



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA

Jl. Tanah Merdeka No. 6, Kp. Rambutan, Ciracas, Jakarta Timur. Telp. (021) 8400941; Fax. (021) 87782739
Website : www.ftii.uhamka.ac.id; E-mail : ftii@uhamka.ac.id

KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA UHAMKA
NOMOR 1559/A.01.04/2023

TENTANG

PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA STRATA SATU (S1)
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA (FTII)
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Bismillahirrahmanirrahim,

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA

- Menimbang : a. Bahwa dalam rangka persyaratan meraih gelar Sarjana Strata Satu (S1) Mahasiswa Fakultas Teknologi Industri dan Informatika Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA perlu dilaksanakan pembimbing skripsi;
- b. Bahwa untuk kelancaran dalam pelaksanaan pembimbing tersebut pada konsiderans a di atas, perlu diangkat pembimbing skripsi;
- c. Bahwa untuk maksud konsiderans di atas, perlu ditetapkan dengan keputusan Dekan Fakultas Teknologi Industri dan Informatika Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.
- Mengingat : 1. Undang – Undang RI Nomor 20 tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan pemerintah RI Nomor 17 tahun 2010 tanggal 28 Januari 2010, tentang pengelolaan dan penyelenggaraan perguruan tinggi;
3. Undang – Undang RI Nomor 12 tahun 2012 tanggal 10 Agustus 2012, tentang pendidikan tinggi.
4. Renstra Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA tahun 2020-2024;
5. Pedoman Pimpinan Pusat Muhammadiyah nomor 02/PEND/1.0/B/2012 tanggal 24 April 2012, tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah;
6. Surat Keputusan Rektor Muhammadiyah Nomor 391/A.01.02/2021 tanggal 13 Ramadhan 1443 H / 25 April 2021 M, tentang pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
7. Keputusan Dirjen Dikti Depdikbud RI. Nomor 138/DIKTI/Kep/1997 tanggal 31 Mei 1997, tentang perubahan bentuk Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Muhammadiyah Jakarta menjadi Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA;
8. Statuta Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA tahun 2013;
9. Buku Panduan Akademik Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA Tahun Akademik 2023/2024.

Memperhatikan : Surat Permohonan Ketua Program Studi Teknik Informatika tanggal 4 September 2023/19 Shafar 1445 H Tentang permohonan penerbitan Surat Keputusan Dekan mengenai pengangkatan Dosen pembimbing Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri dan Informatika UHAMKA.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
Pertama : Mengangkat pembimbing Skripsi Program Studi Teknik Informatika Jenjang Strata Satu (S-1) Fakultas Teknologi Industri dan Informatika Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA dengan nama peserta sebagaimana terlampir;
- Kedua : Penugasan dosen Pembimbing Skripsi ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas dengan memperhatikan kualifikasi dan jabatan fungsional dosen;
- Ketiga : Jika dosen pembimbing skripsi berhalangan atau karena sebab-sebab lain tidak dapat menyelesaikan tugasnya, maka penggantian dosen pembimbing ditentukan oleh Ketua Program Studi;
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai 07 September 2024;
- Kelima : Apabila ada kesalahan dan atau kekeliruan dalam surat ini akan diperbaiki sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Jakarta

Pada tanggal, 23 Shafar 1445 H.
08 September 2023 M.



Dr. Dr. Dan Mugisidi, ST., M.Si.

Keputusan ini disampaikan kepada yth.

1. Rektor (sebagai laporan);
 2. Wakil Dekan I;
 3. Ketua Program Studi Teknik Informatika;
 4. Arsip
- Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA.

LAMPIRAN SK DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA
NOMOR : **1559/A.01.04/2023**

TANGGAL : 23 Shafar 1445 H
08 September 2023 M

DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Dosen Pembimbing : Estu Sinduningrum, ST., MT
Tempat, Tgl Lahir : Jakarta, 14 September 1984
Pendidikan Terakhir : Strata Dua (S2)
NPD/NIDN : D140886 / 0314098403
Status Kepegawaian : Dosen Tetap
Jab. Akademik : Lektor

No	NIM	NAMA	JUDUL
Teknik Informatika			
1	1903015227	Bagus Hadi Sutrisno	Rancang Bangun Sistem Absensi Siswa.i Dengan Menggunakan Sensor Arduino Uno
2	1903015216	Muhammad Mahar Anas Mahfut	Implementasi Teknologi Augmented Reality pada Aplikasi Promosi Produk Otomotif Berbasis Web
3	1903015047	Renaldi Wijaya Kusuma	Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura- Kura Berbasis Web Pada Toko Turtle Jatijajar, Depok



Dr. Dr. Dan Mugisidi, ST., M.Si.

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
KURA-KURA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
METODE PROTOTYPE**

SKRIPSI



Oleh:

Renaldi Wijaya Kusuma

1903015047

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2025**

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN
KURA-KURA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
METODE PROTOTYPE**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Sarjana Teknik Informatika



Oleh:

Renaldi Wijaya Kusuma

1903015047

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
JAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KURA-KURA BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

SKRIPSI

Dibuat untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan Sarjana Teknik

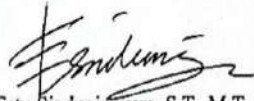
Oleh:

**Renaldi Wijaya Kusuma
1903015047**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Dan Informatika
UHAMKA

Tanggal, 23 Oktober 2025

Pembimbing



**Estu Sinduningrum, S.T., M.T.
NIDN. 0314098403**

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika



**Mia Kamayani Sulaeman, S.T., M.T.
NIDN. 0312028704**

HALAMAN PENGESAHAN

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENJUALAN KURA-KURA
BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

SKRIPSI

Oleh:

Renaldi Wijaya Kusuma
1903015047

Telah diuji dan dinyatakan lulus dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri dan Informatika
UHAMKA

Tanggal, 15 November 2025

Pembimbing



Estu Sinduningrum, S.T., M.T.
NIDN: 0314098403

Penguji-1



Arafat Febriandirza, S.T., M.Tl., Ph.D.
NIDN. 0224028603

Penguji-2



Isa Faqihuddin/Hanif, S.Kom., MMSI.
NIDN. 0316099202

Mengesahkan,
Dekan

Fakultas Teknologi Industri dan
Informatika UHAMKA



Dr. Ir. Dan Mugisidi, S.T., M.Si., IPP.
NIDN: 0301126901

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Teknik Informatika



Mia Kamayani Sulaeman, S.T., M.T.
NIDN. 0312028704

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya, yang membuat pernyataan

Nama : Renaldi Wijaya Kusuma
NIM : 1903015047
Judul skripsi : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype

Menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi mana pun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, KECUALI yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Referensi.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Jakarta, 23 Oktober 2025



Renaldi Wijaya Kusuma

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode *Prototype*”.

Penyusunan Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk dapat mencapai Gelar Sarjana pada Fakultas Teknologi Industri Dan Informatika Jurusan Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Prof. Dr Hamka.

Dalam penyusunan Skripsi ini penulis menyadari banyak pihak yang memberikan dukungan, bantuan, arahan, masukkan, doa, serta bimbingan dari berbagai pihak. Saya menghanturkan sujud kepada orang tua saya yang telah memberikan dorongan semangat dari awal hingga selesainya laporan ini.

Ucapan terima kasih ini juga saya ucapkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan segala Rahmat dan Hidayah-Nya kepada penulis.
2. Terima kasih Bapak dan Ibu serta kakak tercinta yang telah memberikan motivasi semangat serta doa dalam proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Dr. Ir. Dan Mugisidi S.T M.Si., IPP. selaku Dekan Fakultas Teknik UHAMKA.
4. Ibu Mia Kamayani Sulaeman, S.T., M.T. selaku ketua program studi di Teknik Informatika UHAMKA.
5. Bapak Akhmad Rizal Dzikrillah, S.T., M.TI. selaku dosen pembimbing akademis di Teknik Informatika UHAMKA.
6. Ibu Estu Sinduningrum, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan masukan dan saran-saran kepada peneliti sejak awal pembuatan skripsi sampai kepada terselesaikannya skripsi ini.
7. Bapak Sandi Putra, selaku pemilik toko *Turtle* Cileungsi yang telah banyak membantu peneliti selama melakukan penelitian.

8. Muhammad Ridwan, Acep Setiawan dan Ahmad Maulana Ambya sahabat yang senantiasa mendoakan, memberikan semangat dan menghibur penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Demikianlah, diharapkan buku ini dapat menjadi acuan, mahasiswa dan dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Industri Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA), untuk menulis dengan tata tulisan yang standar, sehingga masalah dalam tata tulis tidak lagi menjadi masalah, tetapi konsentrasi akan lebih difokuskan pada kualitas isi dari karya ilmiah yang dihasilkan. Wa billahitaufiq wal hidayah, fastabiqul khoirot, wassalamu'alaikum wa rohmatullahi wa barokaatuh.

Jakarta, 23 Oktober 2025



Renaldi Wijaya Kusuma

PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA), saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Renaldi Wijaya Kusuma

NIM : 1903015047

Program Studi : Teknik Informatika

Menyetujui, memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*non-exclusive royalty free right*) kepada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA (UHAMKA) atas karya ilmiah saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan) yang berjudul:

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website
Menggunakan Metode Prototype

Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Jakarta, 23 Oktober 2025



Renaldi Wijaya Kusuma

ABSTRAK

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode *Prototype*

Renaldi Wijaya Kusuma

Kemajuan teknologi informasi, terutama internet, telah memberikan dampak besar terhadap berbagai bidang, termasuk dunia usaha. Kemudahan akses terhadap teknologi mendorong para pelaku bisnis untuk memanfaatkan platform digital, seperti perdagangan elektronik (*e-commerce*), dalam kegiatan operasional. Toko *Turtle* Cileungsi, sebuah usaha penjualan Kura-Kura di daerah Bogor, bahwa toko tersebut masih menggunakan sistem manual, yakni pembeli harus datang ke toko *Turtle* Cileungsi untuk mencari, memilih dan melakukan pembelian Kura-Kura yang diinginkan, terkadang pemilik toko harus melihat dahulu kesediaan stok Kura-Kura yang akan dicari pembeli, sehingga membuat pembeli harus menunggu lebih lama lagi. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah aplikasi sistem penjualan kura-kura yang dapat membantu menangani permasalahan yang ada, seperti mencegah hilangnya data penjualan, mengurangi kesalahan dalam transaksi, dan memudahkan akses penjualan secara langsung. Untuk menjawab permasalahan tersebut, dirancang dan dikembangkan sebuah sistem informasi penjualan berbasis web dengan menggunakan metode *prototype*. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Hasil implementasi menunjukkan bahwa sistem mampu mempercepat proses pencatatan penjualan, menyederhanakan pembuatan laporan, serta meminimalisir kesalahan input data. Selain itu, sistem ini mendukung pengambilan keputusan dengan menyediakan informasi yang lebih akurat dan *real-time*. Dengan penerapan sistem ini, pengelolaan operasional toko menjadi lebih efisien dan efektif, serta turut meningkatkan kualitas layanan dan produktivitas usaha. Pengujian menggunakan metode *black-box testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi utama sistem berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pengujian dari *black-box testing* terdapat peningkatan efisiensi sistem sebesar 20%, yang menunjukkan bahwa perbaikan dan pengembangan sistem berjalan efektif. Dengan adanya pengujian tersebut, sistem dapat lebih optimal, stabil, dan aman dalam digunakan. Sementara itu, hasil pengujian dengan *System Usability Scale* (SUS) memperoleh skor rata-rata sebesar 80, yang termasuk dalam kategori baik. Dengan demikian, sistem ini mampu mendukung proses penjualan secara lebih efektif, efisien, dan terstruktur.

Kata kunci: *E-Commerce*; Sistem Informasi; Penjualan; Kura-Kura; *Prototype*

ABSTRACT

Design of a Website-Based Turtle Sales Information System Using the Prototype Method

Renaldi Wijaya Kusuma

Advances in information technology, especially the internet, have had a major impact on various fields, including the business world. The ease of access to technology encourages business people to utilize digital platforms, such as e-commerce, in operational activities. Turtle Cileungsi Store, a turtle sales business in the Bogor area, that the store still uses a manual system, namely the buyer must come to the Turtle Cileungsi store to search, select and purchase the desired turtle, sometimes the shop owner must first see the availability of turtle stock that the buyer will look for, thus making the buyer have to wait even longer. From these problems, a turtle sales system application is needed that can help deal with existing problems, such as preventing the loss of sales data, reducing errors in transactions, and facilitating direct sales access. To answer these problems, a web-based sales information system was designed and developed using the prototype method. This system was built using the PHP programming language and MySQL database. The implementation results show that the system is able to speed up the sales recording process, simplify report generation, and minimize data input errors. In addition, the system supports decision-making by providing more accurate and real-time information. With the implementation of this system, the management of store operations has become more efficient and effective, and has helped improve service quality and business productivity. Testing using the black-box testing method shows that all the main functions of the system run as expected. The test results from black-box testing show that there is a 20% increase in system efficiency, which indicates that system improvement and development is effective. With this test, the system can be more optimal, stable, and safe to use. Meanwhile, the test results with the System usability scale (SUS) obtained an average score of 80, which is included in the good category. Thus, it is expected that this system will be able to support the sales process more effectively, efficiently, and structured.

Keywords: *E-Commerce; Information System; sales; Turtle; Prototype*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	vii
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematik Penulisan	3
BAB 2. DASAR TEORI	5
2.1 Kerangka Teori	5
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	5
2.3 Jenis Referensi	8
2.3.1 Sistem Informasi	8
2.3.2 Sistem Informasi Penjualan.....	9
2.3.3 Website	9
2.3.4 Metode <i>Prototype</i>	10

2.3.5	<i>PhpMyAdmin</i>	10
2.3.6	Kura-Kura.....	11
2.3.7	Figma.....	11
2.3.8	Bahasa Pemrograman	11
2.3.9	<i>Black Box Testing</i>	13
2.3.10	<i>Skala Likert</i>	14
2.3.11	<i>System Usability Scale</i>	14
2.3.12	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	14
BAB 3. METODOLOGI.....		16
3.1	Alur Penelitian	16
3.1.1	Pengumpulan Kebutuhan	17
3.1.2	Pengumpulan Data	17
3.1.3	Proses Desain	18
3.1.4	Pengkodean Sistem	18
3.1.5	Pengujian Sistem	18
3.1.6	Evaluasi Sistem	19
3.1.7	Penggunaan Sistem	19
3.2	Metode Penelitian	19
3.2.1	Tahap Pengumpulan Kebutuhan	20
3.2.2	Tahap Membangun <i>Prototype</i>	20
3.2.3	Tahap Evaluasi <i>Prototype</i>	21
3.2.4	Tahap Pengkodean Sistem	21
3.2.5	Tahap Pengujian Sistem	21
3.2.6	Tahap Evaluasi Sistem	22
3.2.7	Tahap Penggunaan Sistem	22
3.3	Jadwal Penelitian	22
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....		24
4.1	Analisis Sistem Berjalan	24
4.2	Perancangan <i>Unified Modeling Language (UML)</i>	24
4.3	Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	24

4.3.1	Penjelasan <i>Use Case Diagram Admin</i>	26
4.3.2	Penjelasan <i>Use Case Diagram Penjualan</i>	31
4.4	Perancangan <i>Activity Diagram</i>	37
4.4.1	Perancangan <i>Activity Diagram Admin</i>	38
4.4.2	Perancangan <i>Activity Diagram Penjualan</i>	46
4.5	Perancangan <i>Sequence Diagram</i>	55
4.5.1	Perancangan <i>Sequence Diagram Admin</i>	55
4.5.2	Perancangan <i>Sequence Diagram Penjualan</i>	62
4.6	Perancangan <i>Class Diagram</i>	69
4.7	Perancangan Database.....	70
4.7.1	Tabel <i>Admin</i>	71
4.7.2	Tabel <i>Kategori</i>	72
4.7.3	Tabel <i>Pelanggan</i>	72
4.7.4	Tabel <i>Pembayaran</i>	73
4.7.5	Tabel <i>Pembelian</i>	74
4.7.6	Tabel <i>Pembelian Produk</i>	75
4.7.7	Tabel <i>Produk</i>	76
4.7.8	Tabel <i>Produk Foto</i>	77
4.8	Perancangan Antarmuka (<i>Interface</i>)	77
4.8.1	Perancangan Antarmuka <i>Admin</i>	78
4.8.2	Perancangan Antarmuka <i>Penjualan</i>	83
4.9	Implementasi Sistem	87
4.9.1	Implementasi Sistem <i>Admin</i>	87
4.9.2	Implementasi Sistem <i>Penjualan</i>	92
4.10	Pengujian Sistem.....	98
4.10.1	Pengujian Sistem <i>Black Box Testing</i> Pada <i>Admin</i>	99
4.10.2	Pengujian Sistem <i>Black Box Testing</i> Pada <i>Penjualan</i>	101
4.11	Pengujian <i>System Usability Scale</i>	104
BAB 5. SIMPULAN		107

5.1 Kesimpulan	107
5.2 Saran	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Relevan.....	6
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian	23
Tabel 4.1 <i>Use case</i> untuk aktivitas <i>Login</i> dan <i>Logout</i>	26
Tabel 4.2 <i>Use case</i> untuk aktivitas <i>dashboard</i>	27
Tabel 4.3 <i>Use case</i> untuk aktivitas data kategori.....	27
Tabel 4.4 <i>Use case</i> untuk aktivitas data produk.....	28
Tabel 4.5 <i>Use case</i> untuk aktivitas data penjualan	29
Tabel 4.6 <i>Use case</i> untuk aktivitas data pelanggan.....	29
Tabel 4.7 <i>Use case</i> untuk aktivitas laporan penjualan	30
Tabel 4.8 <i>Use case</i> untuk aktivitas profil.....	30
Tabel 4.9 <i>Use case</i> untuk aktivitas daftar	31
Tabel 4.10 <i>Use case</i> untuk aktivitas <i>login</i>	32
Tabel 4.11 <i>Use case</i> untuk aktivitas <i>dashboard</i>	33
Tabel 4.12 <i>Use case</i> untuk aktivitas produk	33
Tabel 4.13 <i>Use case</i> untuk aktivitas keranjang belanja	34
Tabel 4.14 <i>Use case</i> untuk aktivitas <i>checkout</i>	35
Tabel 4.15 <i>Use case</i> untuk aktivitas pesanan.....	35
Tabel 4.16 <i>Use case</i> untuk aktivitas profil.....	36
Tabel 4.17 <i>Use case</i> untuk aktivitas <i>logout</i>	37
Tabel 4.18 Perancangan Database.....	71
Tabel 4.19 Tabel <i>Admin</i>	72
Tabel 4.20 Tabel Kategori.....	72
Tabel 4.21 Tabel Pelanggan.....	73
Tabel 4.22 Tabel Pembayaran.....	74
Tabel 4.23 Tabel Pembelian.....	74
Tabel 4.24 Tabel Pembelian Produk	75
Tabel 4.25 Tabel Produk.....	76
Tabel 4.26 Tabel Produk Foto.....	77
Tabel 4.27 Pengujian Sistem <i>Black Box Testing</i> Pada <i>Admin</i>	99
Tabel 4.28 Pengujian Sistem <i>Black Box Testing</i> Pada Penjualan	102
Tabel 4.29 Pengujian SUS <i>Website</i> Penjualan.....	104

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Teori.....	5
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	16
Gambar 3.2 Metode <i>Prototype</i>	20
Gambar 4.1 <i>Use Case Diagram</i>	25
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Login (Admin)</i>	38
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Dashboard (Admin)</i>	39
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Kategori (Admin)</i>	40
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Produk (Admin)</i>	41
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Penjualan (Admin)</i>	42
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Pelanggan (Admin)</i>	43
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> <i>Laporan Penjualan (Admin)</i>	44
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Profil (Admin)</i>	45
Gambar 4.10 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Logout (Admin)</i>	46
Gambar 4.11 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Daftar</i>	47
Gambar 4.12 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Login</i>	48
Gambar 4.13 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Dashboard</i>	49
Gambar 4.14 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Produk</i>	50
Gambar 4.15 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Keranjang Belanja</i>	51
Gambar 4.16 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Checkout</i>	52
Gambar 4.17 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Pesanan</i>	53
Gambar 4.18 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Profil</i>	54
Gambar 4.19 <i>Activity Diagram</i> Aktivitas <i>Logout</i>	55
Gambar 4.20 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Login (Admin)</i>	56
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Dashboard (Admin)</i>	57
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Kategori (Admin)</i>	58
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Produk (Admin)</i>	59
Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Penjualan (Admin)</i>	59
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Pelanggan (Admin)</i>	60
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Laporan Penjualan (Admin)</i>	61
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Profil (Admin)</i>	61
Gambar 4.28 <i>Sequence Diagram</i> <i>Proses Logout (Admin)</i>	62

Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Proses Daftar.....	63
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Proses Login	64
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Proses Dashboard.....	65
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> Proses Produk	65
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Proses Keranjang Belanja.....	66
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Proses Checkout.....	67
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Proses Pesanan.....	67
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Proses Profil.....	68
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Proses Logout	69
Gambar 4.38 <i>Class Diagram</i>	70
Gambar 4.39 Tampilan Antarmuka Halaman Login (Admin).....	78
Gambar 4.40 Tampilan Antarmuka Halaman Dashboard (Admin).....	79
Gambar 4.41 Tampilan Antarmuka Halaman Kategori (Admin)	79
Gambar 4.42 Tampilan Antarmuka Halaman Produk (Admin)	80
Gambar 4.43 Tampilan Antarmuka Halaman Penjualan (Admin)	80
Gambar 4.44 Tampilan Antarmuka Halaman Pelanggan (Admin)	81
Gambar 4.45 Tampilan Antarmuka Halaman Laporan Penjualan (Admin).....	82
Gambar 4.46 Tampilan Antarmuka Halaman Profil (Admin).....	82
Gambar 4.47 Tampilan Antarmuka Halaman Daftar	83
Gambar 4.48 Tampilan Antarmuka Halaman Login.....	84
Gambar 4.49 Tampilan Antarmuka Halaman Dashboard	84
Gambar 4.50 Tampilan Antarmuka Halaman Produk.....	85
Gambar 4.51 Tampilan Antarmuka Halaman Keranjang Belanja	85
Gambar 4.52 Tampilan Antarmuka Halaman Checkout	86
Gambar 4.53 Tampilan Antarmuka Halaman Pesanan	86
Gambar 4.54 Tampilan Antarmuka Halaman Profil	87
Gambar 4.55 Tampilan Halaman Login (Admin).....	88
Gambar 4.56 Tampilan Halaman Dashboard (Admin).....	88
Gambar 4.57 Tampilan Halaman Kategori (Admin)	89
Gambar 4.58 Tampilan Halaman Produk (Admin)	89
Gambar 4.59 Tampilan Halaman Penjualan (Admin)	90
Gambar 4.60 Tampilan Halaman Pelanggan (Admin)	90

Gambar 4.61 Tampilan Halaman Laporan (<i>Admin</i>).....	91
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Profil (<i>Admin</i>).....	91
Gambar 4.63 Tampilan Halaman Daftar	92
Gambar 4.64 Tampilan Halaman <i>Login</i>	93
Gambar 4.65 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i>	94
Gambar 4.66 Tampilan Halaman Produk.....	94
Gambar 4.67 Tampilan Halaman Detail Produk.....	95
Gambar 4.68 Tampilan Halaman Keranjang Belanja	96
Gambar 4.69 Tampilan Halaman <i>Checkout</i>	97
Gambar 4.70 Tampilan Halaman Pesanan	97
Gambar 4.71 Tampilan Halaman Profil	98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Isi Artikel Yang Telah Diterima	113
Lampiran B. Revisi dari Reviewer	125
Lampiran C. Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal.....	129
Lampiran D. Hasil Submit Jurnal.....	130
Lampiran E. Pembayaran Jurnal	130
Lampiran F. Hasil Turnitin Jurnal.....	131
Lampiran G. Hasil Turnitin Laporan Skripsi	132
Lampiran H. Sertifikat Akreditasi Sinta.....	133
Lampiran I. Lembar Bimbingan Skripsi	134
Lampiran J. Wawancara.....	135
Lampiran K. Surat Izin Penelitian.....	136
Lampiran L. Lembar Revisi Dosen Penguji 1.....	137
Lampiran M. Lembar Revisi Dosen Penguji 2	138

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Digitalisasi bukanlah hal yang baru di berbagai industri, termasuk pemerintahan, bisnis, dan jasa. Banyaknya jumlah peserta UMKM menunjukkan seberapa baik industri ini dapat membantu peningkatan ekonomi (Santoso & Dewi, 2022). Selain itu, kemudahan dalam menggunakan teknologi juga membuat pekerjaan dapat menyelesaikan dalam waktu yang lebih singkat. Hadirnya teknologi informasi semakin memudahkan dalam memenuhi kebutuhan pengguna bisnis secara tepat waktu (Fridayanthie et al., 2021).

Kemajuan teknologi berbasis web sudah menjadi kebutuhan pengguna dalam kegiatan keseharian. Perkembangan semakin hari, teknologi semakin maju sedang ramai dibicarakan adalah yang mengarah pada sistem informasi berbasis web (Faqih & Wahyudi, 2022). Media informasi yang disebut website mempunyai peran yang sangat bermanfaat dalam dunia bisnis. Sistem informasi yang efektif dan tepat pasti akan membantu kelangsungan dan perkembangan suatu bisnis atau perusahaan. Dalam penjualan, sistem informasi dapat digunakan untuk mengembangkan kegiatan penjualan. Keberhasilan suatu perusahaan dapat diukur dari keuntungan yang diterima kegiatan penjualannya (Pratama et al., 2023).

Turtle Cileungsi merupakan sebuah toko yang menjual Kura-Kura. Toko *Turtle* Cileungsi berdiri pada tahun 2021, yang berlokasi di Cileungsi, Jawa Barat. Toko *Turtle* Cileungsi menjual berbagai Kura-Kura darat dan Kura-Kura air. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko *Turtle* Cileungsi dapat ditarik kesimpulan bahwa toko tersebut masih menggunakan sistem manual, yakni pembeli harus datang ke toko *Turtle* Cileungsi untuk mencari, memilih dan melakukan pembelian Kura-Kura yang diinginkan, terkadang pemilik toko harus melihat dahulu kesediaan stok Kura-Kura yang akan dicari pembeli, sehingga membuat pembeli harus menunggu lebih lama lagi.

LAMPIRAN

Lampiran A. Isi Artikel Yang Telah Diterima

BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH
ISSN 2774-3659 (Media Online)
Vol 99, No 99, Bulan 2025 | Hal 999-999
<https://hostjournals.com/bulletincsr>
DOI: 10.47065/bulletincsr.v9i9.999



Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype

Renaldi Wijaya Kusuma, Estu Sinduningrum*

Fakultas Teknologi Industri dan Informatika, Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, Indonesia

Email: ¹renaldiwijaya181@gmail.com, ²estu.ningrum@uhamka.co.id

Email Penulis Korespondensi: estu.ningrum@uhamka.co.id

Abstrak—Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet, telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk sektor bisnis. Kemudahan akses dan penggunaan teknologi mendorong para pelaku usaha untuk mengadopsi platform digital dalam menjalankan kegiatan bisnis mereka, yang dikenal dengan istilah perdagangan elektronik (*e-commerce*). Toko *Turtle* Cileungsi merupakan sebuah toko yang menjual Kura-Kura yang berlokasi di Cileungsi, Bogor, Jawa Barat. Permasalahan yang dihadapi adalah, mencari informasi seperti jumlah persediaan, angka penjualan, dan catatan transaksi bisa menjadi hal yang merepotkan karena masih bergantung pada proses secara manual. Untuk mengatasi masalah ini, maka dibuatlah sebuah sistem informasi penjualan Kura-Kura pada toko *Turtle* Cileungsi berbasis website dengan tujuan untuk mempermudah dalam mengelola data serta mempermudah transaksi penjualan dalam usahanya. Penelitian ini menggunakan metode *prototype*, yang memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara bertahap berdasarkan respon dari pengguna. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai pengolahan data. Sistem informasi yang dirancang ini memiliki manfaat untuk meningkatkan penjualan produk Kura-Kura dan meningkatkan operasional toko. Dengan menggunakan sistem informasi ini, waktu yang diperlukan untuk memasukkan data penjualan dan menyiapkan laporan menjadi lebih mudah, sehingga pemilik toko dapat lebih fokus pada kegiatan lain yang lebih penting. Selain itu, penggunaan sistem informasi ini juga mengurangi kemungkinan kesalahan manusia dan memberikan informasi yang lebih akurat untuk pengambilan keputusan. Dengan adanya sistem ini, tingkat kesalahan dalam pemrosesan data oleh pemilik dapat dihindari. Dengan kata lain, sistem penjualan ini memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pengelolaan transaksi dan data penjualan yang berkontribusi pada kinerja toko yang lebih baik.

Kata Kunci: *E-Commerce*; Sistem Informasi; Penjualan; Kura-Kura; *Prototype*

Abstract—The development of information technology, especially the internet, has had a significant impact on various sectors, including the business sector. The ease of access and use of technology encourages businesses to adopt digital platforms in carrying out their business activities, known as *e-commerce*. Toko *Turtle* Cileungsi is a shop that sells Turtles located in Cileungsi, Bogor, West Java. The problem faced is that finding information such as inventory quantities, sales figures, and transaction records can be a hassle because it still relies on manual processes. To overcome this problem, a website-based information system for selling Turtles at the *Turtle* Cileungsi shop was created with the aim of making it easier to manage data and facilitate sales transactions in the business. This research uses the prototype method, which allows system development to be carried out in stages based on user responses. This system was developed using the PHP programming language and MySQL as data processing. The information system designed has the benefit of increasing sales of Kura-Kura products and improving store operations. By using this information system, the time needed to enter sales data and prepare reports becomes easier, so that shop owners can focus more on other more important activities. In addition to that

Keywords: *E-Commerce*; Information System; sales; Turtle; *Prototype*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung berbagai kegiatan aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Hal tersebut membuktikan dengan adanya teknologi yang memudahkan kita untuk memutar data, memasukkan dokumen dan mengakses internet, karena kemudahan dalam menggunakan aplikasi, komputer menjadi sangat berguna dan semakin populer. Selain itu, kemudahan dalam menggunakan teknologi juga membuat pekerjaan dapat menyelesaikan dalam waktu yang lebih singkat. Hadirnya teknologi informasi semakin memudahkan dalam memenuhi kebutuhan pengguna bisnis secara tepat waktu [1]. Kemajuan teknologi berbasis web sudah menjadi kebutuhan pengguna dalam kegiatan keseharian. Perkembangan semakin hari, teknologi semakin maju sedang ramai dibicarakan adalah yang mengarah pada sistem informasi berbasis web [2]. Media informasi yang disebut website mempunyai peran yang sangat bermanfaat dalam dunia bisnis. Sistem informasi yang efektif dan tepat pasti akan membantu kelangsungan dan perkembangan suatu bisnis atau perusahaan. Dalam penjualan, sistem informasi dapat digunakan untuk mengembangkan kegiatan penjualan. Keberhasilan suatu perusahaan dapat diukur dari keuntungan yang diterima penjualannya [3].

Turtle Cileungsi merupakan sebuah toko yang menjual Kura-Kura. Toko *Turtle* Cileungsi berdiri pada tahun 2021, yang berlokasi di Cileungsi, Jawa Barat. Toko *Turtle* Cileungsi menjual berbagai Kura-Kura darat dan Kura-Kura air. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko *Turtle* Cileungsi dapat ditarik kesimpulan bahwa toko tersebut masih menggunakan sistem manual, yakni pembeli harus datang ke toko *Turtle* Cileungsi untuk mencari, memilih dan melakukan pembelian Kura-Kura yang diinginkan, terkadang pemilik toko harus melihat dahulu kesediaan stok Kura-Kura yang akan dicari pembeli, sehingga membuat pembeli harus menunggu lebih lama lagi. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah aplikasi sistem penjualan Kura-Kura yang dapat membantu menangani permasalahan yang ada, seperti mencegah hilangnya data penjualan, mengurangi kesalahan dalam transaksi, serta



memudahkan akses laporan secara langsung. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, akan merancang sebuah *website* penjualan. Dengan menerapkan sistem informasi berbasis web, diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian dan memperoleh informasi yang akurat mulai dari informasi mengenai nama dan deskripsi beserta harga Kura-Kura yang tersedia.

Dalam proses pengembangan sistem, metode yang diterapkan adalah metode *prototype*. *prototype* adalah pendekatan yang digunakan pada proses pengembangan sistem. Untuk membuat simulasi program yang dapat dipahami dan dimodifikasi oleh pengguna sesuai kebutuhan [4]. Pendekatan *prototype* sangat diterapkan pada perusahaan kategori menengah ke bawah karena mampu meminimalisir resiko kesalahpahaman antara klien dan tim pengembang. Metode ini juga memungkinkan pengembang untuk cepat beradaptasi terhadap berbagai perubahan, sehingga proses pengembangan menjadi lebih efisien dan mengurangi biaya pengeluaran [5].

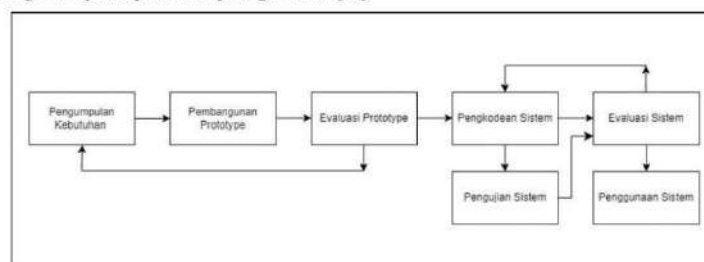
Penelitian sebelumnya yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini antara lain, pada penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Penjualan Dengan Metode *Prototype* Berbasis Web (Studi Kasus: Toko Bunda Laxana)", menunjukkan bahwa merancang dan menerapkan sistem penjualan berbasis web pada toko Bunda Laxana yang bergerak dalam penjualan berbagai kebutuhan sehari-hari. Metode *prototype* digunakan dalam proses perancangan guna mempermudah pencatatan transaksi serta pengelolaan stok barang secara efisien [6]. Pada penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan *Gadget-Sale* untuk Pengelolaan Produk dan Transaksi Berbasis Web", Mengembangkan aplikasi berbasis web pada sistem informasi penjualan *gadget-sale* yang berfungsi untuk mengelola produk dan transaksi. Pendekatan *prototype* diterapkan guna memastikan sistem dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal [7]. Pada penelitian yang berjudul "Implementasi Metode *Prototype* dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan", Penelitian ini membangun dan mengembangkan sistem informasi penjualan online untuk toko Herbal Pahlawan dengan menerapkan metode *prototype*. Tujuan dari sistem ini adalah untuk memperluas jangkauan pemasaran produk herbal melalui digital [8]. Pada penelitian yang berjudul "Penerapan Metode *Prototype* pada Sistem Informasi Penjualan Hampers Buket di Hampersku.Id Berbasis *Website*", merancang sistem informasi penjualan hampers dan buket berbasis *website* untuk mendukung kegiatan UMKM Hampersku.Id. Metode *prototype* diterapkan dalam proses pengembangan guna mempermudah pengguna dalam melakukan pemesanan dan pembayaran secara online [9]. Pada penelitian yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Pada PT. Gaya Makmur Mulia Menggunakan Metode *Prototype*", bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi yang mendukung kegiatan promosi dan penjualan di PT. Gaya Makmur Mulia dengan menggunakan metode *prototype*. Sistem yang dirancang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses promosi dan penjualan produk perusahaan [10].

Dengan menerapkan metode *prototype* pada sistem ini, permasalahan yang muncul dari sistem penjualan sebelumnya dapat diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan pendekatan *prototype*. Sistem ini dirancang agar toko Turtle Cileungsi dapat mengelola data penjualan secara lebih efisien, mendukung pemesanan secara online, dan meningkatkan jangkauan pemasaran. Diharapkan solusi ini dapat membantu toko Turtle Cileungsi dalam menangani masalah penjualan manual yang menghambat perkembangan bisnis.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode *prototype* diterapkan dalam penelitian ini. Pendekatan ini berfungsi sebagai model proses yang digunakan untuk mendesain aplikasi saat berinteraksi dengan pengguna. Metode ini penting dalam penelitian karena dapat memberikan gambaran yang tepat tentang aplikasi kepada pelanggan, bahkan ketika *prototype* tidak mewakili keseluruhan sistem [11]. Keunggulan metode *prototype* berada pada kemampuannya untuk menghindari resiko kesalahan dalam proses pengembangan, karena pengguna terlibat secara aktif dalam tahap perancangan. Selain itu, metode ini mempercepat proses penentuan kebutuhan, mengurangi deteksi masalah lebih awal, dan meningkatkan kepuasan pengguna dengan hasil yang lebih sesuai dengan ekspektasi. Pendekatan ini sangat efektif dalam mendapatkan umpan balik langsung mengenai fitur dan fungsionalitas yang dibutuhkan, sehingga pengembang dapat menyesuaikan sistem dengan lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna [12]. Metode *prototype* ini terdiri dari beberapa tahapan, di mana masing-masing memiliki peran penting dalam proses pembuatan perangkat lunak [13].



Gambar 1. Metode *Prototype*



Berikut adalah penjelasan mengenai setiap tahapan prototype tersebut:

a. Pengumpulan Kebutuhan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan proses pemahaman terhadap kebutuhan sistem yang didasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil dari proses ini berupa analisis kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan sistem. Tahap pengumpulan kebutuhan ini memiliki peran penting karena akan memengaruhi kinerja hasil akhir dari sistem yang dirancang. Kebutuhan fungsional mencerminkan fitur atau kemampuan utama yang harus dimiliki pada sistem untuk mendukung aktivitas pengguna. Kebutuhan ini menjelaskan apa saja kemampuan dan layanan yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat berfungsi sebagaimana layaknya [14].

b. Membangun Prototype

Pada tahap pembuatan prototype. Proses ini berfungsi sebagai rancangan sementara yang difokuskan pada penyampaian ide kepada pengguna serta sebagai dasar evaluasi untuk penyempurnaan sebelum sistem diimplementasikan secara penuh. Perancangan ini meliputi pembuatan perancangan basis data, desain sistem, dan rancangan antarmuka pengguna [15].

c. Evaluasi Prototype

Pada fase ini, dilakukan evaluasi terhadap prototype yang telah dikembangkan guna memastikan bahwa sistem yang dirancang telah selaras dengan tujuan serta kebutuhan yang ditetapkan. Jika prototype tersebut belum memenuhi kriteria, maka akan dilakukan revisi dan penyempurnaan. Langkah ini bertujuan untuk mengoptimalkan tampilan input dan output yang masih belum sesuai, serta menambahkan fitur-fitur baru yang diperlukan [16].

d. Pengkodean Sistem

Pengkodean sistem dalam tahap pembuatan *prototype* adalah proses mengubah rancangan awal menjadi bentuk program yang bisa dijalankan. Pada tahap ini, pengembang mulai membuat bagian-bagian utama dari sistem, terutama fitur dasar dan tampilan awal, agar bisa diuji secara langsung. Tujuannya adalah menghasilkan versi awal sistem yang memungkinkan adanya evaluasi serta masukan dari pengguna atau tim terkait. Pengkodean ini bersifat fleksibel karena sistem masih dalam pengembangan dan bisa mengalami perubahan sesuai hasil uji coba yang dikerjakan [17].

e. Pengujian Sistem

Perangkat lunak yang telah dikembangkan dari hasil penerjemahan sistem ke dalam bahasa pemrograman perlu melalui tahap pengujian untuk memastikan kualitas dan kelayakannya. Tahap ini bertujuan untuk mendeteksi dan meminimalisir kesalahan, serta memastikan perangkat lunak siap digunakan sesuai fungsinya [18].

f. Evaluasi Sistem

Pada proses evaluasi merupakan kegiatan untuk menilai sejauh mana *prototype* yang dibuat dapat berfungsi sesuai dengan kebutuhan pengguna. Proses ini melibatkan pengujian oleh pengguna atau tim pengembang guna mendeteksi kelemahan, kesalahan, maupun aspek yang perlu ditingkatkan. Penilaian mencakup tampilan antarmuka, alur penggunaan, serta fitur-fitur utama yang sudah diterapkan. Tujuan dari evaluasi ini adalah mengumpulkan masukan yang berguna sebagai bahan pertimbangan dalam menyempurnakan sistem sebelum masuk ke tahap pengembangan akhir [19].

g. Penggunaan Sistem

Dalam proses penggunaan sistem, peneliti mengajak pengguna akhir untuk melakukan pengujian *prototype* dan memberikan masukan terkait pemanfaatan sistem. Pada tahap ini, sistem diuji dalam lingkup terbatas untuk memastikan apakah sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Pengguna mulai mencoba berbagai fitur utama seperti navigasi, pengisian data, dan fungsi dasar lainnya untuk menilai kemudahan penggunaan serta efektivitas sistem dalam menyelesaikan tugas yang diinginkan. Dari hasil uji coba tersebut, kekurangan dan masalah yang ditemukan dapat diidentifikasi dan dijadikan bahan untuk melakukan perbaikan pada tahap pengembangan berikutnya [20].

2.2 Metode Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan oleh peneliti dengan menelusuri informasi dan referensi yang sesuai dengan tema penelitian. Tujuannya adalah untuk memastikan bahwa data yang diperoleh tetap berada dalam ruang lingkup permasalahan. Peneliti mengumpulkan data dengan melibatkan langsung ke lapangan untuk melakukan observasi, wawancara, dan studi kasus dari berbagai sumber yang mendukung pemahaman terhadap topik penelitian yang ingin diteliti [21]. Metode yang diterapkan dijabarkan sebagai berikut:

a. Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati objek penelitian secara langsung pada proses penjualan Kura-Kura online di toko *Turtle Cileungsi*, untuk menentukan perlu tidaknya sistem penjualan tersebut dikembangkan.



b. Wawancara

Pada penelitian ini, menggunakan pendekatan wawancara untuk menggali informasi guna mendukung proses penelitian. Teknik wawancara ini merupakan cara untuk memperoleh data melalui interaksi tanya-jawab, sehingga dapat dibentuk pemahaman terhadap suatu topik pembahasan. Pada konteks ini, sesi tanya-jawab dilakukan dengan pemilik toko *Turtle Cileungsi* untuk memperoleh gambaran mengenai proses bisnis yang telah berjalan. Seluruh informasi yang diperoleh kemudian dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan sistem penjualan.

c. Studi Pustaka

Dalam teknik penulisan, mengkaji dan mengumpulkan data dari buku-buku, sarana perpustakaan, dan catatan-catatan kuliah yang berkaitan pada permasalahan yang ditulas, serta menggali informasi dari internet, yaitu dengan cara menggali teori yang terkait dengan permasalahan yang ingin diuraikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

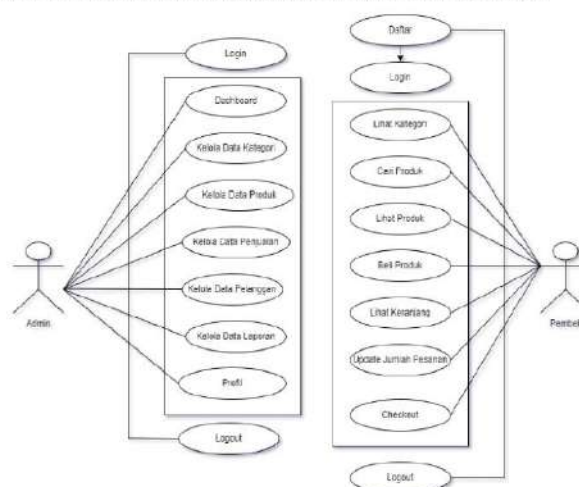
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Dalam hal ini, peneliti berusaha menganalisa masalah yang telah dikumpulkan pada bab sebelumnya. Analisis sistem yang dilakukan oleh penulis melalui pengamatan langsung sistem informasi penjualan Kura-Kura pada toko *Turtle Cileungsi*. Analisis sistem yang dilakukan bertujuan untuk memahami secara langsung sistem yang sedang berjalan, sehingga kelemahan yang ada dapat teridentifikasi. Berdasarkan hasil pengamatan terhadap penjualan Kura-Kura, dapat disimpulkan bahwa kelemahannya terletak pada belum adanya sistem informasi penjualan berbasis website dalam proses penjualannya. Proses penjualan masih dilakukan secara manual, di mana pembeli harus datang langsung ke toko untuk melakukan pembelian Kura-Kura. Sehingga proses penjualan belum efektif dan efisien.

3.2 Perancangan Sistem

a. Use Case Diagram

Pada tahap awal perancangan, *use case diagram* berfokus pada dua aktor yaitu admin dan pembeli. Use Case Diagram ini membantu dalam menganalisis persyaratan fungsional aplikasi. Admin berperan dalam mengelola penjualan Kura-Kura, sementara Pembeli berinteraksi dengan aplikasi penjualan untuk melakukan pembelian.



Gambar 2. Use Case Diagram Penjualan



3.3 Implementasi

a. Halaman Daftar

Halaman daftar pada aplikasi penjualan seperti yang terlihat pada gambar berfungsi sebagai formulir pendaftaran bagi pengguna baru yang ingin membuat akun pada sistem. Pengguna diminta untuk mengisi data diri seperti nama lengkap, email, password, nomor handphone, alamat lengkap, dan mengupload foto. Setelah semua data diisi, klik tombol daftar, data akan dikirim ke database untuk diproses. Untuk memproses biasanya melibatkan validasi data, penyimpanan informasi ke dalam database, dan mungkin enkripsi password. Implementasi ini penting untuk mengelola akun pengguna, memberikan akses personalisasi, mendukung fitur pelacakan transaksi dan pesanan dalam aplikasi penjualan.

Gambar 3. Halaman Daftar

b. Halaman Login

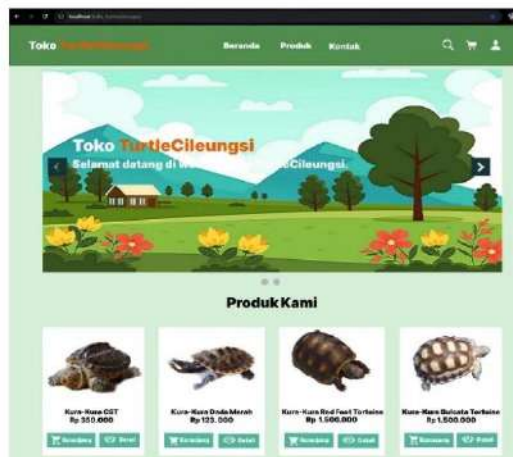
Halaman login pada aplikasi penjualan berfungsi sebagai awal masuk bagi pengguna yang sudah memiliki akun agar dapat mengakses fitur-fitur khusus seperti melihat produk, melakukan pembelian, dan mengelola profil. Pengguna diminta untuk memasukkan email dan password yang telah didaftarkan sebelumnya. Setelah menekan tombol login, sistem akan melakukan proses otentikasi dengan mencocokkan data yang dimasukkan dengan informasi yang tersimpan dalam sistem penyimpanan data. Jika data sesuai, pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard, jika data tidak sesuai, sistem akan menampilkan pesan kesalahan. Halaman ini juga menyediakan tautan untuk pendaftaran akun baru bagi pengguna yang belum mendaftar.

Gambar 4. Halaman Login



c. Halaman Dashboard

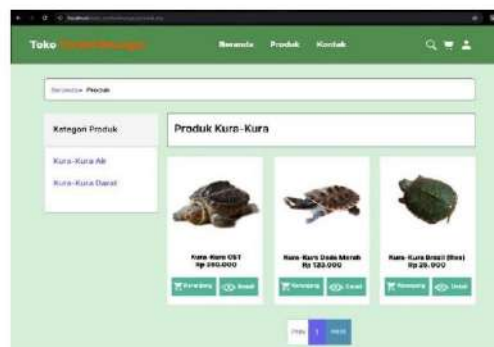
Halaman dashboard pada aplikasi penjualan berfungsi sebagai tampilan awal yang menyajikan informasi toko secara umum dengan cara yang menarik secara visual melalui komponen-komponen seperti logo, nama toko, dan tampilan ilustrasi. Halaman ini juga menyediakan navigasi utama ke fitur-fitur penting seperti halaman produk, kontak, dan keranjang belanja, yang memungkinkan pengguna untuk menelusuri dan membeli produk dengan mudah. Dengan desain yang responsif dan ramah pengguna, dashboard mengintegrasikan antarmuka promosi serta akses cepat ke fitur-fitur inti aplikasi penjualan, mendukung pengalaman belanja online yang efisien dan menarik bagi pengguna.



Gambar 5. Halaman Dashboard

d. Halaman Produk

Halaman produk pada aplikasi penjualan menampilkan berbagai jenis kura-kura yang tersedia untuk dibeli lengkap dengan gambar, nama dan harga. Halaman ini juga memiliki ikon klik seperti keranjang untuk menambahkan barang ke daftar belanja dan ikon klik detail untuk memeriksa informasi tambahan. Selain itu, fitur kategori pada Kura-kura Air dan Darat di sisi kiri memudahkan pencarian berdasarkan jenis, dan navigasi halaman di bagian bawah untuk menelusuri produk secara bertahap. Dengan antarmuka ini mendukung pengalaman berbelanja yang efisien dan terstruktur dengan baik.

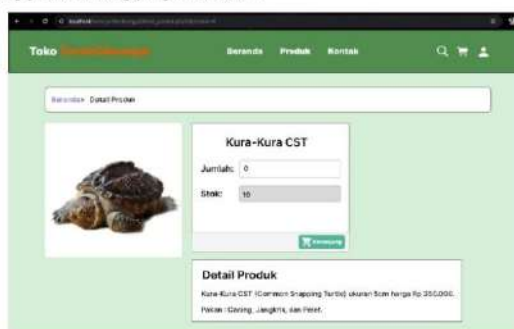


Gambar 6. Halaman Produk



e. Halaman Detail Produk

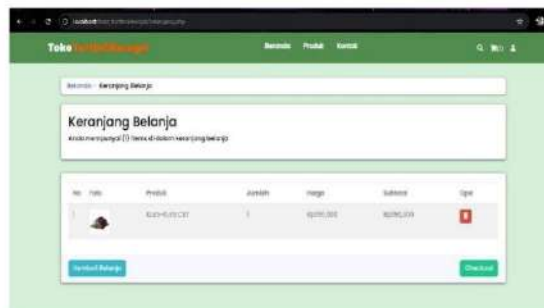
Halaman detail produk pada aplikasi penjualan memberikan informasi yang lengkap dan terperinci mengenai satu jenis produk. Halaman ini menampilkan gambar produk, nama, harga, stok, dan kolom input bagi pengguna untuk memasukkan jumlah pembelian. Untuk menambahkan produk ke keranjang belanja, klik tombol keranjang. Bagian bawah halaman berisi deskripsi produk secara detail seperti jenis, ukuran, harga, dan jenis pakan. Implementasi ini bertujuan untuk memudahkan pelanggan dalam memahami spesifikasi produk sebelum melakukan pembelian, sekaligus memberikan kontrol langsung terhadap jumlah barang yang akan dibeli.



Gambar 7. Halaman Detail Produk

f. Halaman Keranjang Belanja

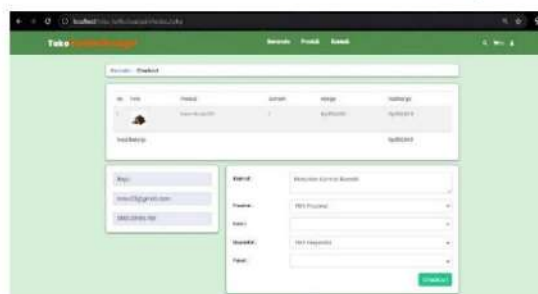
Pada halaman keranjang belanja, menampilkan ringkasan produk yang telah dipilih oleh pengguna sebelum melanjutkan ke proses pembayaran. Setiap produk yang ada di dalam keranjang menampilkan sebuah tabel yang mencakup gambar produk, nama produk, jumlah yang dibeli, harga satuan, subtotal, dan opsi untuk menghapus produk dari keranjang. Selain tombol checkout untuk melanjutkan ke proses transaksi, juga ada tombol kembali ke belanja yang mengarahkan pengguna kembali ke halaman produk. Antarmuka ini penting bagi pengguna untuk memeriksa, memodifikasi, atau menghapus produk dari keranjang sebelum melakukan pembelian pada sistem penjualan berbasis e-commerce.



Gambar 8. Halaman Keranjang Belanja

g. Halaman Checkout

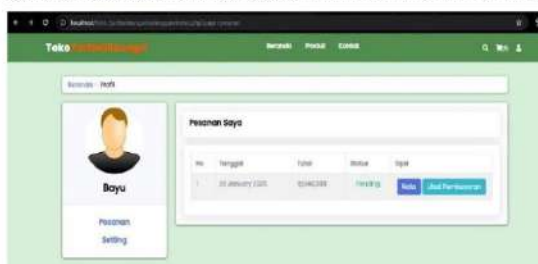
Pada halaman ini merupakan langkah terakhir dalam proses transaksi, dimana pelanggan dapat melihat produk yang telah mereka beli, total belanja, dan memasukkan data pelanggan seperti nama, email, nomor telepon, alamat lengkap, provinsi, kota, ekspedisi, dan pilihan paket pengiriman yang diperlukan. Pelanggan dapat verifikasi informasi produk, jumlah dan sub-harga dalam sebuah tabel sebelum konfirmasi pembelian. Antarmuka ini bertujuan untuk memastikan keakuratan data pembeli dan pengiriman, serta menyederhanakan proses pemrosesan pesanan oleh penjual secara sistematis dan terstruktur.



Gambar 9. Halaman Checkout

h. Halaman Pesanan

Halaman pesanan pada aplikasi penjualan menampilkan informasi yang ringkas dan terstruktur kepada pelanggan tentang transaksi. Pada contoh ini, pengguna yang login, dapat melihat daftar pesanan meliputi nomor pesanan, tanggal transaksi, total pembayaran, dan status pesanan, serta pilihan tindakan seperti melihat struk dan detail pembayaran. Sistem ini menggunakan data dinamis dari database untuk menampilkan informasi pribadi dan transaksi berdasarkan akun pengguna yang sedang aktif. Implementasi ini mendukung transparansi dan kemudahan dalam memantau status pembelian, serta menyediakan akses langsung ke dokumen transaksi, yang penting untuk verifikasi dan layanan pelanggan.



Gambar 10. Halaman Pesanan

i. Halaman profil

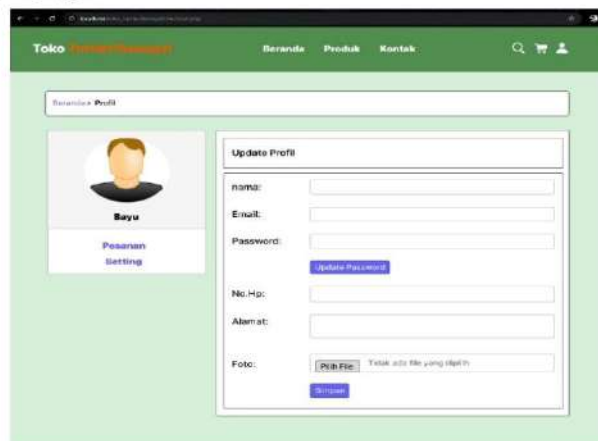
Halaman profil pada aplikasi penjualan berfungsi sebagai pusat informasi identitas pelanggan yang sudah login. Implementasi halaman ini menampilkan data pribadi pengguna seperti nama, email, alamat, dan nomor telepon seluler untuk mengonfirmasi dan memperbarui data pribadi secara jelas dan sistematis. Antarmuka yang sederhana dan informatif ini mendukung pengalaman pengguna yang lebih personal dan efisien, serta menjadi dasar penting untuk pemrosesan pesanan, pengiriman produk, dan layanan pelanggan. Dengan fitur navigasi seperti pesanan dan pengaturan, pengguna juga dapat dengan mudah mengakses fungsi tambahan yang terkait dengan aktivitas pembeliannya.



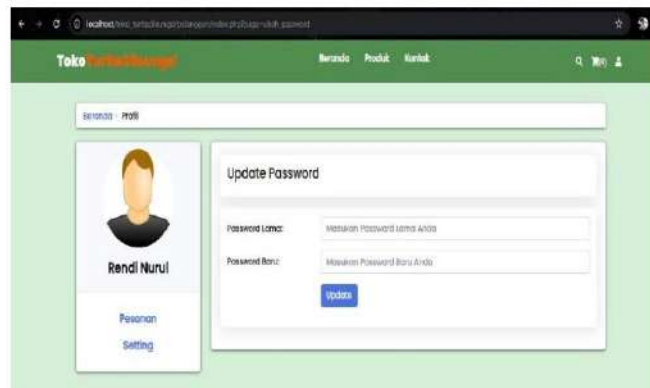
Gambar 11. Halaman Profil

j. Halaman *Update* Profil

Halaman update profil pada aplikasi penjualan ini dirancang agar pengguna dapat melakukan *update* data pribadi. Implementasi ini meliputi form input nama, email, password, nomor telepon, alamat, dan fitur untuk mengunggah foto profil. Halaman ini terhubung langsung dengan database pelanggan, sehingga setiap perubahan yang tersimpan akan mengupdate informasi pengguna di sistem. Fitur ini penting untuk memastikan keakuratan data dalam proses transaksi, pengiriman barang, dan komunikasi layanan pelanggan, serta mendukung keamanan akun melalui pengelolaan password secara langsung oleh pengguna.

Gambar 12. Halaman *Update* Profilk. Halaman *Update Password*

Halaman update password pada aplikasi penjualan merupakan bagian dari fitur akun pengguna untuk mengubah kata sandi guna menjaga keamanan akun. Implementasi halaman ini menunjukkan bagaimana antarmuka pengguna frontend dan backend terkoneksi. Pada sisi frontend, pengguna diminta untuk memasukkan *password* lama dan password baru melalui formulir input yang disediakan. Setelah klik tombol update, data dikirim ke sistem untuk divalidasi. Pada sisi *back-end*, memverifikasi bahwa password lama cocok dengan data yang tersimpan di database. Jika valid, akan memperbarui password dengan yang baru. Proses ini menunjukkan pentingnya autentikasi dan keamanan dalam sistem penjualan online.

Gambar 13. Halaman *Update Password*

3.4 Pengujian

Pengujian sistem informasi penjualan kura-kura di toko *Turtle* Cileungsi menggunakan metode *black box testing*, yaitu jenis pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memastikan bahwa sistem berjalan sesuai fungsi yang diharapkan tanpa perlu mengetahui atau melihat kode program yang digunakan. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan aplikasi yang digunakan pembeli berfungsi sesuai memenuhi kebutuhan pengguna, dan memberikan pengalaman yang baik.

Tabel 1. Pengujian *Black Box Testing*

NO	Halaman Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Halaman Daftar	Pembeli mengisi form daftar, kemudian pembeli mengklik tombol daftar.	Sistem menampilkan pesan: "Pendaftaran sukses, silahkan login".	Berhasil
2	Halaman Login	Pembeli mengisi username dan password tidak sesuai, kemudian pembeli mengklik login.	Sistem menampilkan pesan: "Login Gagal"	Berhasil
		Pembeli mengisi username dan password dengan sesuai, kemudian pembeli mengklik login.	Sistem menampilkan pesan: "Login Sukses"	Berhasil
3	Halaman Dashboard	Pembeli melihat tampilan halaman dashboard.	Sistem menampilkan halaman dashboard.	Berhasil
4	Halaman Produk	Pembeli ingin melihat stok, harga, dan detail produk di halaman detail produk.	Sistem menampilkan halaman detail produk.	Berhasil
		Pembeli memilih produk dari daftar produk, kemudian mengklik tombol keranjang.	Sistem menampilkan pesan: Produk berhasil masuk ke keranjang.	Berhasil



5	Halaman Keranjang Belanja	Pembeli menambahkan produk ke keranjang belanja.	Sistem menampilkan produk di keranjang belanja dengan harga dan jumlah yang benar.	Berhasil
		Menghapus pesanan produk yang ingin <i>checkout</i> berada di dalam keranjang belanja, maka pembeli mengklik opsi hapus.	Sistem menampilkan pesan: Produk berhasil dihapus, keranjang kosong silahkan belanja.	Berhasil
6	Halaman <i>Checkout</i>	Produk yang sudah dipilih dan masuk ke keranjang belanja, selanjutnya ke <i>checkout</i> .	Sistem menampilkan ke halaman <i>checkout</i> .	Berhasil
7	Halaman Pesanan	Pembeli melihat riwayat pesanan yang sudah di <i>checkout</i> .	Sistem menampilkan riwayat pesanan yang telah dilakukan dengan status dan detail yang benar.	Berhasil
8	Halaman Profil	Pembeli melihat riwayat profil yang sudah ditampilkan.	Sistem menampilkan riwayat profil.	Berhasil
9	Halaman <i>Update</i> Profil	Pembeli masuk ke halaman <i>update</i> profil jika ingin mengubah identitas.	Sistem menampilkan <i>update</i> profil.	Berhasil
		Pembeli mengubah alamat dan foto profil.	Sistem menampilkan "Data berhasil di <i>update</i> ".	Berhasil
10	Halaman <i>Update Password</i>	Pembeli ingin mengubah <i>password</i> .	Sistem menampilkan "Password berhasil di <i>update</i> ".	Berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa sistem informasi penjualan Kura-Kura membuat dua *website* yaitu *admin* dan pembeli untuk memudahkan admin dalam mengelola data dan memudahkan user dalam pembelian produk. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML, dan CSS. Implementasi sistem informasi penjualan Kura-Kura berbasis *website* pada *admin* dapat mempermudah untuk mengelola data produk dan laporan penjualan yang dihasilkan secara detail serta meminimalisir kehilangan data. Sistem informasi penjualan Kura-Kura berbasis *website* pada pembeli dapat memudahkan pembeli untuk mencari produk Kura-Kura yang tersedia dan melakukan pembelian.

REFERENCES

- [1] E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web," *Paradig. - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 151–157, 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.
- [2] A. S. Faqih and A. D. Wahyudi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus : Matchmaker)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, 2022, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [3] A. Dion Pratama, F. Aziz, and M. Afriansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Laporan Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype," *Tek. dan Multimed.*, vol. 1, no. 2, pp. 394–401, 2023.
- [4] H. I. T. Sinamora, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Cv Mitra Tani Menggunakan Metode Prototype," *JURTEKSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 173–178, 2020, doi: 10.33330/jurteks.v6i2.552.
- [5] O. M. Muhammad Romli, Bambang Minto Basuki, "Rancang Bangun Sistem Informasi Distribusi Pupuk Menggunakan Metode Prototype dan Agile," *J. CERITA ISSN*, pp. 1–6, 2023, [Online]. Available: [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3328437&val=17638&title=Rancang Bangun Aplikasi Web Pada Toko Reparasi Jaya Menggunakan Metode Prototype](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3328437&val=17638&title=Rancang%20Bangun%20Aplikasi%20Web%20Pada%20Toko%20Reparasi%20Jaya%20Menggunakan%20Metode%20Prototype)
- [6] M. Lestari and S. R. Ramadhani, "Rancang Bangun Sistem Penjualan Dengan Metode Prototype Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Bunda Laxana)," *ABEC Indones.*, vol. 9, pp. 383–392, 2021.
- [7] M. Rezki, S. Nurdiani, M. F. Julianto, and S. Murni, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan " Gadget-Sale " untuk Pengelolaan Produk dan Transaksi Berbasis Web," vol. 5, no. 2, pp. 153–159, 2024.



- [8] A. Z. Al Muhtadi and L. Junaedi, "Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan," *J. Adv. Inf. Ind. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 31–41, 2021, doi: 10.52435/jaiit.v3i1.88.
- [9] Randis Wahyuni, Hanifah Permatasari, and Eko Purwanto, "Penerapan Metode Prototype pada Sistem Informasi Penjualan Hampers Buket di Hampersku.Id Berbasis Website," *J. Ekin - J. Tek. Inform.*, vol. 4, no. 3, pp. 465–471, 2024, doi: 10.58794/jeikin.v4i3.767.
- [10] M. F. Siahaan, M. Hendri, and S. Lindawati, "JURNAL ARMADA INFORMATIKA STMIK Methodist Binjai Perancangan Sistem Informasi Promosi Dan Penjualan Pada PT. Gaya Makmur Mulia Menggunakan Metode Prototype," *J. Armada Inform.*, vol. 6, no. 2, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/>
- [11] A. Ichwani, N. Anwar, K. Karsono, and M. Alrifqi, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website dengan Pendekatan Metode Prototype," *Pros. SISFOTEK*, vol. 5, no. 1, pp. 1–6, 2021, [Online]. Available: https://scholar.google.com/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=FOWZ8hUAAAAJ&pagesize=100&citation_for_view=FOWZ8hUAAAAJF9fVSC73w3QC
- [12] N. Wahyuningtyas *et al.*, "Pengembangan sistem informasi penjualan berbasis web pada toko wallpaper dengan metode prototype," vol. 2, no. 2, pp. 83–88, 2024, doi: 10.26905/jisad.v2i2.13610.
- [13] M. Y. Fathoni, R. F. Walulu, A. Susanto, and M. Nishom, "Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Client Server Pada Kedai WKWK Kota Purwokerto Menggunakan Metode Prototype," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 7, no. 1, pp. 49–54, 2022, doi: 10.30591/jpit.v7i1.3732.
- [14] F. D. Arianto, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Gudang Menggunakan Metode Prototyping (Studi Kasus Ud. Rejeb Ngalah)," vol. 5, no. 4, pp. 895–914, 2022, [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/96433/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/96433/7/Pendahuluan.pdf>
- [15] A. Nur Sallamah, D. Yusup, and C. Carudin, "Rancang Bangun Website Penjualan Produk Dan Pemesanan Jasa Service Manufaktur Menggunakan Framework Laravel," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 4, pp. 7345–7353, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10269.
- [16] M. Syarif and D. Risdiansyah, "Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 4, pp. 7945–7952, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i4.10467.
- [17] E. Alfonsius, A. S. Ruitan, D. Liuw, S. Informasi, and U. S. Ratulangi, "Pengembangan Sistem Keamanan Pintu Menggunakan Metode Prototype Berbasis RFID dan Keypad 4x4 dengan Arduino Nano," vol. 3, no. September, pp. 110–123, 2024.
- [18] R. ARSAD and M. S. Muare, "Perancangan Sistem Informasi Jdih Berbasis Web Dengan Metode Prototype," *Semin. Nas. Teknol. Sains*, vol. 3, no. 1, pp. 67–75, 2024, doi: 10.29407/stains.v3i1.4332.
- [19] S. Siti Khofifah, Ali Mulyanto, "PENERAPAN METODE PROTOTYPE DALAM PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TATA USAHA SEKOLAH BERBASIS WEB," *Sport. Cult.*, vol. 15, no. 1, pp. 72–86, 2024, doi: 10.25130/sc.24.1.6.
- [20] L. Hidayati1, Irawan, M. Dedi, Nasution, N. Ravika, and 1 Universitas, "Implementation of the Prototype Method in Designing an Android-Based Pramubakti Attendance Application with Geolocation Features," *J. IPTEK Bagi Masyarakat*, vol. 3, no. April, 2024.
- [21] F. Putri, A. Koko, and A. Yayuri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris menggunakan Metode Prototype pada SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru," *J. Ilmu Komput. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 143–153, 2024, doi: 10.55338/jikomsi.v7i1.2852.

Lampiran B. Revisi dari Reviewer

[bulletincsr] Editor Decision

Kotak Masuk x

Supiyandi, M.Kom

supiyandi.mkom@gmail.com | [igwat](mailto:supiyandi.mkom@gmail.com) | hostjournals.com

kepada saya. Estu ▾

Renaldi Wijaya Kusuma, Estu Sinduningrum

We have reached a decision regarding your submission to Bulletin of Computer Science Research, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype".

Our decision is: Revisions Required

Reviewer A:

Recommendation: Revisions Required

BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH

ISSN 2774-3659 (Media Online)

Vol 09, No 09, Bulan 2025 | Hal 999-999

<http://hostjournals.com/bulletincsr>

DOI: 10.47865/bulletincsr.v9i9.999

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype

Abstrak–Perkembangan teknologi informasi, khususnya internet, telah membawa dampak signifikan terhadap berbagai sektor, termasuk sektor bisnis. Kemudahan akses dan penggunaan teknologi mendorong para pelaku usaha untuk mengadopsi platform digital dalam menjalankan kegiatan bisnis mereka, yang dikenal dengan istilah perdagangan elektronik (*e-commerce*). Toko *Turtle Cilungsi* merupakan sebuah toko yang menjual Kura-Kura yang berlokasi di Cilungsi, Bogor, Jawa Barat. Permasalahan yang dihadapi adalah, mencari informasi seperti jumlah persediaan, angka penjualan, dan catatan transaksi bisa menjadi hal yang merepotkan karena masih bergantung pada proses secara manual. Untuk mengatasi masalah ini, maka dibuatlah sebuah sistem informasi penjualan Kura-Kura pada toko *Turtle Cilungsi* berbasis website dengan tujuan untuk mempermudah dalam mengelola data serta mempermudah transaksi penjualan dalam usahanya. Penelitian ini menggunakan metode *prototype*, yang memungkinkan pengembangan sistem dilakukan secara bertahap berdasarkan respon dari pengguna. Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai pengolahan data. Sistem informasi yang dirancang ini memiliki manfaat untuk meningkatkan penjualan produk Kura-Kura dan meningkatkan operasional toko. Dengan menggunakan sistem informasi ini, waktu yang diperlukan untuk memasukkan data penjualan dan menyiapkan laporan menjadi lebih mudah, sehingga pemilik toko dapat lebih fokus pada kegiatan lain yang lebih penting. Selain itu, penggunaan sistem informasi ini juga mengurangi kemungkinan kesalahan manusia dan memberikan informasi yang lebih akurat untuk pengambilan keputusan. Dengan adanya sistem ini, tingkat kesalahan dalam penrosesan data oleh pemilik dapat dihindari. Dengan kata lain, sistem penjualan ini memberikan kemudahan dan efisiensi dalam pengelolaan transaksi dan data penjualan yang berkontribusi pada kinerja toko yang lebih baik.

Kata Kunci: *E-Commerce*; Sistem Informasi; Penjualan; Kura-Kura; *Prototype*

Abstract–The development of information technology, especially the internet, has had a significant impact on various sectors, including the business sector. The ease of access and use of technology encourages businesses to adopt digital platforms in carrying out their business activities, known as *e-commerce*. Toko *Turtle Cilungsi* is a shop that sells Turtles located in Cilungsi, Bogor, West Java. The problem faced is that finding information such as inventory quantities, sales figures, and transaction records can be a hassle because it still relies on manual processes. To overcome this problem, a website-based information system for selling Turtles at the *Turtle Cilungsi* shop was created with the aim of making it easier to manage data and facilitate sales transactions in the business. This research uses the *prototype* method, which allows system development to be carried out in stages based on user responses. This system was developed using the PHP programming language and MySQL as data processing. The information system designed has the benefit of increasing sales of Kura-Kura products and improving store operations. By using this information system, the time needed to enter sales data and prepare reports becomes easier, so that shop owners can focus more on other more important activities. In addition to that

Keywords: *E-Commerce*; Information System; sales; Turtle; *Prototype*

Commented [A1]: Judul sudah cukup baik dan informatif

Commented [A2]: Abstrak seharusnya juga secara singkat menyimpulkan hasil atau kontribusi spesifik dari penelitian Anda

Reviewer:

“Judul sudah cukup baik dan informatif”.

“Abstrak seharusnya juga secara singkat menyoroti hasil utama atau kontribusi spesifik dari penelitian Anda”.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung berbagai kegiatan aktivitas yang dilakukan oleh manusia. Hal tersebut membuktikan dengan adanya teknologi yang memudahkan kita untuk mencari data, memasukkan dokumen dan mengakses internet, karena kemudahan dalam menggunakan aplikasi, komputer menjadi sangat berguna dan semakin populer. Selain itu, kemudahan dalam menggunakan teknologi juga membuat pekerjaan dapat menyelesaikan dalam waktu yang lebih singkat. Hal ini teknologi informasi semakin memudahkan dalam memenuhi kebutuhan pengguna bisnis secara tepat waktu [1]. Kemajuan teknologi berbasis web sudah menjadi kebutuhan pengguna dalam kegiatan keseharian. Perkembangan semakin hari, teknologi semakin maju sedang minat dibicarakan adalah yang mengarah pada sistem informasi berbasis web [2]. Media informasi yang disebut website mempunyai peran yang sangat bermanfaat dalam dunia bisnis. Sistem informasi yang efektif dan tepat pasti akan membantu kelengkapan dan perkembangan suatu bisnis atau perusahaan. Dalam penjualan, sistem informasi dapat digunakan untuk mengembangkan kegiatan penjualan. Keberhasilan suatu perusahaan dapat diukur dari keuntungan yang diterima penjualannya [3].

Turtle Cilengsi merupakan sebuah toko yang menjual Kura-Kura. Toko *Turtle Cilengsi* berdiri pada tahun 2021, yang berlokasi di Cilengsi, Jawa Barat. Toko *Turtle Cilengsi* menjual berbagai Kura-Kura darat dan Kura-Kura air. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik toko *Turtle Cilengsi* dapat ditarik kesimpulan bahwa toko tersebut masih menggunakan sistem manual, yakni pembeli harus datang ke toko *Turtle Cilengsi* untuk mencari, memilih dan melakukan pembelian Kura-Kura yang diinginkan, terkadang pembeli toko harus melihat dahulu ketersediaan stok Kura-Kura yang akan dicari pembeli, sehingga membuat pembeli harus menunggu lebih lama lagi. Dari permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah aplikasi sistem penjualan Kura-Kura yang dapat membantu menangani permasalahan yang ada, seperti mencegah hilangnya data penjualan, mengurangi kesalahan dalam transaksi, serta memudahkan akses laporan secara langsung. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, akan dirancang sebuah website penjualan. Dengan menerapkan sistem informasi berbasis web, diharapkan dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan pembelian dan memperoleh informasi yang akurat mulai dari informasi mengenai nama dan deskripsi beserta harga Kura-Kura yang tersedia.

Dalam proses pengembangan sistem, metode yang diterapkan adalah metode *prototype*. *prototype* adalah pendekatan yang digunakan pada proses pengembangan sistem. Untuk membuat simulasi program yang dapat dipahami dan dimodifikasi oleh pengguna

Commented [A3]: Setelah merangkum penelitian sebelumnya, sangat penting untuk secara eksplisit menyatakan celah penelitian (research gap) yang ingin Anda isi.

Copyright © 2023 The Author, Page 1

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Reviewer:

“Setelah merangkum penelitian sebelumnya, sangat penting untuk secara eksplisit menyatakan celah penelitian (research gap) yang ingin Anda isi”.

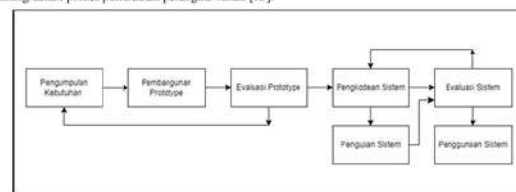
tujuan untuk mengembangkan sistem informasi yang mendukung kegiatan promosi dan penjualan di e-commerce dengan menggunakan metode *prototype*. Sistem yang dirancang diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dalam proses promosi dan penjualan produk perusahaan [10].

Dengan menerapkan metode *prototype* pada sistem ini, permasalahan yang muncul dari sistem penjualan sebelumnya dapat diatasi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penjualan berbasis web menggunakan pendekatan *prototype*. Sistem ini dirancang agar toko *Turtle Cilengsi* dapat mengelola data penjualan secara lebih efisien, mendukung pemesanan secara online, dan meningkatkan jangkauan pemasaran. Diharapkan solusi ini dapat membantu toko *Turtle Cilengsi* dalam menangani masalah penjualan manual yang menghambat perkembangan bisnis.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Metode *prototype* diterapkan dalam penelitian ini. Pendekatan ini berfungsi sebagai model proses yang digunakan untuk mendesain aplikasi saat berinteraksi dengan pengguna. Metode ini penting dalam penelitian karena dapat memberikan gambaran yang tepat tentang aplikasi kepada pelanggan, bahkan ketika *prototype* tidak mewakili keseluruhan sistem [11]. Keunggulan metode *prototype* berada pada kemampuannya untuk menghindari resiko kesalahan dalam proses pengembangan, karena pengguna terlibat secara aktif dalam tahap perancangan. Selain itu, metode ini mempercepat proses penentuan kebutuhan, mengurangi deteksi masalah lebih awal, dan meningkatkan kepuasan pengguna dengan hasil yang lebih sesuai dengan ekspektasi. Pendekatan ini sangat efektif dalam mendapatkan umpan balik langsung mengenai fitur dan fungsionalitas yang dibutuhkan, sehingga pengembangan dapat menyesuaikan sistem dengan lebih baik sesuai dengan kebutuhan pengguna [12]. Metode *prototype* ini terdiri dari beberapa tahapan, di mana masing-masing memiliki peran penting dalam proses pembuatan perangkat lunak [13].



Gambar 1. Metode *Prototype*

Berikut adalah penjelasan mengenai setiap tahapan *prototype* tersebut

a. Pengumpulan Kebutuhan

Dalam tahap ini, peneliti melakukan proses pemahaman terhadap kebutuhan sistem yang didasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya. Hasil dari proses ini berupa analisis kebutuhan yang menjadi dasar

Commented [A4]: "Pengumpulan Kebutuhan" Anda menyatakan "dalam tahap ini, peneliti melakukan proses pemahaman terhadap kebutuhan sistem yang didasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya." Ini masih sangat umum. Apa hasil spesifik dari tahap ini di penelitian Anda? (Misalnya, daftar fitur fungsional dan non-fungsional yang teridentifikasi, atau user stories).

"Membangun Prototype": Anda menjelaskan apa itu *prototype* secara umum. Apa saja yang Anda bangun di tahap ini? Sebutkan contoh nyata (misalnya, wireframe, mockup antarmuka untuk fitur A, B, C, atau rancangan basis data awal).

"Evaluasi Prototype": Siapa yang melakukan evaluasi? Berapa banyak pengguna/pelaku toko yang terlibat? Bagaimana proses evaluasinya? (Misalnya, apakah ada kuesioner, wawancara, atau skenario uji coba tertentu?). Apa kriteria keberhasilan atau ketidaksesuaian yang Anda gunakan?

"Pengkodean Sistem": Anda menyebutkan pengkodean dilakukan secara fleksibel. Teknologi spesifik apa yang Anda gunakan untuk pengkodean ini? (PHP dan MySQL sudah disebutkan di abstrak, sebutkan lagi di sini jika belum).

"Pengujian Sistem": Jenis pengujian apa yang Anda lakukan? (misalnya, unit testing, integration testing, user acceptance testing). Siapa yang melakukan pengujian? Kapan pengujian dilakukan?

"Evaluasi Sistem" (Kedua kalinya): Ini adalah tahap yang sangat mirip dengan "Evaluasi Prototype." Perlu ada perbedaan yang jelas antara "Evaluasi Prototype" (yang mungkin lebih ke validasi awal) dan "Evaluasi Sistem" (yang lebih ke validasi final produk setelah pengkodean/pengujian). Jika tahapannya terpisah, jelaskan perbedaannya. Beberapa model *prototype* menggabungkan ini. Jika Anda memisalkan iterasi, jelaskan bahwa ini adalah siklus.

"Penggunaan Sistem": Anda menjelaskan "peneliti mengajak pengguna akhir untuk melakukan pengujian *prototype*." Ini terdengar seperti User Acceptance Testing (UAT). Lagi-lagi, siapa pengujinya? Berapa banyak? Apa metrik atau observasi yang Anda kumpulkan dari tahap ini?

"Observasi": Kapan observasi dilakukan? Berapa lama? Aspek spesifik apa yang Anda amati di toko *Turtle Cilengsi*? Apa hasil spesifik dari observasi tersebut yang Anda gunakan dalam perancangan sistem?

"Wawancara": Kapan wawancara dilakukan? Dengan siapa saja (penilik toko sudah disebut, apakah ada staf lain)? Berapa kali wawancara dilakukan? Jenis pertanyaan apa yang diajukan untuk menggali proses bisnis? Apa informasi kunci yang Anda dapatkan dari wawancara tersebut?

"Studi Pustaka": Anda menjelaskan apa itu studi pustaka secara umum. Sumber spesifik apa yang Anda gunakan? (Misalnya, literatur tentang sistem informasi penjualan, e-commerce, metode *prototype*, atau studi kasus serupa). Hasil spesifik apa yang Anda dapatkan dari studi pustaka yang relevan dengan perancangan sistem Anda?

Copyright © 2023 The Author, Page 2

This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Reviewer:

“Pengumpulan Kebutuhan: Anda menyatakan Dalam tahap ini, peneliti melakukan proses pemahaman terhadap kebutuhan sistem yang didasarkan pada permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya." Ini masih sangat umum. Apa hasil spesifik dari

tahap ini di penelitian Anda? (Misalnya, daftar fitur fungsional dan non-fungsional yang teridentifikasi, atau user stories)”.

“Membangun Prototype”: Anda menjelaskan apa itu prototype secara umum. Apa saja yang Anda bangun di tahap ini? Sebutkan contoh nyata (misalnya, wireframe, mockup antarmuka untuk fitur A, B, C, atau rancangan basis data awal)”.

“Evaluasi Prototype”: Siapa yang melakukan evaluasi? Berapa banyak pengguna/pihak toko yang terlibat? Bagaimana proses evaluasinya? (Misalnya, apakah ada kuesioner, wawancara, atau skenario uji coba tertentu?). Apa kriteria keberhasilan atau ketidaksesuaian yang Anda gunakan?”

“Pengkodean Sistem”: Anda menyebutkan pengkodean dilakukan secara fleksibel. Teknologi spesifik apa yang Anda gunakan untuk pengkodean ini? (PHP dan MySQL sudah disebutkan di abstrak, sebutkan lagi di sini jika belum)”.

“Pengujian Sistem: Jenis pengujian apa yang Anda lakukan? (misalnya, unit testing, integration testing, user acceptance testing). Siapa yang melakukan pengujian? Kapan pengujian dilakukan?”.

“Evaluasi Sistem (Kedua kalinya): Ini adalah tahap yang sangat mirip dengan Evaluasi Prototype. Perlu ada perbedaan yang jelas antara Evaluasi Prototype (yang mungkin lebih ke validasi awal ide) dan "Evaluasi Sistem" (yang lebih ke validasi final produk setelah pengkodean/pengujian). Jika tahapannya terpisah, jelaskan perbedaannya. Beberapa model prototype menggabungkan ini. Jika Anda maksudkan iterasi, jelaskan bahwa ini adalah siklus”.

“Penggunaan Sistem: Anda menjelaskan "peneliti mengajak pengguna akhir untuk melakukan pengujian prototype. Ini terdengar seperti User Acceptance Testing (UAT). Lagi-lagi, siapa penggunanya? Berapa banyak? Apa metrik atau observasi yang Anda kumpulkan dari tahap ini?”.

“Observasi”: Kapan observasi dilakukan? Berapa lama? Aspek spesifik apa yang Anda amati di toko Turtle Cileungsi? Apa hasil spesifik dari observasi tersebut yang Anda gunakan dalam perancangan sistem?”.

“Wawancara: Kapan wawancara dilakukan? Dengan siapa saja (pemilik toko sudah disebut, apakah ada staf lain)? Berapa kali wawancara dilakukan? Jenis pertanyaan apa yang diajukan untuk menggali proses bisnis? Apa informasi kunci yang Anda dapatkan dari wawancara tersebut?”.

“Studi Pustaka”: Anda menjelaskan apa itu studi pustaka secara umum. Sumber spesifik apa yang Anda gunakan? (Misalnya, literatur tentang sistem informasi penjualan, e-commerce, metode prototype, atau studi kasus serupa). Hasil spesifik apa yang Anda dapatkan dari studi pustaka yang relevan dengan perancangan sistem Anda?”.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan maka dapat diperoleh kesimpulan bahwa sistem informasi penjualan Kura-Kura membuat dua *website* yaitu *admin* dan *pembeli* untuk memudahkan admin dalam mengelola data dan memudahkan user dalam pembelian produk. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML, dan CSS. Implementasi sistem informasi penjualan Kura-Kura berbasis *website* pada *admin* dapat mempermudah untuk mengelola data produk dan laporan penjualan yang dihasilkan secara detail serta meminimalisir kehilangan data. Sistem informasi penjualan Kura-Kura berbasis *website* pada *pembeli* dapat memudahkan pembeli untuk mencari produk Kura-Kura yang tersedia dan melakukan pembelian.

REFERENCES

- [1] E. W. Fridiyantjie, H. Haryanto, and T. Tubitah, "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Pemis Gawan) Berbasis Web," *Piradig - J. Komput. dan Inform.*, vol. 23, no. 2, pp. 151–157, 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.
- [2] A. S. Faqih and A. D. Wahyudi, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web (Studi Kasus - Matchmaker)," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 2, pp. 1–8, 2022, [Online]. Available: <http://jurnal.idnokrat.ac.id/index.php/ITSI>
- [3] A. Dion Pratama, F. Aziz, and M. Afriansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Laporan Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype," *Tek. dan Multimedia*, vol. 1, no. 2, pp. 399–401, 2023.
- [4] H. I. T. Sircamora, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Cv Mitra Tani Menggunakan Metode Prototype," *JURTEKSI (Jurnal Teknol. dan Sist. Informas)*, vol. 6, no. 2, pp. 173–178, 2020, doi: 10.33330/jurteks.v6i2.552.
- [5] O. M. Muhammad Romli, Bambang Minto Baraki, "Rancang Bangun Sistem Informasi Distribusi Pupuk Menggunakan Metode Prototype dan Agile," *J. CERITA ISSN*, pp. 1–6, 2021, [Online]. Available: [http://download.garama.kemriiweb.go.id/website.php?article=5320437&val=17638&title=Rancang Bangun Aplikasi Web Pada Toko Repsusi Jaya Menggunakan Metode Prototype](http://download.garama.kemriiweb.go.id/website.php?article=5320437&val=17638&title=Rancang%20Bangun%20Aplikasi%20Web%20Pada%20Toko%20Repsusi%20Jaya%20Menggunakan%20Metode%20Prototype)
- [6] M. Lesari and S. R. Ranodiani, "Rancang Bangun Sistem Penjualan Dengan Metode Prototype Berbasis Web (Studi Kasus : Toko Bunda Larana)," *ABEC Indones*, vol. 9, pp. 383–392, 2021.
- [7] M. Rezki, S. Nurdari, M. F. Julianto, and S. Mumi, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan 'Gadget-Sale' untuk Pengelolaan Produk dan Transaksi Berbasis Web," vol. 5, no. 2, pp. 151–159, 2024.

Commented [A6]: Ingat kembali masalah awal yang Anda identifikasi di pendahuluan (proses manual, sulit cek stok, pembeli menunggu lama, potensi data hilang). Kesimpulan harus secara langsung menunjukkan bagaimana sistem yang Anda bangun ini mengatasi masalah-masalah tersebut.

Commented [A7]: Cukup baik

Copyright © 2023 The Author, Page 11
This Journal is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Reviewer:

“Ingat kembali masalah awal yang Anda identifikasi di pendahuluan (proses manual, sulit cek stok, pembeli menunggu lama, potensi data hilang). Kesimpulan harus secara langsung menunjukkan bagaimana sistem yang Anda bangun ini mengatasi masalah-masalah tersebut”.

“Cukup baik”.

Lampiran C. Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal



Bulletin of Computer Science Research
eISSN 2774-3659 (media online)
Publisher Forum Kerjasama Pendidikan Tinggi (FKPT)
 Sekretariat: Jl. Sakti Lubis No 88, SRI Rejo I, Kec. Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara 20219
 Website: <https://hostjournals.com/bulletincsr>, Email: jurnal.bulletincsr@gmail.com

Medan, 26 June 2025

No : 315/LOA-BULLETINCSR/VI/2025
 Lamp : -
 Hal : Surat Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Kepada Yth, sdr/i **Renaldi Wijaya Kusuma**
 Di Tempat

Terimakasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada **Bulletin of Computer Science Research** (eISSN 2774-3659), dengan judul:

Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype

Penulis: **Renaldi Wijaya Kusuma, Estu Sinduningrum(*)**

Berdasarkan hasil review, artikel tersebut dinyatakan DITERIMA untuk dipublikasikan pada **Volume 5, Nomor 4, June 2025**.

QR Code dibawah ini merupakan penanda keaslian LOA yang telah dikeluarkan, yang akan menuju pada halaman website Daftar LOA pada Jurnal Bulletin of Computer Science Research.

Sebagai informasi tambahan, saat ini **Bulletin of Computer Science Research** (eISSN 2774-3659) telah TERAKREDITASI dengan Peringkat SINTA 4 berdasarkan Surat Keputusan peringkat Akreditasi periode I 2025, dari Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi No 10/C/C3/DT.05.00/2025, tanggal 21 Maret 2025 mulai dari **Volume 4 No 4 (2024)** sampai **Volume 9 No 3 (2029)**.

Demikian informasi yang kami sampaikan, atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.



Hormat Kami,

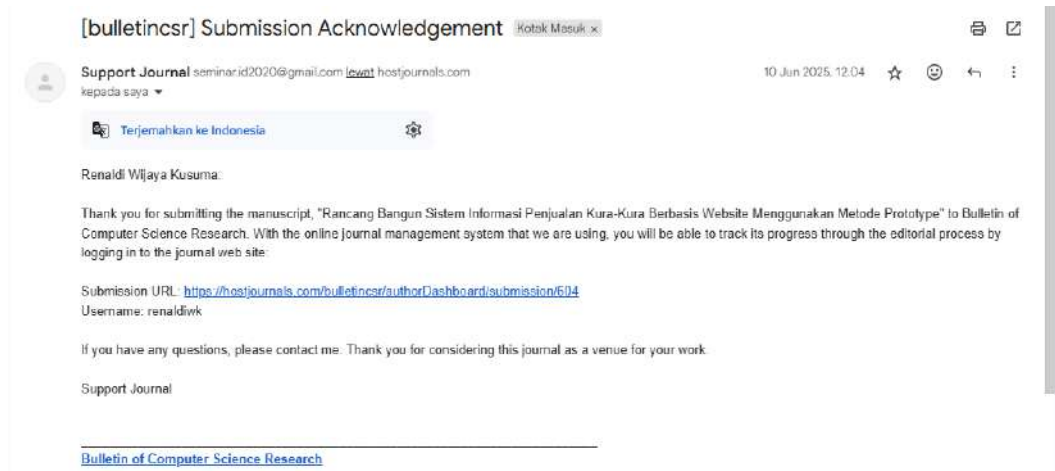


Dodi Siregar, M.Kom
 Managing Journal

Tembusan:

1. Pritingagal
2. Author
3. FKPT

Lampiran D. Hasil Submit Jurnal



Lampiran E. Pembayaran Jurnal



Lampiran F. Hasil Turnitin Jurnal

Layanan Perpustakaan UHAMKA**Renaldi Wijaya Kusuma - Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode ...**

25/06/2025
 Fakultas Teknologi Industri dan Informatika
 Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Document Details

Submission ID	12 Pages
tmid:::13286393166	5,180 Words
Submission Date	33,496 Characters
Jun 28, 2025, 9:51 AM GMT+7	
Download Date	
Jun 28, 2025, 10:18 AM GMT+7	
File Name	
Renaldi_Wijaya_Kusuma_TI_3_-_Renaldi_Wijaya_kusuma.docx	
File Size	
6.4 MB	



Page 1 of 19 - Cover Page

Submission ID tmid:::13286393166



Page 2 of 19 - Integrity Overview

Submission ID tmid:::13286393166

15% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Exclusions

- 15 Excluded Matches

Top Sources

- 12% Internet sources
- 11% Publications
- 4% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags**0 Integrity Flags for Review**

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Lampiran G. Hasil Turnitin Laporan Skripsi

53 53

Renaldi Wijaya Kusuma - Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode ...

17/11/2025

FTII 2

Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

Document Details

Submission ID

trnoid::13422988423

Submission Date

Nov 24, 2025, 2:56 PM GMT+7

Download Date

Nov 24, 2025, 3:08 PM GMT+7

File Name

Renaldi_Wijaya_Kusuma_TI_3_-_Renaldi_Wijaya_kusuma.docx

File Size

11.8 MB

104 Pages

12,525 Words

82,010 Characters



Page 1 of 113 - Cover Page

Submission ID: trnoid::13422988423



Page 2 of 113 - Integrity Overview

Submission ID: trnoid::13422988423

18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Top Sources

16% Internet sources

7% Publications

9% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Lampiran H. Sertifikat Akreditasi Sinta

BULLETIN OF COMPUTER SCIENCE RESEARCH renaldiwk 0

HOME E-JOURNAL CURRENT ARCHIVES ABOUT EDITORIAL TEAM REVIEWER Q SEARCH

CURRENT ISSUE

Vol. 5 No. 4 (2025): June 2025

 **S4** 

 **Kementerian Pendidikan Tinggi,
Sains, dan Teknologi**

SERTIFIKAT
Akreditasi Jurnal

No. SK : 10/C/C3/DT.05.00/2025 **Tanggal : 21 Maret 2025**



Direktur Penelitian, dan Pengabdian kepada Masyarakat
dengan ini memberikan kepada
Bulletin of Computer Science Research

EISSN : 27743659
Publisher : Forum Kerjasama Pendidikan Tinggi

Peringkat Akreditasi Jurnal Ilmiah Periode I 2025

Akreditasi Ulang di Peringkat 4 mulai
Volume 4 Nomor 4 Tahun 2024 sampai Volume 9 Nomor 3 Tahun 2029


I Ketut Adnyana
NIP 196805151994031004

Lampiran I. Lembar Bimbingan Skripsi



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
Jl. Tanah Merdeka No. 6, Kp. Rambutan, Ps. Rebo, Jakarta Timur
 Telp. (021) 87782739, Fax. (021)8400941

Lembar Bimbingan Skripsi

Nama : Renaldi Wijaya Kusuma
 NIM : 1903015047
 Judul : Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website
 Menggunakan Metode Prototype
 Pembimbing : Estu Sinduningrum, S.T., M.T.,

No.	Tanggal	Keterangan	Paraf
1	2 Desember 2024	Bimbingan bab 1 s.d bab 3 skripsi	
2	11 Desember 2024	Perbaikan typo penulisan pada bab 1 s.d bab 3 skripsi	
3	18 Desember 2024	Perbaikan tujuan penelitian bab 1 skripsi	
4	20 Desember 2024	Perbaikan metode penelitian bab 3 skripsi	
5	14 Januari 2025	Perbaikan bab 4 skripsi	
6	21 Januari 2025	Perbaikan format judul gambar bab 4 skripsi	
7	23 Mei 2025	Konsultasi jurnal	
8	26 Juni 2025	Melaporkan LOA yang sudah dikeluarkan	

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Estu Sinduningrum, S.T., M.T.,
 NIDN. 0314098403

Mahasiswa

Renaldi Wijaya Kusuma
 NIM. 1903015047

Lampiran J. Wawancara

WAWANCARA

Nama : Ikhsan Sandi
 Tempat : Toko Turtle Cileungsi, Bogor, Jawa Barat
 Hari/Tanggal : Senin, 2 Januari 2025
 Isi Wawancara

- A : Toko ini dibuka pada tahun berapa?
 B : Toko ini dibuka pada tahun 2022
 A : Menjual kura-kura apa saja?
 B : Menjual berbagai macam kura-kura darat dan air.
 A : Untuk harganya kisaran berapa?
 B : harganya bervariasi, mulai dari harga 50 ribu sampai dengan 1 Jutaan.
 A : Apakah Penjualan kura-kura tersebut sudah meningkat?
 B : sudah, karena penjualan kura-kura ini sudah meningkat untuk diperjualbelikan, tempatnya juga memadai pada toko tersebut. Tetapi masih ada yang perlu ditambahkan agar penjualan selalu tetap stabil.
 A : Sistem seperti apakah yang dibutuhkan di toko ini?
 B : Sistem yang dapat membantu untuk lebih maksimal dalam mencakup para pelanggan yang jauh tanpa harus ke toko, mereka sudah dapat menerima informasi yang mereka inginkan.
 A : Apakah toko kura-kura online sangat dibutuhkan di toko ini?
 B : pembuatan toko kura-kura online menurut kami sangat dibutuhkan karena selain peningkatan, stok yang dijual pun agar cepat habis.

Peneliti



Renaldi Wijaya Kusuma

Narasumber



Ikhsan Sandi

Lampiran K. Surat Izin Penelitian


Uhamka
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA

Integrity, Trust, Compassion
ft.uhamka.ac.id

Nomor : **846/WD I/LT/2025**

Lampiran : -

Perihal : Permohonan Izin Riset

05 Muharram 1447 H

01 Juli 2025 M

Yang terhormat,
Pemilik Toko Turtle Cileungsi
 Gandoang, Kec. Cileungsi, Kabupaten Bogor, Jawa Barat, 16820

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh,

Pimpinan Fakultas Teknologi Industri dan Informatika Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu kiranya dapat berkenan memberikan izin kepada mahasiswa kami yang bernama:

N a m a	: Renaldi Wijaya Kusuma
Tempat, Tgl. Lahir	: Jakarta, 11 Agustus 2001
NIM	: 1903015047
Program Studi/Jenjang	: Teknik Informatika/Strata Satu (S1)
Semester/Thn Akademik	: XII/T.A. 2024-2025
Alamat	: Komplek Hubad, Jl. Anggur II RT 04/RW 013 No. 13B, Kel. Jatijajar, Kec. Tapos, Kota Depok, Jawa Barat
Telepon	: 081398918669

untuk mengadakan riset dalam rangka pengambilan data untuk penyelesaian tugas akhir. Dengan Judul **"Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype"**. Lamanya riset yang dibutuhkan selama 1 (satu) bulan, dimulai pada tanggal 1 s.d. 30 Juni 2025 atau menyesuaikan kondisi intansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin. Demikian permohonan ini dibuat. Atas perhatian Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Nashrun Minallah wa Fathun Qarib,
Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.



a.n. Dekan,
 Wakil Dekan I,

Ir. Rifky, ST., MM., MT., IPP

Tembusan :

1. Dekan (sbg laporan)
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika FTII. UHAMKA

Jl. Tanah Merdeka No. 6, Kampung Rambutan,
 Pasar Rebo, Jakarta Timur

T: 021-87782739
 E: ft@uhamka.ac.id

FTII | UHAMKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA



Lampiran L. Lembar Revisi Dosen Penguji 1

LEMBAR REVISI SIDANG SKRIPSI TEKNIK INFORMATIKA (PENGUJI-1)
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA UHAMKA

Nama Mahasiswa	: Renaldi Wijaya Kusuma
NIM	: I903015047
Hari Tanggal Sidang	: Sabtu, 15 November 2025
Nama Pembimbing Skripsi	: Estu Sinduningrum, S.T., M.T.
Judul Skripsi	: Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype

Catatan

1	Lihat catatan di artikel Jurnal
2	
3	
4	
5	
6	

VALIDASI REVISI	NAMA DOSEN	TANGGAL REVISI	PARAF
(Ketua Sidang) Penguji-1	Arafat Febriandirza, S.T., M.Ti., Ph.D	21/11/2025	
Penguji-2	Iso Faqihuddin Hanif, S.Kom., MMSI.	19/11/2025	
Pembimbing-1	Estu Sinduningrum, S.T., M.T.	17/11/2025	
Pembimbing-2			

Selanjutnya, yang bersangkutan harus segera menyelesaikan permasalahan sehubungan dengan skripsi ini, selambat-lambatnya 10 (Sepuluh) hari setelah tanggal pelaksanaan sidang.

- ü Apabila revisi telah selesai dan mendapatkan approval (penguji, pembimbing, Kaprodi dan Dekan), maka tulisan (Skripsi, Jurnal) dan Program dikumpulkan di spss.uhamka.ac.id atau Google Drive (Fakultas/Perpustakaan, Pembimbing dan Program Studi)
 - ü Berkas disusun sesuai petunjuk dan tanda tangan setiap berkas Asli
 - ü Batas Akhir Revisi 21 November 2025 (hh/bb/tttt)
 - ü Batas Akhir Pengumpulan Berkas Skripsi dan Jurnal/Resume 22 November 2025 (hh/bb/tttt)
- Wassalamu'alaikum wa Rohmatullahi wa Barakatuh.

Mia Kamayani, Suliseman, S.T., M.T.

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Catatan: Daftar revisi ini diserahkan kepada mahasiswa untuk acuan revisi bagi Dosen Pembimbing

Lampiran M. Lembar Revisi Dosen Penguji 2

LEMBAR REVISI SIDANG SKRIPSI TEKNIK INFORMATIKA (PENGUJI-2)
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI DAN INFORMATIKA UHAMKA

Nama Mahasiswa	1. Renaldi Wijaya Kusuma
NIM	2. 1903015047
Hari Tanggal Sidang	3. Sabtu, 15 November 2025
Nama Pembimbing Skripsi	4. Estu Sinduningrum, S.T., M.T.
Judul Skripsi	5. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Kura-Kura Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype

Catatan

1	
2	
3	
4	
5	
6	

VALIDASI REVISI	NAMA DOSEN	TANGGAL REVISI	PARAF
(Ketua Sidang) Penguji-1	Araldi Febriandira, S.T., M.Ti., Ph.D	18/11/2025	
Penguji-2	Isa Faqihuddin Hanif, S.Kom., MMSI.	19/11/2025	
Pembimbing-1	Estu Sinduningrum, S.T., M.T.	19/11/2025	
Pembimbing-2			

Selanjutnya, yang bersangkutan harus segera menyelesaikan permasalahan sehubungan dengan skripsi ini, selambat-lambatnya 10 (sepuluh) hari setelah tanggal pelaksanaan sidang.

- ü Apabila revisi telah selesai dan mendapatkan approval (penguji, pembimbing, Kaprodi dan Dekan), maka tulisan (Skripsi, Jurnal) dan Program dikumpulkan di spss.uhamka.ac.id atau Google Drive (Fakultas/Perpustakaan, Pembimbing dan Program Studi)
- ü Berkas disusun sesuai petunjuk dan tanda tangan setiap berkas Asli
- ü Batas Akhir Revisi
- ü Batas Akhir Pengumpulan Berkas Skripsi dan Jurnal/Resume

21 November 2025 (hiv/bb/mg)

22 November 2025 (hiv/bb/mg)

Wassalamu'alaikum wa Rahmatullahi wa Barakaatuh,

Mia Kamayanti, Subseman, S.T., M.T.

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Catatan: Daftar revisi ini diserahkan kepada mahasiswa untuk acuan revisi bagi Dosen Pembimbing