

PROJEK AKHIR
MEMBANGUN WEB UMKM PERWIRANUSA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN MEDIA INFORMASI



Oleh :

Kiki Rizky Amanda

09010581822015

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

DIPLOMA KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN PROJEK AKHIR

**MEMBANGUN WEB UMKM PERWIRANUSA SEBAGAI MEDIA
PROMOSI DAN MEDIA INFORMASI**

LAPORAN

Sebagai salah satu syarat untuk membuat
Tugas Akhir Program Studi Manajemen Informatika DIII

Oleh :

Kiki Rizky Amanda

09010581822015

Palembang , 22 Oktober 2021

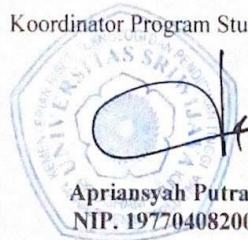
Pembimbing



Apriansyah Putra, S.Kom. ,M.kom
NIP. 197704082009121001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom. ,M.kom
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Kamis

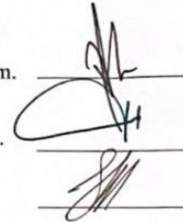
Tanggal : 18 November 2021

Tim Penguji :

1. Ketua Sidang : M. Rudi Sanjaya, S.Kom., M.Kom.

2. Pembimbing I : Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom.

3. Penguji I : Bayu Wijaya Putra, M.Kom

Handwritten signatures of the examiners: M. Rudi Sanjaya, Apriansyah Putra, and Bayu Wijaya Putra.

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika

Handwritten signature of Apriansyah Putra.

Apriansyah Putra, S.Kom., M.kom
NIP. 197704082009121001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kiki Rizky Amanda
Nim : 09010581822015
Program studi : Manajemen Informatika

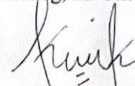
Dengan Ini Menyatakan Bahwa :

1. Dalam Penyusunan/ Penulisan Tugas Akhir Harus Bersifat Orisinil dan tidak Melakukan Plagiatisme Baik Produk Software/Hardware
2. Dalam Penyelesaian Tugas Akhir Dilaksanakan Di Laboratorium Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya dan tidak di selesaikan atau dikerjakan oleh Pihak lain diluar Civitas Akademik Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya

Demikian pernyataan ini saya buat dengan Sebenar benarnya dan Saya Bersedia di berikan sanksi Apabila dikemudian Hari Pernyataan saya ini Terbukti tidak benar Yaitu :

1. Tidak dapat Mengikuti ujian Komprehensif atau Tidak Lulus Ujian Komprehensif.
2. Bersedia Mengganti judul atau topik tugas akhir setelah mendapat persetujuan dari Pembimbing tugas akhir.

Palembang, 22 Oktober 2021



Kiki Rizky Amanda
NIM. 09010581822015

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Adriansyah Putra, S.Kom., M.kom
NIP. 197704082009121001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Motto :

- Berpikirlah bahwa hari ini adalah hari terakhirmu di dunia sehingga engkau melakukan semua yang terbaik
- *Mereka itulah orang yang dibalasi dengan martabat yang tinggi (dalam surga) karena kesabaran mereka dan mereka disambut dengan penghormatan dan ucapan selamat di dalamnya (Q.S. Alfurqon 75)*

Persembahan

Kupersembahkan karya tulis ini kepada:

- Allah SWT yang telah memberikan kesehatan,rahmat,hidayah,rezeki dan semua yang saya butuhkan.Allah SWT sutradara terhebat
- Ayah dan ibunda tercinta Ahmad Pandji, SE dan Zaleha yang telah memberikan semangat, cinta, dan kasih sayang serta pengorbanan selama ini
- Kakak – kakakku tersayang atas motivasinya
- Bapak Apriansyah Putra.S.Kom., terimakasih atas segala bantuan, motivasi dan bimbingan selama ini
- Sahabat sahabatku semuanya yang tak bisa ditulis satu per satu terimakasih atas support dan dukungannya selama ini
- Teman-teman seperjuangan diploma komputer 2018
- almamater

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyusun dan menyelesaikan Project Akhir ini, dengan judul “MEMBANGUN APLIKASI WEB UMKM PERWIRANUSA SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN MEDIA INFORMASI ” sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Tujuan dari pembuatan Project Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan Diploma Tiga (D3) program studi Manajemen Informatika di Universitas Sriwijaya.

Selesainya Project Akhir ini tidak lepas dari pihak yang telah banyak membantu penulis baik dalam segi moril, material maupun spiritual, oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Apriansyah Putra, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi Manajemen Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya sekaligus selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya untuk membantu dan meberikan bimbingan serta pengarahan dan motivasi kepada penulis demi terselesainya laporan Project Akhir ini.
2. Bapak Ihsan Andrianto selaku Ketua umum Perwiranusa
3. Bapak dan ibu dosen beserta staf-staf Fakultas ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat kepada penulis.
4. Kedua Orang Tua, saudara-saudara saya yang tak henti-hentinya selalu memberikan do'a beserta dukungan kepada penulis.
5. Rekan-rekan yang selalu menemani dan memotivasi saya yaitu April,Rully,dan Arif
6. Teman-teman program studi Manajemen Informatika angkatan 2018 yang telah membantu memberikan informasi yang sangat berguna.
7. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah ikut membantu dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini

Akhirnya penulis mengharapkan agar penulisan laporan Project Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang-orang yang membaca. Tidak lupa penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna menjadi petunjuk dalam menyelesaikan tugas dimasa mendatang.

Palembang, 20 juni 2021



Kiki Rizky Amanda

NIM. 09010581822015

ABSTRAK
MEMBANGUN WEB UMKM PERWIRANUSA SEBAGAI
MEDIA PROMOSI DAN MEDIA INFORMASI

OLEH
KIKI RIZKY AMANDA
09010581822015

Perwiranusa (Perjuangan Wirausaha Nusantara), organisasi ini berfungsi sebagai wadah komunikasi serta lapak jual-beli wirausaha UMKM se-Indonesia. Karena memiliki jangkauan yang luas maka pemanfaatan di dalam bidang IT sangat dibutuhkan oleh perwiranusa agar lebih efektif dalam melakukan aktifitas di dalamnya. Oleh karena itu perwiranusa membutuhkan sebuah web yang berfungsi sebagai media promosi, informasi dan komunikasi.

Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk mencari pemecah yang timbul sesuai analisis di atas. Dari hasil analisis di atas saya akan merancang sebuah sistem aplikasi online berbasis website yang dapat membantu menyajikan informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya sehingga dapat mengelola data tersebut menjadi sebuah wadah yang sesuai dengan kebutuhan baik anggota, konsumen, pemilik, maupun administrator dengan lebih efektif dan efisien.

Kata kunci : Promosi, Informasi, PHP, MySQL, Mobile Web

Pembimbing



Apriansyah Putra, S.Kom., M.kom
NIP. 197704082009121001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom., M.kom
NIP. 197704082009121001

ABSTRACT

**BUILDING UMKM OFFICER WEBSITE AS A PROMOTIONAL MEDIA
AND INFORMATION MEDIA**

By

KIKI RIZKY AMANDA

09010581822015

Perwiranusa (Perjuangan Wirausaha Nusantara), this organization functions as a communication forum and a trading stall. Because it has a broad reach, utilization in the IT field is needed by officers to be more effective in carrying out activities in it. Therefore, officernusa needs a web that functions as a media for promotion, information and communication.

Writing this final project aims to find a solver that arises according to the analysis above. From the results of the above analysis I will design a website-based online application system that can help present the information needed by using the PHP and MySQL programming languages as the database so that it can manage the data. become a forum that suits the needs of both members, consumers, owners, and administrators more effectively and efficiently

Keywords : *Promotion, Information, PHP, MySQL, Mobile Web*

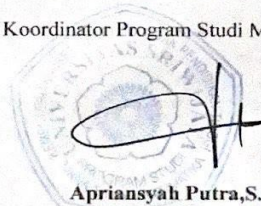
Pembimbing



Apriansyah Putra, S.Kom. ,M.kom
NIP. 197704082009121001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Manajemen Informatika



Apriansyah Putra, S.Kom. ,M.kom
NIP. 197704082009121001

vii

DAFTAR ISI

	Hal
LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTARAK	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Tujuan	3
1.3. Manfaat.....	3
1.4. Batasan Masalah.....	3
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.5.1. Waktu Penelitian	4
1.5.2. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.3. Metode Pengembangan Sistem	6
BAB II DASAR TEORI	8
2.1. Tentang Perwiranusa	8
2.2. Visi dan Misi Perwiranusa	8
2.2.1. Visi	8
2.2.2. Misi	9
2.3. Program yang disiapkan	9
2.4. Struktur Organisasi.....	10
2.5. Teori Umum	10
2.5.1. Pengertian UMKM.....	10

2.5.2.	Fungsi UMKM	12
2.5.3.	Marketplace	14
2.5.4.	Marketing	14
2.5.5.	Pengertian Promosi	14
2.5.6.	Pengertian Tugas Akhir.....	16
2.5.7.	Tujuan Tugas Akhir.....	17
2.5.8.	Ciri-ciri Tugas Akhir	17
2.6.	Teori Khusus	18
2.6.1.	Aplikasi	18
2.6.2.	Komputer	19
2.6.3.	Website.....	19
2.6.4.	Database	19
2.7.	Teori Khusus	20
2.7.1.	Data Flow Diagram (DFD)	20
2.7.1.1.	Entity Relationship Diagram (ERD)	22
2.7.1.1.1.	Satu ke satu (One to one / 1-1)	22
2.7.1.1.2.	Satu ke banyak (one to many / 1-N).....	22
2.7.1.1.3.	Banyak ke banyak (many to many / N-N).....	22
2.7.2.	Kamus Data	23
2.7.2.1.	Kunci Pilihan (Candidat key)	23
2.7.2.2.	Kunci Asing (Primary Key).....	23
2.7.2.3.	Kunci Asing (Foreign key).....	24
2.7.2.4.	Compound key	24
2.7.2.5.	Data Elemen unit	24
2.8.	Teori Program.....	25
2.8.1.	CSS.....	25
2.8.2.	Hypertext Markup Language (HTML).....	25
2.8.3.	Hypertext Proprocessor (PHP)	25
2.8.4.	MySQL.....	26
2.8.5.	JavaScript	26
2.8.6.	Sublime Text	26

BAB III. ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM.....	28
3.1. Analisis Sistem.....	28
3.1.1. Proses sistem yang sedang berjalan.....	28
3.1.2. Permasalahan sistem yang sedang berjalan	28
3.1.3. Proses sistem yang diusulkan	28
3.2. Rancangan Sistem	29
3.2.1. Diagram Konteks	29
3.2.2. Data Flow Diagram (DFD 0).....	30
3.2.3. Data Flow diagram (DFD) 1.....	31
3.2.4. Diagram level 1 admin	31
3.2.5. Diagram level 1 acc user	31
3.2.6. Diagram level 1 Dafatr user	32
3.2.7. Diagram level 1 news	32
3.2.8. Diagram level 1 kerjasama	33
3.2.9. Diagram level 1 daftar anggota	33
3.2.10. Diagram level 1 acc produk.....	34
3.2.11. Diagram level 1 tips & krik.....	34
3.2.12. Diagram level 1 kategori	35
3.2.13. Diagram level 1 kegiatan	35
3.2.14. Diagram level 1 produk	36
3.2.15. Entity Relation Diagram (ERD)	36
3.3. Kamus Data	37
3.4. Rancangan table	39
3.4.1. Tabel Daftar anggota	39
3.4.2. Tabel Kategori Produk	39
3.4.3. Tabel Kegiatan	40
3.4.4. Tabel Kerjasama.....	40
3.4.5. Tabel News	40
3.4.6. Tabel Pejuang	41
3.4.7. Tabel Pengguna	42
3.4.8. Tabel Tips.....	42
3.5. Rancangan Sistem	42
3.5.1. Rancangan Halaman Utama	42
3.5.2. Rancangan Halaman Login	43

3.5.3.	Rancangan Halaman Admin.....	43
3.5.4.	Rancangan Halaman Acc User.....	43
3.5.5.	Rancangan Halaman Upload News.....	44
3.5.6.	Rancangan Halaman Kerjasama.....	45
3.5.7.	Rancangan Halaman Daftar Anggota.....	45
3.5.8.	Rancangan Halaman acc produk.....	46
3.5.9.	Rancangan Halaman tips & trik.....	46
3.5.10.	Rancangan Halaman kategori.....	47
3.5.11.	Rancangan Halaman kegiatan.....	47
3.5.12.	Rancangan Halaman Daftar User.....	48
3.5.13.	Rancangan Halaman admin pengguna.....	49
3.5.14.	Rancangan Halaman Input produk.....	49
3.5.15.	Rancangan Halaman lihat produk.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		54
4.1.	Hasil.....	54
4.2.	Pembahasan.....	55
4.3.	Pembahasan.....	55
4.2.1.	Tampilan Halaman Utama.....	55
4.2.2.	Tampilan Halaman login.....	55
4.2.3.	Tampilan Halaman Acc User.....	56
4.2.4.	Tampilan Halaman Daftar User.....	56
4.2.5.	Tampilan Halaman Upload News.....	57
4.2.6.	Tampilan Halaman Kerjasama.....	58
4.2.7.	Tampilan Halaman Daftar Anggota.....	59
4.2.8.	Tampilan Halaman Acc Produk.....	60
4.2.9.	Tampilan Halaman Tips & Trik.....	61
4.2.10.	Tampilan Halaman Kategori.....	62
4.2.11.	Tampilan Halaman Kegiatan.....	63
4.2.12.	Tampilan Halaman Pengguna.....	64
4.2.13.	Tampilan Halaman Input Produk.....	64
4.2.14.	Tampilan Halaman Lihat Produk.....	65
4.2.15.	Testing.....	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
5.1. Kesimpulan	69
5.2. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	72

DAFTAR GAMBAR

	Hal
3.1. Diagram Konteks	29
3.2. Data Flow Diagram	30
3.3. Diagram level 1 admin	31
3.4. Diagram level 1 acc user.....	31
3.5. Diagram level 1 Data User	32
3.6. Diagram level 1 news	32
3.7. Diagram level 1 kerjasama	33
3.8. Diagram level 1 daftar anggota.....	33
3.9. Diagram level 1 acc produk.....	34
3.10. Diagram level 1 tips & trik	34
3.11. Diagram level 1 kategori	35
3.12. Diagram level 1 kegiatan	35
3.13. Diagram level 1 produk	36
3.14. Entity Relation Diagram (ERD)	36
3.15. Rancangan Halaman Utama	42
3.16. Rancangan Halaman Login.....	43
3.17. Rancangan Halaman Admin	43
3.18. Rancangan Halaman Acc User	43
3.19. Rancangan Halaman Upload News	44
3.20. Rancangan Halaman Kerjasama	45
3.21. Rancangan Halaman Daftar Anggota	45
3.22. Rancangan Halaman acc produk	46
3.23. Rancangan Halaman tips & trik.....	46
3.24. Rancangan Halaman kategori	47
3.25. Rancangan Halaman kegiatan	47
3.26. Rancangan Halaman Daftar User	48
3.27. Rancangan Halaman admin pengguna.....	49
3.28. Rancangan Halaman Input produk	49

3.29. Rancangan Halaman lihat produk.....	50
4.2.1. Tampilan Halaman Utama	55
4.2.2. Tampilan Halaman login.....	55
4.2.3. Tampilan Halaman Acc User	56
4.2.4. Tampilan Halaman Daftar User	56
4.2.5. Tampilan Halaman Upload News	57
4.2.6. Tampilan Halaman Kerjasama.....	58
4.2.7. Tampilan Halaman Daftar Anggota.....	59
4.2.8. Tampilan Halaman Acc Produk	60
4.2.9. Tampilan Halaman Tips & Trik	61
4.2.10. Tampilan Halaman Kategori	62
4.2.11. Tampilan Halaman Kegiatan	63
4.2.12. Tampilan Halaman Pengguna	64
4.2.13. Tampilan Halaman Input Produk	64
4.2.14. Tampilan Halaman Lihat Produk.....	65

DAFTAR TABEL

	Hal
Tabel 2.1 Simbol-Simbol Dalam DFD	21
Tabel 2.2 Simbol-Simbol ERD	23
Tabel 2.3 Notasi umum dan kamus data	24
Tabel 3.1 Daftar Anggota.....	39
Tabel 3.2 Kategori Produk	39
Tabel 3.3 Tabel Kegiatan	40
Tabel 3.4 Tabel Kerjasama	40
Tabel 3.5 News	41
Tabel 3.6 Tabel Pejuang.....	41
Tabel 3.7 Tabel Pengguna	42
Tabel 3.8 Tabel Tips	42
Tabel 4.15 Black Box Testing	66

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perwiranusa merupakan sebuah organisasi singkatan dari perjuangan wirausaha nusantara sebagai wadah komunikasi serta lapak jual beli wiranusa UMKM se-Indonesia, organisasi ini berawal dari pengolaan akun grup di aplikasi Facebook yang semula sebagai wadah komunikasi dan lapak jual beli wiranusa UMKM se-indonesia. dengan bertambahnya anggota bertambah pula masalah yang dihadapi oleh karena itu terbangunlah perwiranusa ini. Perwiranusa hanya menggunakan akun media sosialnya dalam melakukan semua kegiatannya sehingga tidak tersusun dan tertata secara baik.

Untuk memperkenalkan perwiranusa ke dalam dunia maya dan membantu semua kegiatan yang ada di dalamnya agar tertata dan tersusun dengan baik serta mempermudah mendapatkan informasi dan lebih mempermudah dalam promosi maka dibutuhkan suatu web company profile.

Pembuatan website sangat bermanfaat sebagai media promosi untuk lebih memperkenalkan perwiranusa ini ke dalam dunia maya serta dalam memasarkan produk secara lebih luas karena kemampuannya yang dapat dibuka dimana saja serta terdapat juga kategori-kategori yang tersusun secara rapi sehingga memudahkan pembeli dalam mencari kategori yang diinginkan. Tak hanya sebagai media promosi tetapi juga sebagai media informasi karena terdapat menu update berita terkini yang tersusun secara lebih baik serta kegiatan-kegiatan yang terdapat di perwiranusa.

Oleh karena hal tersebut penulis menyimpulkan bahwa perlu dikembangkan suatu sistem yang bisa menyelesaikan duduk perkara yang ada di dalam perusahaan dan bisa menyediakan penyajian data dan membantu aktifitas perusahaan yang diharapkan dengan menggunakan sistem komputerisasi yang mudah dan cepat.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi sebagai media untuk promosi dan media informasi di perwiranusa agar dapat mempermudah dalam mempromosikan usaha dan sebagai media informasi. Maka penulis berinisiatif buat membentuk Tugas Akhir dengan judul : **“Membangun Aplikasi web UMKM Perwiranusa Sebagai Media Promosi dan Media Informasi”**.

1.2 Tujuan

Adapun tujuan asal penelitian yang diperlukan dari hasil penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Tersusunnya kategori-kategori produk yang dipasarkan

2. Terdapat menu untuk update berita sebagai media informasi
3. Kegiatan yang terdapat di dalam perwiranusa tersusun secara baik dan teratur

1.3 Manfaat

Adapula manfaat yang diperlukan dari hasil disusunnya tugas akhir ini ialah sebagai berikut:

1. Memperkenalkan perwiranusa kedalam dunia maya
2. Dapat mempermudah dalam melakukan promosi .
3. Dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi .
4. Mempermudah komunikasi antara penjual dan pembeli .

1.4 Batasan Masalah

Supaya bahasan yang telah dilakukan sang penulis dapat terfokus serta tidak melenceng dari konflik utama yang sudah ada lalu mencapai sebuah kesimpulan yang sesuai yang dibutuhkan untuk terhubung dengan aplikasi yang ada, maka penulis membatasi hal-hal yang akan dibahas ialah:

1. Website menggunakan framework CodeIgniter, dan bahasa pemrogramannya php dengan menggunakan mySQL sebagai database.
2. Terdapat proses input,update,edit,dan delete di setiap table yang telah ditentukan.
3. Setiap Anggota dapat mengupdate produk yang akan dijual.
4. Pengerjaan aplikasi untuk tugas akhir ini hanya sampai batas pengodingan dan pengujian system.

5. Metode pengembangan yang digunakan pada sistem yaitu metode waterfall, menggunakan diagram konteks, data flow diagram (DFD), dan Entity Relationship Diagram (ERD).

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Waktu penelitian direncanakan dari tanggal 20 Januari sampai akhir Mei 2020

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada Perjuangan Wirausaha Nusantara (PERWIRANUSA) Palembang

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Kegiatan penulisan tidak dapat terlepas dari info yang merupakan bahan utama buat deskripsi secara detail yang membahas tentang objek penulisa. Data ialah keterangan empirik telah dikumpulkan sang penulis guna menyelesaikan permasalahan dengan kata lain menjawab pertanyaan penulisan. Data penulisan dapat juga berasal dari macam-macam hal yang telah dikumpulkan dengan menggunakan berbagai jenis teknik selama proses penulisan ini berlangsung.

Dalam memperoleh data serta informasi untuk diperlukan penulis menggunakan metode sebagai berikut:

1. Data Primer

Data Primer artinya data yang digabungkan pribadi berasal dari objek yang nantinya digunakan untuk laporan tugas akhir dengan menggunakan cara berikut

a. Wawancara

Penulis mengumpulkan data melalui wawancara secara eksklusif bersama objek yang lagi bekerja agar memperoleh data yang benar serta seksama. Lalu penulis mewawancarai secara langsung bersama pembimbing lapangan di Perwiranusa.

b. Pengamatan

Penulis juga turun langsung didalam aktifitas atau pekerjaan perusahaan sehari-hari demi mengetahui keadaan yang sesungguhnya serta mengetahui bagaimana cara kerjanya suatu sistem.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan data yang berasal dari penelitian orang lain yang lebih dahulu atau bisa juga berasal dari sumber yang sudah disebarluaskan. Penulis juga menggabungkan dan mempelajari banyak sekali jenis dari penginventarisasian, serta artikel dari beragam macam media yang bisa menjadi referensi serta mendukung penulis di dalam mendapatkan pengetahuan mendasar yang relevan dalam penyusunan laporan Tugas Akhir ini.

1.5.3 Metode Pengembangan Sistem

Berdasarkan Yurindra (2017:47) model prototype merupakan “suatu proses yang memungkinkan developer membuat sebuah model software, metode ini bagus untuk digunakan apabila sumber tidak bisa memberikan informasi yang maksimal mengenai tentang kebutuhan yang diinginkannya”.Dapat dijadikan

kesimpulan bahwa model prototype merupakan salah satu macam model didalam pengembangan perangkat lunak yang merupakan pengembang program dan juga objek penelitian bisa saling berkomunikasi serta memberitahukan informasi yang berupa mendengarkan pelanggan atau analisa kebutuhan, membuat rancangan (mockup) dan pengujian rancangan). Terdapat beberapa Tahapan dari pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode prototype yaitu :

1. Mengumpulkan Kebutuhan pertama ialah pengguna dan pengembang bersama-sama mengartikan format semua perangkat lunak, menrancangkan semua yang dibutuhkan, serta inti dari sistem yang akan dibuat.
2. Membuat Prototyping Pada tahap ini membangun prototyping menggunakan perancangan sementara yaitu yang terfokus dalam penyajian untuk pengguna (misalnya dengan cara membuat input serta format output).
3. Evaluasi Prototyping pembahasan ini dilaksanakan berasal dari pengguna untuk mrngrtahui apakah penggunaan prototyping tersebut yang telah dibangun telah sesuai dengan keinginan pengguna. Apabila prototyping tersebut telah sesuai maka langkah 4 akan dilakukan. Jika prototyping tersebut tidak sesuai makan akan direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2 , dan 3.
4. Membuat kode pada Sistem didalam tahap ini ialah prototyping yang telah di setujui diartikan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai.

5. Menguji Sistem apabila sistem tersebut sudah menjadi suatu perangkat lunak yang telah siap pakai, Maka harus dilakukan pengujian terlebih dahulu sebelum sistem itu digunakan.

Tahap pengujian ini berfungsi untuk melakukan pengujian validitas terhadap sistem yang telah dibuat lalu apabila ditemukan kesalahan pada sistem itu maka akan dilakukan perbaikan. terdapat dua metode yang bisa digunakan dalam melakukan pengujian yaitu White Box Testing dan Black Box Testing.

6. Evaluasi Sistem Pengguna mengevaluasi benarkah sistem yang telah selesai dan telah sesuai dengan yang sudah diharapkan. Jika sistem tersebut sudah, maka langkah 7 dikerjakan; jika sistem tersebut belum sesuai, maka akan mengulangi kembali langkah 4 dan 5
7. Menggunakan Sistem Perangkat lunak yang sudah diuji serta sudah diterima oleh pengguna dan siap untuk dipakai

.DAFTAR PUSTAKA

- Lombok, L. S. (2021). MISI (Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi). *Vol 4 No 1 (2021): MISI Januari 2021, IV*, 2614-3739.
- rani, U. d. (2020, september 17). *Website Menurut Para Ahli*. Retrieved september 17, 2020, from news.garudacyber: <https://news.garudacyber.co.id/>
- Sawraja, A. A. (2017). PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILEPT. NUSANTARA SEAFOOD INDONESIA. *Agrin Vol.15,No.1,oktober 2017*, 47-49.
- syahrizal, m. (2016, januari). *CYBER MEDIA*. Retrieved desember 12, 2016, from duniaiufana.blogspot.com:
https://duniaiufana.blogspot.com/2016/01/makalah-company-profile_11.html