4. *Construction of Prototype*

Tahapan ini merupakan proses menerapkan desain menjadi bentuk yang bisa dipahami oleh komputer. Proses ini juga melibatkan penulisan kode (coding) sesuai dengan hasil perancangan perangkat lunak yang sudah dibuat. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membangun sistem ini adalah PHP.

5. *Deployment Delivery & Feedback*

Tahapan ini adalah pengujian terhadap sistem yang sudah dibuat untuk mengetahui sejauh mana keberhasilannya. Hasil dari pengujian tersebut digunakan untuk memperoleh masukan dari pengguna, yang kemudian dimanfaatkan untuk memperbaiki spesifikasi kebutuhan. Jika pengujian tidak berhasil, maka proses penelitian akan dimulai kembali dari tahap komunikasi agar dapat diperbaiki.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

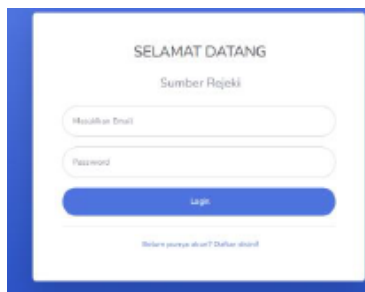
Hasil

Hasil observasi terhadap CV. Sumber Rejeki menunjukkan bahwa pencatatan penjualan, pengelolaan stok, dan penulisan laporan masih dilakukan dengan cara manual. Kondisi ini menimbulkan berbagai masalah, seperti kesalahan dalam pencatatan, perbedaan antara data stok dan kondisi nyata, serta keterlambatan dalam pembuatan laporan penjualan. Masalah ini muncul disebabkan oleh ketiadaan sistem digital yang terintegrasi dan rendahnya efektivitas komunikasi antar departemen dalam organisasi. Sebagai solusi atas permasalahan ini, telah dirancang sistem informasi manajemen transaksi penjualan yang berbasis web, dengan tujuan untuk mengotomatisasi pencatatan transaksi, pengelolaan stok, dan

penulisan laporan. Sistem tersebut dikembangkan menggunakan metode prototipe agar dapat diuji dan disesuaikan secara bertahap dengan kebutuhan pengguna.

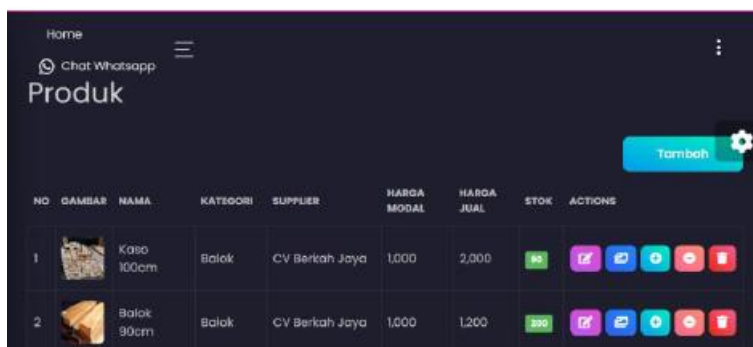
Pembahasan

Berikut ini adalah tampilan interface dari Sistem Manajemen Transaksi Penjualan Berbasis Web di CV Sumber Rejeki.



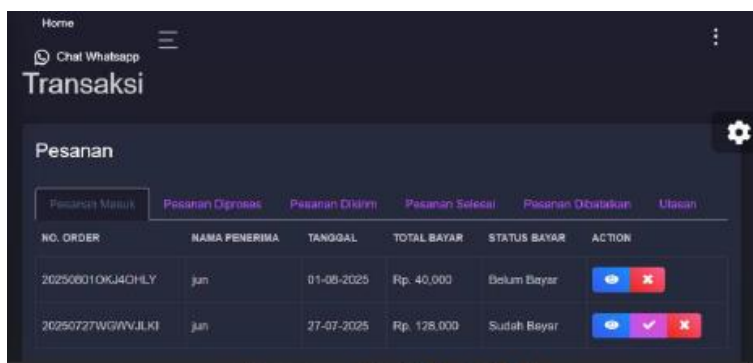
Gambar 5 Tampilan Login

Gambar 5 menampilkan pengguna (admin dan pelanggan) diminta memasukkan email dan password untuk mengakses dashboard. Fitur ini berfungsi untuk mengamankan sistem dari akses yang tidak sah dan memastikan hanya pengguna terdaftar yang dapat masuk.



Gambar 6 kelola produk

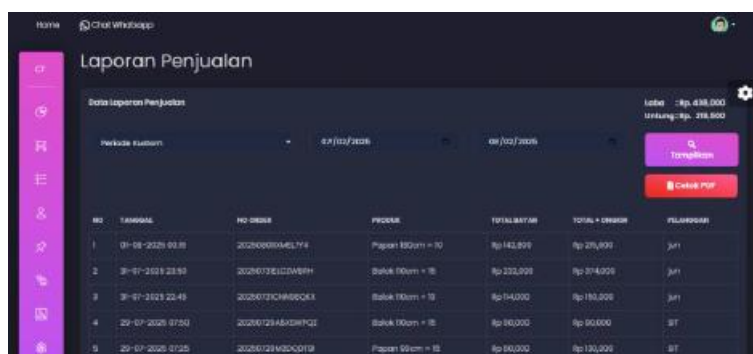
Gambar 6 menampilkan daftar produk yang tersedia di sistem. Kolom tabel mencakup gambar produk, nama, kategori, supplier, harga modal, harga jual, stok, dan tombol aksi (edit, hapus, detail). Ada tombol Tambah di sisi kanan atas untuk menambahkan produk baru ke dalam sistem. Fitur ini memudahkan admin dalam mengelola inventori secara digital, termasuk pembaruan harga dan stok.



Gambar 7. Kelola Transaksi

Gambar 7 menampilkan daftar pesanan pelanggan, termasuk nomor order, nama penerima, tanggal transaksi, total pembayaran, dan status pembayaran. Terdapat beberapa tab menu seperti Pesanan Masuk, Pesanan Diproses, Pesanan Dikirim, Pesanan Selesai, dan Pesanan Dibatalkan untuk mempermudah

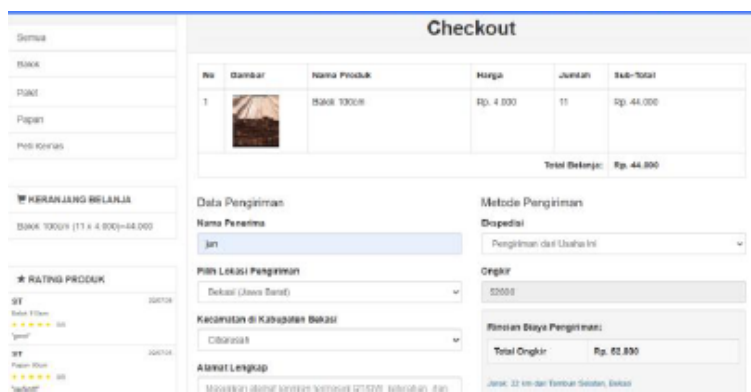
pengelolaan status pesanan. Fitur ini membantu admin atau petugas toko dalam memantau seluruh proses transaksi secara terstruktur dan real time.



No	Tanggal	No Order	Produk	Total Bayar	Total + Ongkir	Pelanggan
1	01-08-2025 01:01	202508010001	Papier 10000 = 10	Rp 142.000	Rp 270.000	Jun
2	01-07-2025 23:50	202507012350	Buku 10000 = 10	Rp 320.000	Rp 314.000	Jun
3	01-07-2025 23:49	202507012349	Buku 10000 = 10	Rp 140.000	Rp 180.000	Jun
4	29-07-2025 07:04	202507290704	Buku 10000 = 10	Rp 90.000	Rp 50.000	BT
5	29-07-2025 07:05	202507290705	Papier 10000 = 10	Rp 90.000	Rp 130.000	BT

Gambar 8. Laporan Penjualan

Gambar 8 merupakan fitur laporan penjualan yang menampilkan data transaksi berdasarkan periode waktu tertentu. Kolom tabel mencakup tanggal, nomor order, produk, total bayar, dan nama pelanggan. Di sisi kanan terdapat ringkasan laba dan utang-piutang. Sistem juga menyediakan tombol Cetak PDF untuk menghasilkan laporan otomatis dalam format dokumen. Fitur ini sangat membantu pihak manajemen dalam menganalisis performa penjualan dan pengambilan keputusan bisnis..



No	Gambar	Nama Produk	Harga	Jumlah	Sub-Total
1		Buku 10000	Rp. 4.000	11	Rp. 44.000

Total Belanja: Rp. 44.000

Data Pengiriman

Nama Penerima: Jun

Alamat Lengkap: Bekasi (Jawa Barat)

Kecamatan di Kabupaten Bekasi: Cibarusah

Alamat Lengkap: Jl. Raya ...

Metode Pengiriman

Dipilih: Pengiriman dari Usaha Ini

Ongkir: 0000

Ringkasan Biaya Pengiriman

Total Ongkir: Rp. 00.000

Total Bayar: Rp. 44.000

Gambar 9. Pembayaran pelanggan

Gambar 9 Menampilkan detail produk yang dipesan, jumlah, dan total pembayaran. Pengguna mengisi data pengiriman seperti nama penerima, alamat lengkap, dan metode pengiriman. Bagian kanan menampilkan biaya ongkir dan total order. Fitur ini dirancang agar pelanggan dapat melakukan pembelian dengan mudah dan transparan, sekaligus meminimalkan kesalahan input data. Sehingga informasi data pengiriman, metode pengiriman, dan ringkasan biaya, serta navigasi kembali dan proses pesanan akan terlihat semuanya.

Hasil penelitian ini memiliki beberapa implikasi penting, baik secara manajerial maupun sistem, sebagai berikut :

- Sistem informasi manajemen transaksi penjualan berbasis web yang dikembangkan dapat meningkatkan efisiensi kerja pegawai CV. Sumber Rejeki karena pencatatan transaksi dilakukan secara otomatis dan terintegrasi.
- Penerapan sistem ini meningkatkan efisiensi operasional, mengurangi kesalahan dalam pencatatan, dan mempercepat pelayanan kepada pelanggan.

Dengan demikian, solusi yang dikembangkan terbukti efektif dalam mengatasi masalah-masalah utama yang dihadapi oleh CV. Sumber Rejeki serta mendukung peningkatan kinerja bisnis secara keseluruhan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dari sistem sistem manajemen penjualan pada CV. Sumber Rejeki, maka menyimpulkan bahwa :

- a. Sistem berbasis web ini, pencatatan transaksi menjadi terkomputerisasi, mengurangi potensi kesalahan, serta memungkinkan penyediaan layanan yang lebih cepat dan akurat kepada pelanggan CV. Sumber Rejeki
- b. Sistem ini menyediakan fitur pengelolaan stok (masuk dan keluar) yang terintegrasi, memungkinkan admin untuk memantau jumlah barang yang tersedia secara akurat dan terkini, sehingga memudahkan dalam penentuan ketersediaan dan perencanaan barang.
- c. Sistem ini mampu menghasilkan laporan penjualan, stok masuk, dan stok keluar secara otomatis dan cepat, memberikan informasi yang benar dan tepat waktu agar membantu proses pengambilan keputusan manajemen.

Saran untuk pengembangan berikutnya adalah dengan mengembangkan aplikasi sebagai berikut:

- a. Menambahkan platform pembayaran online atau layanan logistik pihak ketiga untuk mengotomatisasi proses pembayaran dan pengiriman, yang akan semakin mengurangi pekerjaan manual dan meningkatkan kepuasan pelanggan.
- b. melakukan studi komparatif dengan sistem penjualan lain untuk mengidentifikasi praktik terbaik dan inovasi yang dapat diadaptasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini, karena telah memberikan kontribusi dan dukungan yang sangat penting bagi penulisan jurnal. Terima kasih atas bimbingan, bantuan, dan kerja sama yang sangat berharga.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Y. F. D. R. Muhammad Zidan Tamam, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada UMKM Nata Nugros Singkong," *JURNAL ILMIAH SISTEM INFORMASI (JUSI)*, vol. 3, no. 3, pp. 1-10, 2024.
- [2] B. H. Rayhan Rifki Syah Putra, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Buku Putra Ilmu Semarang," *JURNAL ILMIAH SISTEM INFORMASI (JUSI)*, vol. 3, no. 3, pp. 11-18, 2024.
- [3] M. Dina Maria Stefani Pareza Alam Jusia, "Perancangan Sistem Informasi Transaksi Pembelian dan Penjualan Beserta Persediaan Stok Produk pada CV. Sumber Rezeki Jambi," *Perancangan Sistem Informasi Transaksi Pembelian dan Penjualan Beserta Persediaan Stok Produk pada CV. Sumber Rezeki Jambi*, vol. 4, no. 2, pp. 743-753, 2024.
- [4] M. S. Jimmi Hendrik P. Sitorus, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Mandiri 88 Pematangsiantar," *Jurnal Bisantara Informatika (JBI)*, vol. 5, no. 2, pp. 1-13, 2021.
- [5] Y. S. N. Lidya Putri Arista, "Sistem Informasi Pencatatan Transaksi Penjualan dan Pembelian Produk Berbasis Website di Toko Sembako Putrasena Sukoharjo," *IIP (Jurnal Informatika Polinema)*, vol. 9, no. 4, pp. 397-404, 2023.
- [6] H. H. I. O. Arfika Putri Risandi, "Website-Based Sales Transaction Data Monitoring Information System," *Journal Binary Digital - Technology*, vol. 8, no. 1, pp. 715-725, 2025.
- [7] C. Y. L. H. G. F. Angelina, "Sebuah Tinjauan Literatur Sistematis Tentang Metode Pengembangan Perangkat Lunak Sistem Informasi Berbasis Web," *JTSI*, vol. 5, no. 1, pp. 181-192, 2024.
- [8] N. J. D. I. P. R. Sri Martianingsih Jibrin, "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Penjualan Berbasis Website untuk Meningkatkan Efisiensi Operasional pada Toko Win Glowing dengan Metode Waterfall," *Journal Of Human And Education (JAHE)*, vol. 5, no. 1, p. 576–588, 2025.
- [9] M. K. R. M. R. Muhammad Fauzen Adiman, "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Distribusi Gas Elpiji Berbasis Web Pada PT. Bumi Gasindo Raya," *JUSTIFY : Jurnal Sistem Informasi Ibrahimi*, vol. 1, no. 2, pp. 110-117, 2023.

- [10] Y. Y. F. N. Ulfah Rosidatul Khotimah, "Implementasi Sistem Informasi Pengelolaan Wakaf Menggunakan Metode Prototyping Pada Yayasan: Array," *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Peradaban*, vol. 3, no. 2, pp. 38-45, 2022.
- [11] Kurniati, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Pengarsipan Dokumen Kantor Kecamatan Lais," *Journal of Software Engineering Ampera*, vol. 2, no. 1, pp. 16-27, 2021.
- [12] A. T. P. Doni Riswanda, "Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen pemesanan barang berbasis online," *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* , vol. 2, no. 1, pp. 94-101, 2021.
- [13] Dr. H. Fachrurazi, *Dasar dan Konsep Manajemen Organisasi*, Batam: CV Rey Media Grafika, 2022.
- [14] Safrian AswatiM. Sabir Ramadhan, "STUDI ANALISIS MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI," *JURNAL MATRIK*, vol. 16, no. 2, pp. 1-8, 2017.
- [15] Rizky Prasetyo Adi, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Pertokoan Minimarket Menggunakan Metode Equivalence Partitioning," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 3, no. 2, pp. 200-206, 2020.
- [16] A. N. Adiya, D. L. Anggraeni, and I. Albana, "Analisa Perbandingan Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, Iterative, Spiral, Rapid Application Development (RAD))," *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika* , vol. 2, no. 4, pp. 122-134, 2024.