

Metode *Prototype* Dalam Perancangan *Website* Persewaan Jeep Bagi Komunitas Jeep Kaliurang

Eistate Wahyu Setiabudi¹, Adrina Veralin Ramadhani², Sekar Putri Ramadhani³, Yuli Astuti⁴

^{1,2,3,4}Manajemen Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta. 085700743833

e-mail: eistate1007@students.amikom.ac.id¹, adrinaramadhani@students.amikom.ac.id²,
sekarputri@students.amikom.ac.id³, yuli@s.amikom.ac.id⁴

ABSTRAK

Kata Kunci:

Metode Prototype
Reservasi Jeep
Sistem Informasi
UML
Pariwisata

Kawasan pariwisata Kaliurang di lereng Gunung Merapi adalah tujuan populer di Yogyakarta, terkenal dengan kegiatan *Lava Jeep Tour*. Namun, proses sewa Jeep menghadapi masalah seperti ketersediaan terbatas, persaingan, ketidakpastian harga, dan persyaratan penggunaan yang beragam. Turis sering harus datang langsung atau menghubungi agen perjalanan, menyebabkan ketidakmampuan dan kebingungan. Penelitian ini mengembangkan sistem informasi berbasis situs web yang efisien dan ramah pengguna untuk mengatasi masalah ini. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *prototipe*, sehingga sistem ini memberikan informasi komprehensif tentang operator wisata, paket Jeep, harga, rute wisata, dan ketersediaan Jeep. Pengguna dapat melakukan reservasi *online* sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka. Proses desain antarmuka menggunakan *Figma*. Sistem ini menyediakan fitur seperti pendaftaran, *login*, pencarian dan pemesanan Jeep, pembayaran *online* yang aman, manajemen reservasi, peringkat dan ulasan pengguna, serta pemberitahuan dan konfirmasi reservasi. Analisis *PIECES* dan *SWOT* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kinerja, informasi, ekonomi, kontrol, efisiensi, dan layanan. Pengembangan sistem ini diharapkan akan memberikan nilai tambah yang signifikan bagi industri pariwisata di Kaliurang.

ABSTRACT

Keyword:

Prototype Method
Jeep Reservation
Information System
UML
Tourism

The Kaliurang tourism area on the slopes of Mount Merapi is a popular destination in Yogyakarta, known for its *Lava Jeep Tour* activities. However, the Jeep rental process faces issues such as limited availability, competition, price uncertainty, and diverse usage terms. Tourists often must come directly or contact travel agents, causing inefficiency and confusion. This research aims to develop an efficient and user-friendly website-based information system to address these issues. The development method used is the *prototype* method, so this system provides comprehensive information about tour operators, Jeep packages, prices, tour routes, and Jeep availability. Users can make online reservations according to their needs and preferences. The interface design process uses the *Figma* tool. This system provides features such as registration, *login*, Jeep search and booking, secure online payment, reservation management, user rating and reviews, as well as reservation notifications and confirmations. *PIECES* and *SWOT* analyses show significant improvements in performance, information, economics, control, efficiency, and service. The development of this system is expected to provide significant added value to the tourism industry in Kaliurang.

I. PENDAHULUAN

Kawasan pariwisata Kaliurang di lereng Gunung Merapi terkenal di Yogyakarta karena keindahan alamnya dan aktivitas petualangan. *Lava Jeep Tour* menjadi daya tarik utama, membawa wisatawan menjelajahi bekas aliran lava erupsi Merapi, melewati jalanan berbatu, dan mengunjungi spot-spot menarik seperti Bunker Kaliadem dan Batu Alien.

Proses penyewaan *jeep* di kawasan wisata Kaliurang menghadapi tantangan klasik seperti keterbatasan ketersediaan, terutama saat musim liburan, yang menyebabkan kesulitan dalam mendapatkan *jeep* pada waktu yang diinginkan. Persaingan antar wisatawan, ketidakpastian harga sewa yang bervariasi, dan perbedaan ketentuan dari penyedia jasa juga menjadi kendala. Proses pemesanan manual menambah inefisiensi, mempersulit akses informasi mengenai jenis *jeep*, harga, dan rute wisata, serta meningkatkan risiko wisatawan tidak mendapatkan *jeep tour* yang sesuai dengan keinginan mereka. Berdasarkan problematika yang ada, penelitian ini memiliki kepentingan yang signifikan untuk memenuhi kebutuhan industri pariwisata.

Penelitian ini diharapkan mendorong perkembangan teknologi informasi yang meningkatkan layanan pariwisata di Kaliurang, terutama dalam *jeep tour*. Penerapan sistem informasi berbasis *website* untuk reservasi *jeep tour* diharapkan meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan pengalaman wisatawan, serta memberikan nilai tambah bagi industri pariwisata lokal. Sistem informasi mencakup komponen manusia, teknologi, dan aturan kerja untuk mengelola dan menyediakan informasi demi mencapai tujuan yang diinginkan [1].

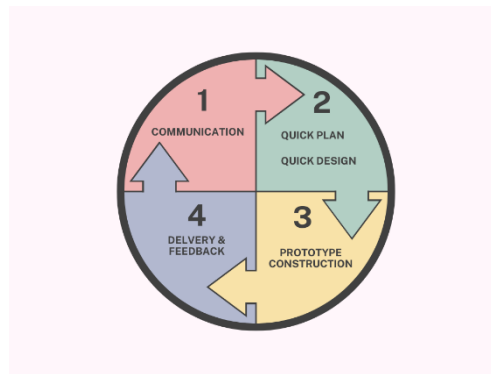
Pengembangan sistem informasi merujuk pada proses pembuatan sistem informasi berbasis komputer untuk mengatasi tantangan organisasi atau memanfaatkan peluang yang ada [2]. Pengembangan sistem menggunakan model *prototype*, di mana pengembang membuat tiruan aplikasi. Ini berguna saat pengguna tidak dapat menjelaskan kebutuhan dengan jelas. *Prototype* sering kali mencakup desain antarmuka pengguna dan contoh laporan, untuk memberikan gambaran kepada pengguna tentang bagaimana sistem akan berfungsi di masa mendatang. [3].

Perancangan sistem informasi ini menggunakan model *prototype* dengan menggunakan alat Figma dalam proses perancangan antarmuka. Figma adalah sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang digunakan untuk membuat desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk berbagai jenis produk digital, termasuk aplikasi mobile, situs web, dan perangkat lunak lainnya [4]. Penelitian ini diharapkan mempermudah wisatawan di Kaliurang dalam memesan *Jeep Tour*, terutama saat menghadapi masalah pemesanan. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan

membantu pelaku usaha *Jeep Tour* meningkatkan layanan dan akses informasi bagi wisatawan. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan bagi pengelola pariwisata lokal untuk mengembangkan dan mempromosikan wisata di Kaliurang, menarik lebih banyak pengunjung, dan meningkatkan perekonomian daerah.

II. METODE

Metode prototype adalah teknik analisis dan perancangan yang memungkinkan pengguna berpartisipasi dalam menentukan kebutuhan dan membentuk sistem melalui versi awal perangkat lunak untuk mendemonstrasikan konsep, menguji desain, serta menemukan berbagai masalah dan solusi yang mungkin terjadi [5], [6], [7]. Adapun tahapan metode *prototype* yaitu seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode Prototype

a) *Communication* (Komunikasi)

Tahapan ini melibatkan peneliti atau pengembang dalam mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi serta mengumpulkan informasi terkait dengan kebutuhan sistem yang akan dibuat sesuai keinginan pengguna[8], [9]. Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara dengan petugas administrasi dan agen terkait, serta penyebaran kuesioner kepada pelanggan. Data dikumpulkan untuk mendeskripsikan kebutuhan sistem, mengidentifikasi masalah, dan mengusulkan solusi. Sistem dianalisis menggunakan metode *PIECES* dan *SWOT*, serta analisis fungsional dan non-fungsional, dengan tujuan mengevaluasi kelayakan solusi yang dirancang dan membandingkan sistem lama dan baru pada Reservasi *Jeep Tour* di kawasan Wisata Kaliurang.

b) *Quick Plan* (Perencanaan secara cepat)

Pada tahap ini, setelah peneliti menyelesaikan analisis kebutuhan perangkat lunak, langkah berikutnya adalah melakukan perencanaan sementara untuk merancang *prototipe website*. Perencanaan ini, yang didasarkan pada data yang telah dikumpulkan, akan menjadi acuan dalam pembuatan prototipe agar perancangan dapat selesai sesuai rencana[10]. Pemodelan sistem menggunakan *unified modelling language* (UML). *UML* adalah bahasa pemodelan standar yang digunakan dalam ilmu komputer dan rekayasa perangkat lunak[11], [12]. Hasil

dari tahapan ini adalah perencanaan aktivitas desain prototipe dalam bentuk *use case* diagram, *activity* diagram dan *sequence* diagram.

c) *Modeling Quick Design* (Pemodelan Perancangan Secara Cepat)

Pada tahap ini, dibuat desain awal berdasarkan sistem yang telah dirancang sebelumnya, yang meliputi *wireframes* atau sketsa sederhana dari antarmuka yang akan dikembangkan. Model sistem juga digambarkan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), dengan fokus utama pada struktur data dan representasi antarmuka yang akan dibuat. Kerangka kerja ini memanfaatkan diagram *use case* untuk menggambarkan urutan proses kerja sistem[13].

d) *Construction Of Prototype* (Pembentukan Prototype)

Pada tahap ini, rancangan sistem informasi yang dibuat berdasarkan data yang diperoleh akan diwujudkan dalam bentuk akhir dari sketsa desain antarmuka. Peneliti menerjemahkan desain dan kebutuhan sistem ke dalam prototipe *high-fidelity* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, menggunakan *tools* Figma.

e) *Deployment Delivery and Feedback* (Penyerahan Sistem Dan Timbal Balik)

Tahapan terakhir adalah penyerahan, di mana *wireframe* yang telah dirancang menjadi *prototype website* diberikan kepada klien untuk evaluasi. Umpan balik dari klien digunakan oleh pengembang sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan sistem agar lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna[14]. Jika *prototype* tidak memenuhi keinginan klien, perubahan akan dilakukan dengan kembali ke langkah awal.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap *Communication* atau komunikasi dalam membangun sebuah sistem, diperlukan analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang mencakup proses-proses yang akan dilakukan oleh sistem. Selain itu, kebutuhan ini juga mencakup informasi-informasi yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem[15]. Kebutuhan fungsional dalam sistem ini meliputi beberapa fitur berikut: fitur pendaftaran dan *login* untuk pengguna, baik wisatawan maupun penyedia jasa *jeep*, sistem pencarian dan pemesanan jeep lengkap dengan jadwal dan harga; fitur pembayaran online yang aman; sistem manajemen reservasi untuk penyedia jasa jeep; fitur penilaian dan ulasan pengguna; serta sistem notifikasi dan konfirmasi reservasi.

Selain itu, kebutuhan non-fungsional yang harus dipenuhi adalah: antarmuka pengguna (*UI/UX*) yang ramah dan responsif; keamanan data dan privasi pengguna yang terjamin; performa dan kecepatan akses *website* yang optimal; skalabilitas untuk pertumbuhan di masa depan; serta ketersediaan dan waktu operasional *website* yang andal.

Analisa sistem Reservasi *Jeep Tour* dari system lama dan system baru dengan menggunakan Analisa *PIECES*:

Tabel 1. Analisis *PIECES*

Indikator	Sistem Lama	Sistem Baru
<i>Performance</i>	Untuk mendapatkan informasi mengenai ketersediaan paket yang tersedia, calon pembeli harus mengunjungi langsung lokasinya yang bisa saja memerlukan waktu kurang lebih dari 2 jam.	Menggunakan sistem informasi berbasis web memungkinkan pelanggan untuk dengan mudah mengakses informasi ketersediaan paket jeep tour dalam kurun waktu kurang lebih 2 menit.
Informasi	Sistem lama terbatas dalam memberikan informasi ketersediaan jeep, yaitu hanya untuk 1 hari saja.	Sistem baru dapat memberikan informasi ketersediaan jeep dengan memperluas jangkauan waktu lebih dari 2 hari dan lebih detail.
Ekonomi	Pesanan yang diterima masih dicatat secara manual, yang mengakibatkan memakan waktu lebih lama sekitar 30 menit dan memerlukan pekerjaan yang berulang.	Pesanan yang diterima sekarang dapat langsung dicatat secara otomatis dalam sistem, yang menghasilkan waktu kurang lebih 5 menit.
Kendali	Admin memiliki keterbatasan dalam pemantauan dan pelacakan 50% pada reservasi secara real-time.	Admin memiliki kendali 100% pada pemantauan dan pelacakan reservasi secara real-time.
Efisiensi	Sistem lama perlu memerlukan waktu kurang lebih 30 menit untuk mengetahui ketersediaan jeep serta jenis paket tour. Sehingga pengoptimalan waktu hanya 15%, karena entri data secara manual.	Sistem ini dapat mengoptimalkan waktu pelayanan hingga 70% dengan memanfaatkan media elektronik yang umum dimiliki oleh banyak orang. Pelanggan dapat memilih jenis paket tur melalui situs web Reservasi Jeep Tour yang tersedia, sehingga meningkatkan efisiensi dan penghematan waktu kurang lebih 10 menit dalam pelayanan.
Pelayanan	Pada sistem lama sejak pemilihan jenis paket tour hingga pembayaran memakan waktu kurang lebih 40 menit. Karena itu kepuasan pelanggan sekitar 40% kepada pelayanan karena memakan waktu banyak.	Sistem baru memberikan pengoptimalan waktu dari memesan paket hingga pembayaran menjadi kurang lebih 10 menit. Adanya persingkatan waktu memberikan kepuasan pelanggan meningkat akan pelayanan yang diberikan menjadi 70%.

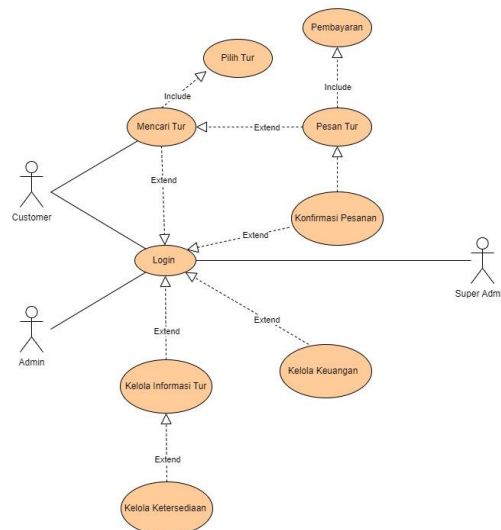
Dalam menganalisis sebuah sistem pengembangan juga perlu menggunakan analisis *SWOT* yang menunjukkan posisi strategis dari suatu bisnis. Berikut Analisa *SWOT* dari Sistem Pengembangan Reservasi *Jeep Tour*.

Tabel 2. Analisa *SWOT*

Analisi Faktor	Strengths <ul style="list-style-type: none"> • Potensi besar • Kemudahan akses informasi • Meningkatkan efisiensi dan efektivitas 	Weaknesses <ul style="list-style-type: none"> • Keterbatasan akses internet • Biaya pengembangan dan pemeliharaan • Persaingan
Opportunities <ul style="list-style-type: none"> • Kerjasama dengan agen perjalanan online • Promosi dan pemasaran 	Strategi O-S <ul style="list-style-type: none"> • Buat sistem pelayanan informasi online 	Strategi O-W <ul style="list-style-type: none"> • Tingkatkan fitur agar dapat bersaing

<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan fitur tambahan (pembayaran online) • Pertumbuhan minat wisatawan terhadap petualangan alam 	<ul style="list-style-type: none"> • Kembangkan fitur tambahan untuk efisiensi dan efektivitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Bangun kepercayaan dengan menyediakan informasi transparan • Manfaatkan media sosial
Threats <ul style="list-style-type: none"> • Ketidakpastian lingkungan • Perubahan kebijakan pariwisata • Risiko teknologi usang tanpa pembaruan 	Strategi T-S <ul style="list-style-type: none"> • Buat aplikasi berbasis website • Tambahkan fitur baru sesuai kebutuhan pengguna • Perkuat keamanan website 	Strategi T-W <ul style="list-style-type: none"> • Optimalkan akurasi fitur maps • Inovasi untuk mengatasi aplikasi serupa • Percepat pengembangan aplikasi • Tingkatkan fitur untuk bersaing • Pantau tren dan perkembangan industri

Pada tahap *Quick Plan* atau perencanaan secara cepat, peneliti merencanakan aktivitas desain *prototype* dalam bentuk *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Gambar *use case* dari sistem yang telah dibuat, yang mencakup penyewa, admin, dan super admin, terdapat pada Gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram

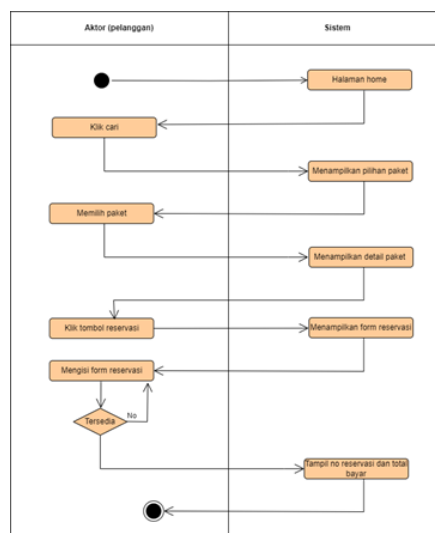
Deskripsi dari gambar 2 terdapat pada tabel 3

Tabel 3. Deskripsi Use Case Diagram

Nama Proses	Deskripsi Proses	Aktor
Login	Proses Memvalidasi data yaitu username dan password berdasarkan akun yang dipilih	Customer, Admin, Super Admin
Mencari Tur	Proses untuk customer melihat beberapa pilihan paket tour yang disediakan jeep tour. Garis extend ini memungkinkan pengguna untuk masuk ke sistem jika mereka belum masuk.	Customer

	Garis include memungkinkan proses ini melibatkan dengan proses pilih tur.	
Pilih Tur	Proses untuk memilih paket tur yang sesuai keinginan customer	Customer
Pesan Tur	Proses untuk memilih kategori paket, serta mengisi formulir pemesanan. Pemesanan ini bisa dibatalkan selama belum melakukan pembayaran. Garis include menunjukkan bahwa pembayaran adalah bagian dari proses pesan tur. Garis extend memungkinkan proses ini optional dari proses mencari tur.	Customer
Pembayaran	Proses membayar paket tur yang sudah dipilih oleh customer	Customer
Konfirmasi Pesanan	Proses untuk mengkonfirmasi ulang apakah data pesanan sudah sesuai dengan yang diinginkan. Garis extend menunjukkan bahwa proses login mungkin diperlukan jika pengguna belum login.	Customer
Kelola Informasi Tur	Proses untuk mengelola ketersediaan paket tur. Garis extend menunjukkan bahwa proses ini bergantung atau mencakup proses mengelola informasi tur.	Admin, Super Admin
Kelola Ketersediaan	Proses mengelola semua informasi paket tur. Garis extend menunjukkan bahwa proses login mungkin diperlukan jika pengguna belum login.	Admin, Super Admin
Kelola Keuangan	Proses untuk mengelola semua data keuangan pada sistem selama rentang waktu tertentu. Garis extend menunjukkan bahwa proses login diperlukan jika pengguna belum login.	Admin, Super Admin

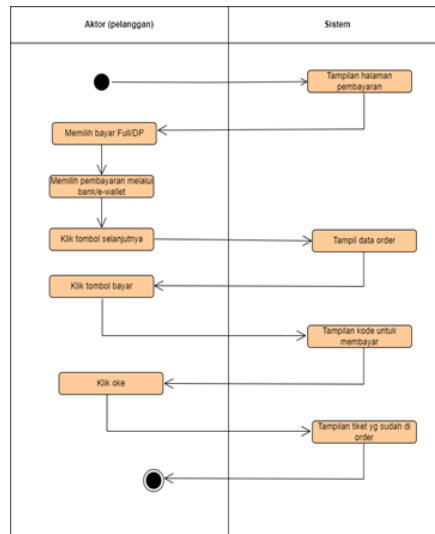
Pada gambar 3 merupakan Diagram *Activity* Pemesanan yang mana user masuk dan pilih paket, sistem tampilkan detail dan formulir reservasi. Pengguna isi formulir, klik "Reservasi", sistem periksa ketersediaan, tampilkan nomor reservasi & total pembayaran. Pemesanan selesai setelah pengguna menerima informasi tersebut.



Gambar 3. Diagram Activity Pemesanan

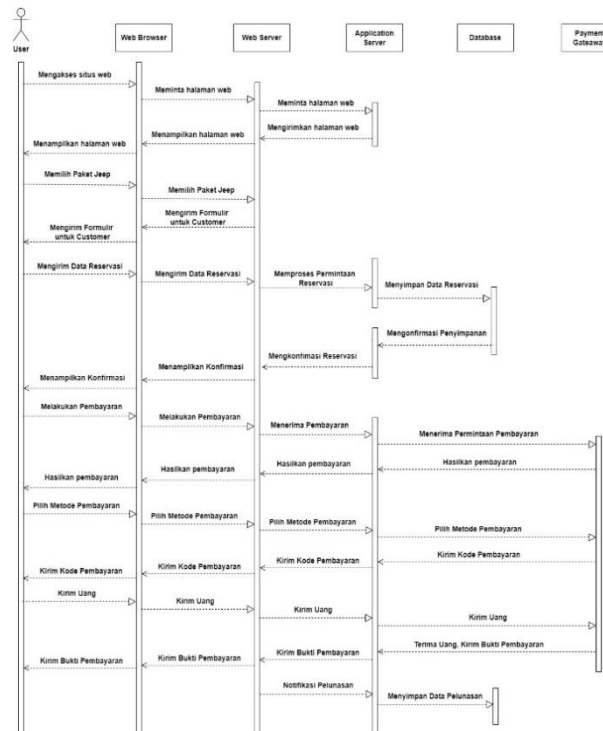
Pada gambar 4 merupakan Diagram *Activity* Pembayaran yang mana user memilih metode pembayaran (bank/e-wallet) dan klik "Selanjutnya". Sistem tampilkan data order, pelanggan klik

"Bayar" dan dapatkan kode pembayaran. Setelah pembayaran selesai, sistem tampilkan tiket yang sudah dipesan.



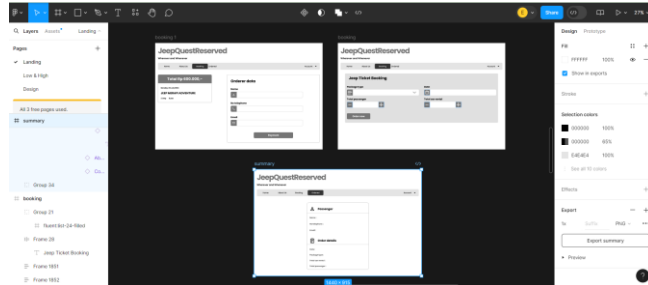
Gambar 4. Diagram Activity Pembayaran

Dalam diagram sequence ini, peneliti akan berfokus pada proses pemesanan. Proses dimulai ketika pelanggan memilih paket dan melanjutkannya melalui *web browser* ke *web server*. *Web server* kemudian mengirimkan formulir pemesanan kepada pelanggan melalui *web browser*. Pelanggan mengisi formulir tersebut dan mengirimkannya kembali ke database melalui *web browser*, *web server*, dan *application server*. Setelah itu, *database* akan mengonfirmasi reservasi dengan mengirimkan konfirmasi kepada pelanggan melalui *application server*, *web server*, dan *web browser*. Seperti pada gambar 5.



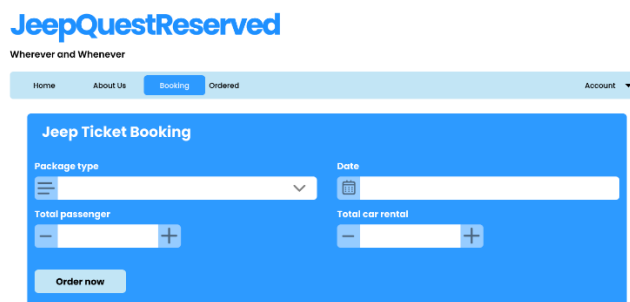
Gambar 5. Diagram Sequence

Pada tahap *Modeling Quick Design* (Pemodelan Perancangan Secara Cepat), peneliti membuat rancangan awal antarmuka pengguna dalam bentuk *wireframe* atau sketsa, serta model sistem menggunakan notasi *UML* yang menekankan pada struktur data dan representasi antarmuka aplikasi yang akan dikembangkan. Pada Gambar 6, *wireframe* atau sketsa yang dibuat mencakup halaman pemesanan, halaman pembayaran, dan halaman bukti pemesanan.



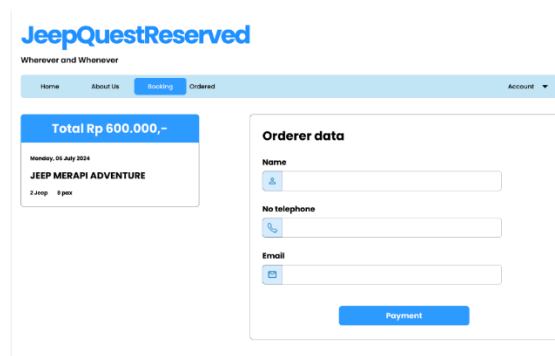
Gambar 6. Wireframe

Pada tahap *Construction of Prototype* (Pembentukan Prototipe), peneliti mengubah desain dan kebutuhan sistem menjadi prototipe *high-fidelity* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, menggunakan Figma sebagai alat bantu.



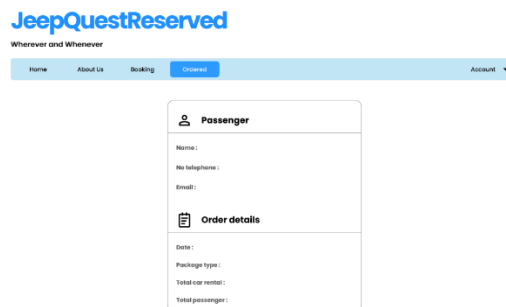
Gambar 7. Tampilan Halaman Pemesanan

User harus mengisi paket, paket yang tersedia yaitu paket *long*, *medium*, dan *short*. Kemudian user harus mengisi tanggal yang tersedia. Setelah itu mengisi total penumpang dan total mobil yang akan di tumpangi.



Gambar 8. Tampilan Halaman Pembayaran

Pada halaman ini terdapat total pesanan yang harus di bayarkan. User harus mengisi data diri yang terdiri dari nama, no telephone, dan email. Kemudian user melakukan pembayaran dengan metode cash atau *e-wallet*.



Gambar 9. Tampilan Halaman Bukti Pemesanan

Pada halaman ini terdapat bukti pesanan, yang terdapat data diri dari *user* (pemesan) yaitu nama, no *telephone*, email dan data pesanan yang telah dipilih yaitu tanggal, tipe paket, jumlah mobil yang dipesan dan jumlah penumpang.

IV. SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi berbasis website untuk reservasi *Jeep Tour* di Kaliurang diharapkan mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam penyewaan Jeep. Sistem ini menawarkan berbagai fitur, termasuk pendaftaran, login, pencarian dan pemesanan Jeep, pembayaran online yang aman, manajemen reservasi, penilaian dan ulasan pengguna, serta notifikasi dan konfirmasi reservasi. Analisis *PIECES* dan *SWOT* menunjukkan bahwa sistem baru ini memberikan peningkatan signifikan dalam kinerja, informasi, ekonomi, kendali, efisiensi, dan pelayanan dibandingkan dengan sistem lama. Dengan demikian, pengembangan sistem informasi berbasis website ini diharapkan dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi industri pariwisata di Kaliurang, meningkatkan pengalaman wisatawan, dan mengoptimalkan proses reservasi *Jeep Tour*.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] I. Zulfa and R. Wanda, "KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer Rancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Menggunakan PHP dan MySQL," *Media Online*, vol. 3, no. 4, pp. 393–399, 2023, [Online]. Available: <https://djournals.com/klik>
- [2] Y. Wahyudin and D. N. Rahayu, "Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: A Literatur Review," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 15, no. 3, pp. 26–40, Oct. 2020, doi: 10.35969/interkom.v15i3.74.

- [3] A. Muh. R. R. Topares, H. Kurniawan, and I. N. Fajri, "Implementasi Metode Prototype Untuk Perancangan Sistem Informasi Penyedia Jasa Montir," *JuTI "Jurnal Teknologi Informasi,"* vol. 2, no. 1, p. 32, Aug. 2023, doi: 10.26798/juti.v2i1.959.
- [4] U. Amelia, M. L. Hakiem, W. Saputra, R. Wisnu, and P. Pamungkas, "Scientica Perancangan Ui/Ux Pada Web E-Commerce 'But First Coffee' Menggunakan Aplikasi Figma."
- [5] I. Alfarando, I. Alfarando¹, and I. Setiawan², "Rancang Bangun Sistem Informasi Kependudukan Berbasis Web Pada Desa Talang Nangka Kecamatan Lembak," *Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi (JIKOMSI),* vol. 6, pp. 209–216, 2023.
- [6] I. Purnama Sari and I. Hanif Batubara, "User Interface Information System for Using Account Services (Joint Account) WEB-Based."
- [7] M. Zian Nibrasya, N. Putu, and L. Santiari, "Perancangan Sistem Informasi Food Court Warung Sister Kuta Sebagai Media Informasi Dan Promosi Berbasis Website," 2023.
- [8] I. Fahrul Rahman, D. Erlansyah, J. Jendral Ahmad Yani No, K. I. Seberang Ulu, and K. Palembang Sumatera Selatan, "Iqbal et al, Sistem Informasi Freelance Marketplace Berbasis Web 227 Sistem Informasi Freelance Marketplace Berbasis Web."
- [9] I. P. Sari, O. K. Sulaiman, A.-K. Al-Khowarizmi, and M. Azhari, "Perancangan Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat pada Kelurahan Sipagimbar dengan Metode Prototype Berbasis Web," *Blend Sains Jurnal Teknik,* vol. 2, no. 2, pp. 125–134, Aug. 2023, doi: 10.56211/blendsains.v2i2.288.
- [10] "Perancangan Website Kembar Jaya Steel Dengan Menggunakan Metode Prototype," *Jurnal Ilmiah Komputasi,* vol. 23, no. 1, Mar. 2024, doi: 10.32409/jikstik.23.1.3575.
- [11] Andika Panji Hermawan, Leni Susanti, Emi Sita Eriana, and Ghema Nusa Persada, "Perancangan Aplikasi Jadwal Liputan Berbasis Web Di Bidang Berita TVRI Dengan Metode Prototype," *Neptunus: Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi,* vol. 2, no. 1, pp. 01–14, Feb. 2024, doi: 10.61132/neptunus.v2i1.57.
- [12] H. Jurnal, A. Setiawan, and S. Wijayanto, "Jurnal Publikasi Teknik Informatika Perancangan Sistem Informasi Produksi Sablon Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype Pada Infinitees," *JUPTI,* vol. 2, no. 2, 2023.
- [13] E. B. Pratama and U. Saparingga, "Pemodelan UML Sistem Informasi Administrasi Kependudukan Untuk Kantor Desa," *Jurnal Ilmiah Media Sisfo,* vol. 15, no. 2, pp. 107–118, Oct. 2021, doi: 10.33998/mediasisfo.2021.15.2.1085.
- [14] Y. Asmi, "Pengembangan Sistem Informasi Simpan Pinjam KUD Tunggal Mulya Kabupaten OKI Menggunakan Metode Prototype," 2022. [Online]. Available: <https://journal-computing.org/index.php/journal-ita/index>
- [15] L. Setiyani and E. Tjandra, "Analisis Kebutuhan Fungsional Aplikasi Penanganan Keluhan Mahasiswa Studi Kasus:Stmik Rosma Karawang," 2021. [Online]. Available: <http://ejournal.stkip-mmb.ac.id/index.php/JIPTI>