

JOURNAL OF SOCIAL, JUSTICE AND POLICY
ISSN (ONLINE): 2809-8080. ISSN (PRINT): 2809-9540
https://ejournalsjp.lkispol.or.id
Volume 5 Number 5 September 2026

PERANCANGAN APLIKASI KASIR BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE STUDI KASUS: WARUNG MAS NONO

Al fana Fauzan[1], Setiawan Ardi W[2], Ridwan Rasyd[3], Ikhsan Fitrah Almubarak[4], Ramadhani Rahelisa R.S[5], Rafif Syahril Nugraha[6]
Universitas Muhammadiyah Riau
Email Korespondensi: 230402095@student.umri.ac.id

Abstract
Sales processes such as ordering and payment at Warung Mas Nono are still very manual, such as still using written notes and payment transactions are still carried out by manual calculation, this can result in errors in making payment transactions, so a web-based cashier application was made. With the creation of this application, the needs of admins and cashiers can facilitate the ordering and payment process to run quickly and efficiently. Cashier application at Warung Mas Nono which can provide convenience in placing orders, payment transactions and managing important data to convey data information quickly, accurately and integrated. A cashier application that is built web-based, using the MySQL Database, and the PHP programming language, which is designed to handle the process of processing and managing data so as to produce reports in the form of master data, normative (numbers) at Warung Mas Nono.
Keywords: Sales, Cashier, and Transaction App.

Abstrak
Proses penjualan seperti pemesanan dan pembayaran pada Warung Mas Nono masih sangat manual, seperti halnya masih menggunakan nota tertulis dan transaksi pembayaran masih dilakukan dengan perhitungan manual, hal ini dapat mengakibatkan kesalahan dalam melakukan transaksi pembayaran, sehingga dibuatlah aplikasi kasir berbasis web. Dengan adanya pembuatan aplikasi ini, kebutuhan admin dan kasir dapat melakukan kemudahan proses pemesanan dan pembayaran dapat berjalan dengan cepat dan efisien. Aplikasi kasir pada Warung Mas Nono yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pemesanan, transaksi pembayaran serta pengelolaan data-data yang penting guna menyampaikan informasi data secara cepat, akurat dan terintegrasi. Sebuah aplikasi kasir yang di bangun berbasis web, dengan menggunakan Database MySQL, dan bahasa pemrograman PHP, yang dirancang untuk menangani proses Pengolahan dan Penataan (manage) data sehingga menghasilkan laporan-laporan berupa data induk, normatif (angka) pada Warung Mas Nono.
Kata kunci: Aplikasi Penjualan, Kasir, dan Transaksi.

Pendahuluan

Pertumbuhan Proses transaksi penjualan dan pembelian merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam operasional usaha dagang. Proses ini menjadi fondasi utama bagi kelancaran dan keberlanjutan sebuah usaha, karena dari transaksi tersebut, pendapatan dan keuntungan usaha dapat terus berkembang (Isnaurokhmah 2024). Dalam usaha yang bergerak di bidang penjualan, sistem informasi yang terintegrasi dengan baik sangat dibutuhkan, terutama dalam pengelolaan data transaksi dan penjualan (A. Zuhri 2024). Tanpa adanya sistem yang terintegrasi, pengelolaan data menjadi lebih sulit, lambat, dan rentan terhadap kesalahan. Oleh karena itu, penerapan sistem informasi yang efisien dan efektif dalam penjualan sangatlah penting, guna memperlancar kegiatan usaha dan meningkatkan kualitas pelayanan (Kartika Dewi 2024).

Warung Mas Nono, sebuah usaha kuliner yang menyediakan berbagai macam menu makanan dan minuman, termasuk makanan berat dan camilan, menghadapi tantangan serupa dalam operasional

Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id

sehari-hari. Berlokasi di jalan Kopkar raya, Pandaujaya, warung ini memiliki banyak pelanggan yang datang secara rutin, namun sistem penjualannya masih menggunakan cara manual. Pencatatan transaksi dilakukan dengan menggunakan nota tertulis, dan pembayaran dilakukan secara konvensional. Hal ini menyebabkan beberapa masalah yang seringkali menghambat kelancaran operasional, seperti kesalahan dalam pencatatan transaksi dan kesulitan dalam mencari data penjualan yang telah dilakukan.

Selain itu, kekurangan stok barang juga menjadi masalah yang cukup signifikan. Stok makanan dan minuman yang tersedia tidak terkelola dengan baik, dan pihak warung hanya mengetahui ketika stok habis saat transaksi berlangsung. Keadaan ini tidak hanya menyulitkan pemilik warung, tetapi juga mengecewakan pelanggan yang sudah terlanjur memesan. Dalam situasi ini, ketidakmampuan untuk memonitor stok secara real-time mengarah pada ketidakefisienan dalam manajemen persediaan barang, yang pada akhirnya berdampak pada kepuasan pelanggan dan keberlanjutan usaha (Parsaoran Tamba 2022).

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, kami merancang aplikasi kasir berbasis web yang dapat mempermudah dan mempercepat operasional transaksi jual beli di Warung Mas Nono. Dengan menggunakan aplikasi ini, diharapkan proses transaksi dapat dilakukan dengan lebih cepat, data transaksi dapat tercatat dengan akurat, dan laporan penjualan dapat disajikan secara otomatis dan tepat waktu. Aplikasi ini juga akan dilengkapi dengan fitur manajemen stok yang dapat memberikan informasi terkini mengenai ketersediaan barang, sehingga pemilik warung dapat lebih mudah dalam memantau dan mengelola stok (Setiawan 2023).

Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode prototype, yang memungkinkan pemilik warung untuk melihat dan memberikan masukan terhadap aplikasi yang dikembangkan selama proses pengerjaan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat lebih mudah disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna (Saptia Kurnia 2025). Selain itu, penggunaan aplikasi kasir berbasis web juga memungkinkan pengelolaan data secara lebih efisien dan efektif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan.

Secara keseluruhan, perancangan aplikasi kasir berbasis web di Warung Mas Nono diharapkan dapat mengatasi berbagai permasalahan yang ada dalam sistem penjualan konvensional, meningkatkan kecepatan dan akurasi transaksi, serta mempermudah pengelolaan data dan stok barang. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan Warung Mas Nono dapat memberikan pelayanan yang lebih baik, lebih cepat, dan lebih efisien kepada pelanggan, serta dapat terus berkembang dalam industri kuliner yang semakin kompetitif.

Metode

Metode penelitian yang digunakan saat ini adalah metode prototyping. Prototyping adalah model proses yang diterapkan saat berkomunikasi dengan pelanggan untuk membuat aplikasi (N. Putri 2020). Meskipun prototipe tidak menunjukkan bentuk akhir dari sistem lengkap, metode ini memainkan peran penting dalam menyediakan aplikasi yang akurat untuk pelanggan (Kusumas Astri Anggraeni 2024). Dalam model prototipe ini, baik pengembang maupun pelanggan akan mendapat banyak manfaat dari pembuatan aplikasi, karena metode ini menyediakan cara untuk komunikasi terus-menerus antara pengembang dan pelanggan. Selama proses pengembangan aplikasi, pengembang akan menerima umpan balik dari klien yang akan digunakan untuk meningkatkan aplikasi (N. Renaningtias 2021). Metode prototyping sering digunakan di dunia nyata. Karena metode ini akan mengacu pada kepuasan pengguna secara keseluruhan. Dapat dikatakan bahwa metode ini merupakan metode air terjun iteratif (R. Adwiya 2023), (N. Harahap 2024). Metode prototyping pressman ini memiliki beberapa tahapan yang masing-masing memiliki peran tersendiri dalam proses perancangan perangkat lunak, yang dapat dijelaskan oleh setiap tahapan pada penjelasan di bawah ini :

A. Tahapan Metode Prototype

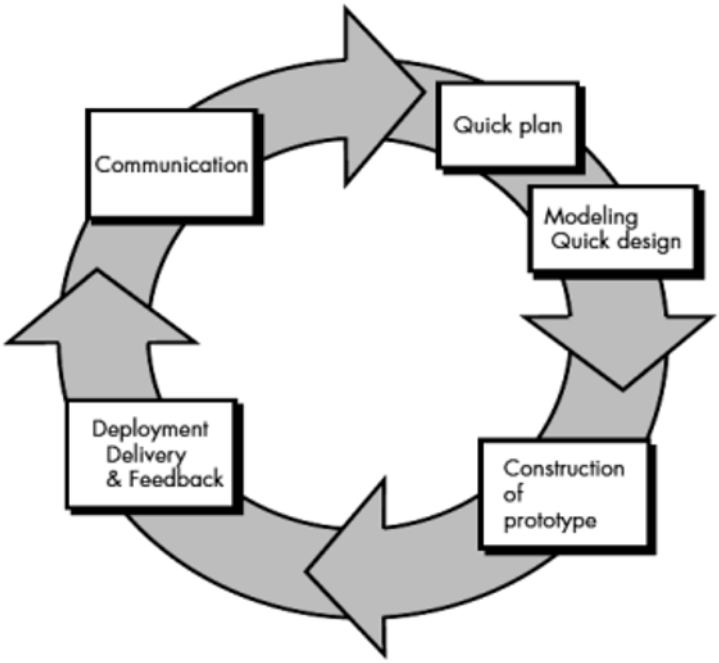
1. Communication: Fase komunikasi merupakan fase pertama dalam metode prototyping yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dalam pembuatan aplikasi.

Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id

JOURNAL OF SOCIAL, JUSTICE AND POLICY
ISSN (ONLINE): 2809-8080. ISSN (PRINT): 2809-9540
https://ejournalsjp.lkispol.or.id
Volume 5 Number 5 September 2026

Pada tahap ini peran pelanggan sangat diperlukan agar hasil perancangan aplikasi yang dihasilkan nantinya sesuai apa yang diinginkan pelanggan (Hikmah Maulida 2023).

Gambar 1: Tahapan Metode Prototype



2. Quick Plan: Tahap perencanaan cepat merupakan tahap dimana spesifikasi permintaan pengguna yang dihasilkan dari tahap komunikasi dikembangkan menjadi rancangan desain interface oleh perancang perangkat lunak sesuai kebutuhan utama dan pendukung.
3. Modeling Quick Design: Pada tahap ini dilakukan pemodelan aplikasi sesuai dengan deskripsi kebutuhan pelanggan berupa UML dan pemodelan yang lain sesuai kebutuhan. Kebutuhan pelanggan ini didapatkan dari hasil analisis tahap sebelumnya (N. Harahap 2024).
4. Construction of Prototype: Pada tahap kontruksi prototype, pembuat aplikasi lalu akan membangun aplikasi dari data-data hasil tahap sebelumnya (Haryanto 2021).Saat membangun aplikasi, aspek utama aplikasi akan menjadi fokus utama agar feedback dari pelanggan dapat segera didapatkan.
5. Deployment Delivery & Feedback: Di tahap ini, prototype yang sudah dihasilkan akan diberikan kepada pelanggan. Hal ini bermaksud agar pelanggan dapat memberikan feedback tentang aplikasi yang dibuat. Feedback tersebut nantinya akan menjadi dasar ketika melakukan perbaikan aplikasi sehingga dapat sesuai spesifikasi dari kebutuhan pelanggan.

Dalam melakukan pengumpulan data, metode pengumpulan data kualitatif digunakan agar data yang didapatkan menghasilkan proses interaktif, dan metode kualitatif menggunakan berbagai metode seperti wawancara, observasi, dan penelitian kepustakaan untuk menggambarkan peristiwa sekaligus mengumpulkan data pada peristiwa lapangan (Fenando 2022). Berikut adapun alur pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

B. Bahan Penelitian

Bahan utama dari penelitian ini menggunakan data-data yang ada pada Warung Mas Nono berupa data laporan penjualan dan daftar menu makanan dan minuman.

C. Alat Penelitian

Adapun alat yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari hardware dan software. Adapun hardware dan software yang digunakan adalah sebagai berikut :

Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id

1. Hardware: Hardware yang digunakan pada pembuatan system ini menggunakan laptop MSI dengan spesifikasi Processor Intel Core i5 with Nvidia Geforce RTX4060, RAM 16.00 GB, System type 62-bit dan Smartphone.
2. Software: Software yang digunakan menggunakan system operasi windows 11 profesional dengan browser google chrome. Bahasa yang digunakan dalam pengkodean adalah PHP dan Java Scrip dengan framework Laravel 11 serta tools tambahan seperti notepad++, star UML, Xampp dan MySQL.

D. Alur Penelitian

1. Identifikasi Masalah: Proses identifikasi masalah yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu membuat aplikasi penjualan pada warung Mas Nono berbasis Web untuk dapat melakukan transaksi lebih mudah, cepat dan efektif serta memudahkan bagi pengguna jasa sistem aplikasi yaitu untuk petugas kasir dapat bertransaksi secara komputerisasi.
2. Studi Literatur: Proses ini dilakukan untuk pencarian sumber data seperti nota penjualan, laporan penjualan, daftar nama menu serta daftar harga yang ada di Warung Mas Nono langsung dari Mas Nono sebagai pemilik Warung Mas Nono serta mencari referensi dan sumber-sumber yang berkaitan dengan aplikasi yang akan di buat yaitu dengan mencari referensi mengenai aplikasi restoran berbasis web yang berguna untuk pembelajaran dari suatu konsep dasar dan teori yang digunakan pada proses penerapan aplikasi penjualan pada Warung Mas Nono.
3. Observasi: Dalam proses ini dilakukan pengamatan secara langsung di tempat penelitian Warung Mas Nono yang berada di Kopkar raya, untuk mengetahui secara jelas dan terinci mengenai penjualan minuman dan makanan apa saja yang tersedia.
4. Wawancara: Proses wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi atau data yang dibutuhkan dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan pemilik Warung Mas Nono yang bernama Mas Nono.

E. Analisis Data: Pada tahap analisis, dilakukan berbagai langkah yang diperlukan untuk mengimplementasikan sebuah aplikasi penjualan di Warung Mas Nono. Analisis ini menggambarkan temuan dari sistem yang ada saat ini. Hasil pendataan digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi masalah dalam aplikasi, sehingga sistem aplikasi berbasis Web dapat dibuat dengan benar, dengan memperhatikan input dan output yang akan dihasilkan. Analisis dilakukan berdasarkan data yang terkumpul untuk memastikan bahwa sistem dapat dibuat dengan tepat, dengan memperhatikan input dan output yang diharapkan.

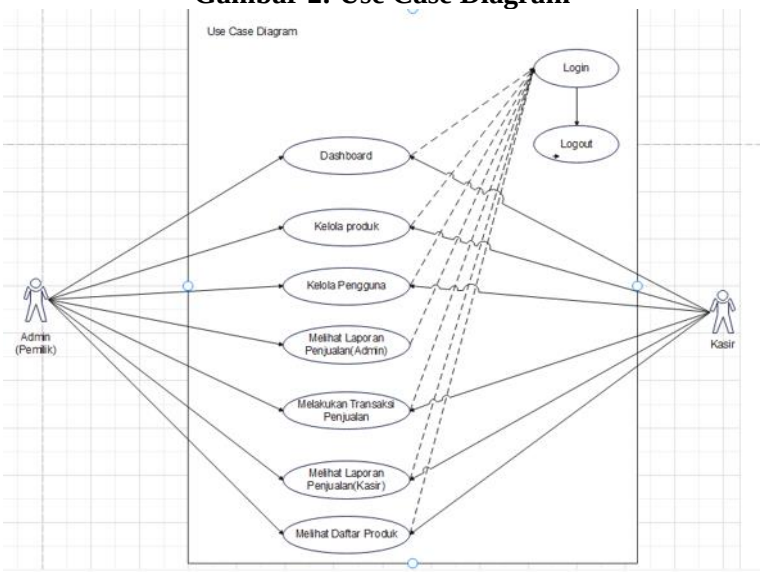
F. Perancangan dan Desain: Perancangan sistem melibatkan proses menggambar, merencanakan, dan menguraikan beberapa elemen independen menjadi satu kesatuan yang fungsional. Pada aplikasi ini, desain sistem dibuat sebagai langkah awal untuk memastikan bahwa kinerja sistem dapat berjalan secara fungsional sesuai yang diharapkan. Proses perancangan ini dilakukan dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language) (Sumiati 2023). UML adalah alat yang digunakan untuk memodelkan sistem secara visual, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih jelas dan terstruktur tentang bagaimana sistem akan berfungsi. Dengan perancangan yang baik, sistem dapat dibangun dengan mempertimbangkan semua aspek penting yang diperlukan untuk mencapai kinerja yang optimal (Nurshadrina 2022).

Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id

JOURNAL OF SOCIAL, JUSTICE AND POLICY
ISSN (ONLINE): 2809-8080. ISSN (PRINT): 2809-9540
https://ejournalsjp.lkispol.or.id
Volume 5 Number 5 September 2026

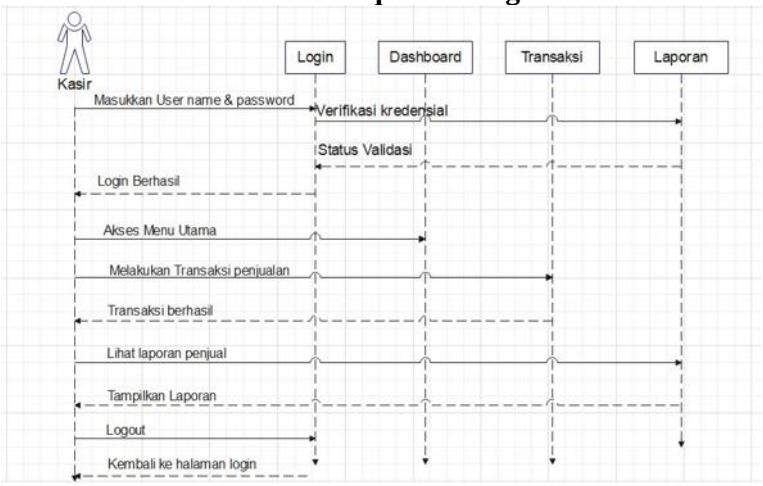
1. Perancangan Use Case Diagram

Gambar 2: Use Case Diagram



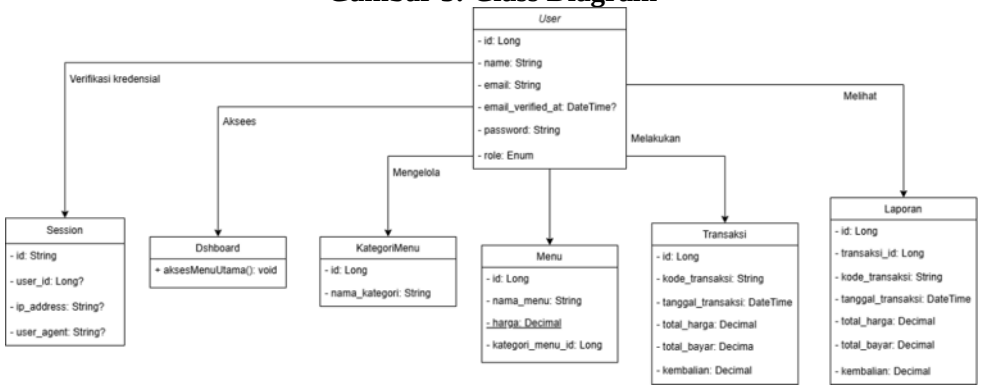
2. Sequence Diagram

Gambar 3: Sequence Diagram



3. Class Diagram

Gambar 3: Class Diagram



Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id

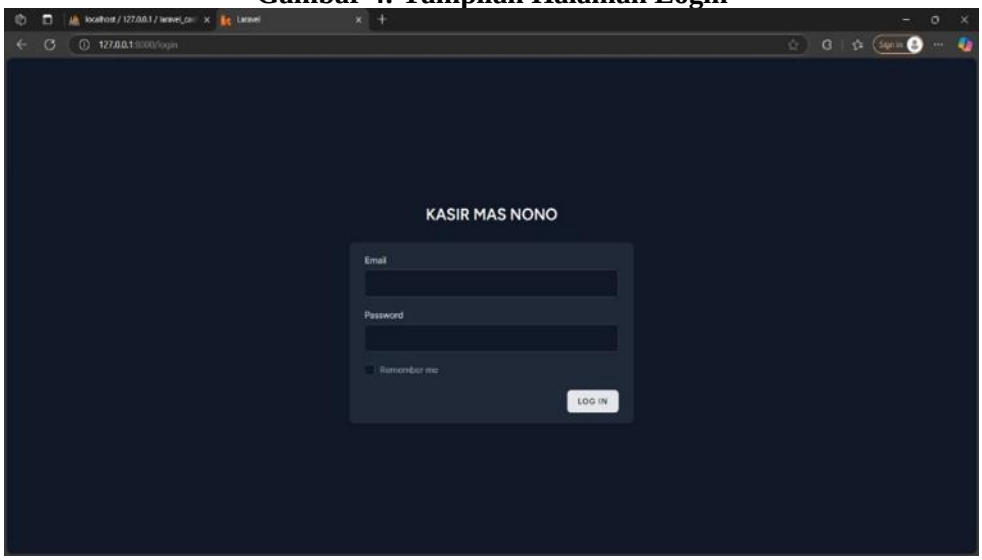
JOURNAL OF SOCIAL, JUSTICE AND POLICY
ISSN (ONLINE): 2809-8080. ISSN (PRINT): 2809-9540
https://ejournalsjp.lkispol.or.id
Volume 5 Number 5 September 2026

Pembahasan

A. Hasil Tampilan Login

Dari hasil analisa dan perancangan aplikasi yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil pemrograman aplikasi penjualan makanan dan minuman pada Warung Mas Nono. Halaman login dari aplikasi ini adalah login admin, pengelola data (administrator level 1), dan login kasir (level 2) yang dapat menggunakan aplikasi website ini, tampilan halaman login dapat dilihat pada Gambar 4.

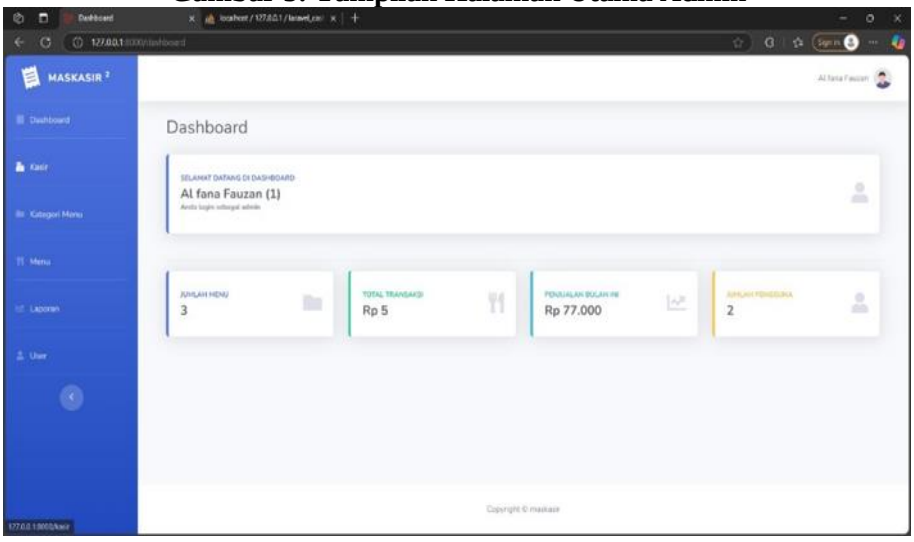
Gambar 4: Tampilan Halaman Login



B. Tampilan Halaman Utama Admin

Di halaman utama admin berisi informasi yang lengkap mengenai data pengguna seperti username, jumlah kategori menu, jumlah menu,, pengguna serta laporan penjualan di dalam halaman aplikasi pada Warung Mas Nono. Berikut tampilan pada halaman utama dapat dilihat pada Gambar 5.

Gambar 5: Tampilan Halaman Utama Admin



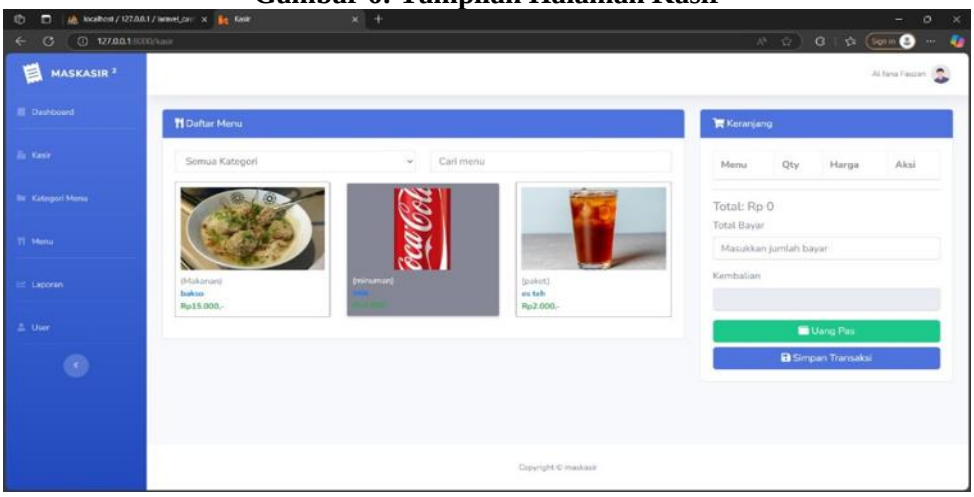
C. Tampilan Menu Kasir

Pada halaman kasir, kasir dapat menginputkan data-data pesanan menu dan jumlah pesanan seperti menu makanan, menu minuman, cemilan dan lain-lainnya yang ada pada Warung Mas Nono. Berikut adalah tampilan menu pemesanan dapat dilihat pada Gambar 6.

Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id

JOURNAL OF SOCIAL, JUSTICE AND POLICY
ISSN (ONLINE): 2809-8080. ISSN (PRINT): 2809-9540
https://ejournalsjp.lkispol.or.id
Volume 5 Number 5 September 2026

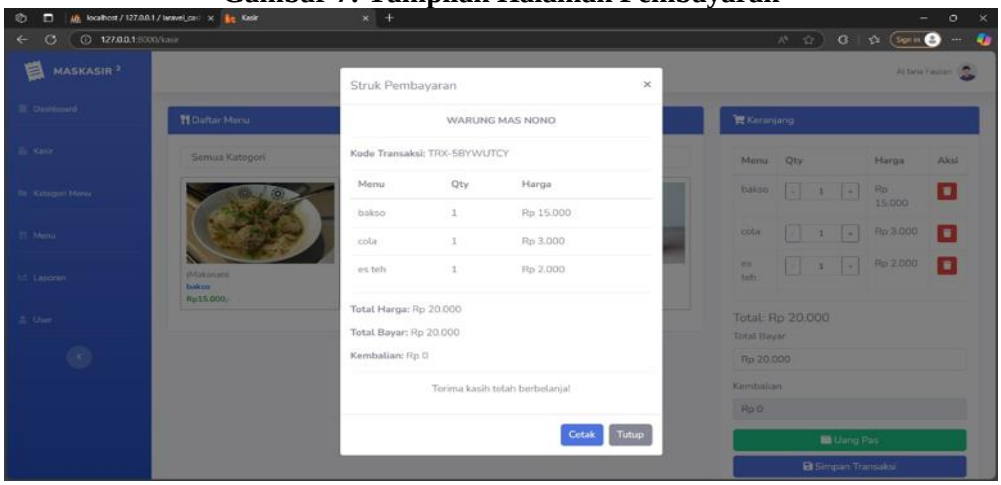
Gambar 6: Tampilan Halaman Kasir



D. Tampilan Menu Pembayaran

Pada halaman menu pembayaran, kasir dapat mengelola transaksi pembayaran setelah memesan makanan dan minuman. Berikut adalah tampilan data menu pembayaran dapat dilihat pada Gambar 7.

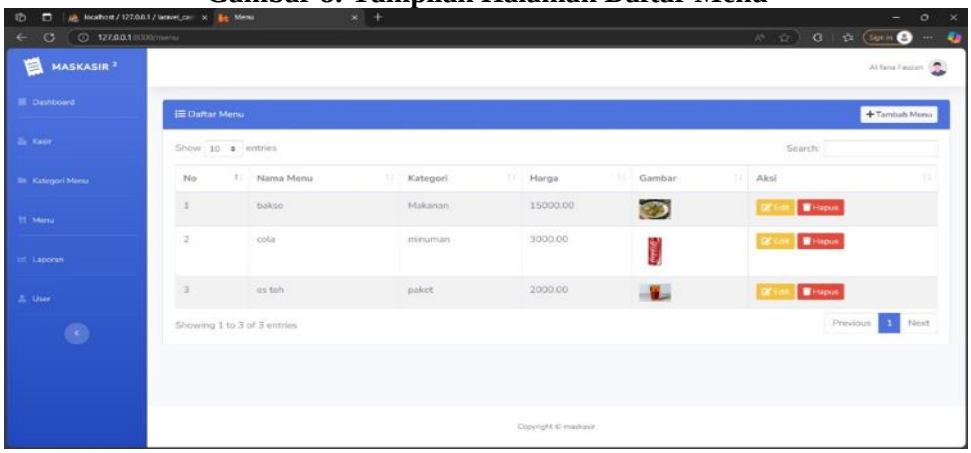
Gambar 7: Tampilan Halaman Pembayaran



E. Tampilan Data Menu

Pada data menu, admin dapat menginputkan data menu yang tersedia pada Warung Mas Nono. Berikut adalah tampilan data menu dapat dilihat pada Gambar 8.

Gambar 8: Tampilan Halaman Daftar Menu



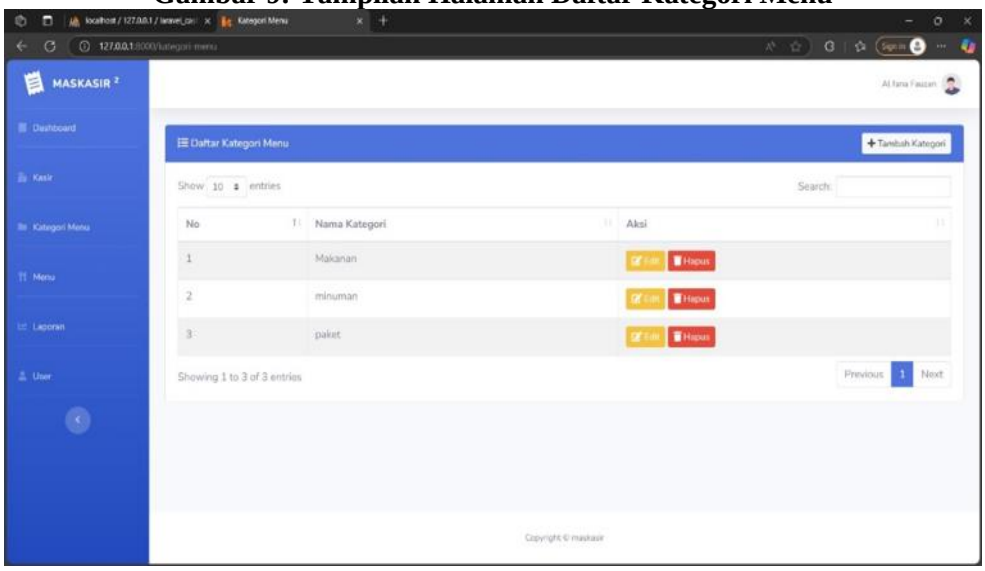
Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id

JOURNAL OF SOCIAL, JUSTICE AND POLICY
ISSN (ONLINE): 2809-8080. ISSN (PRINT): 2809-9540
https://ejournalsjp.lkispol.or.id
Volume 5 Number 5 September 2026

F. Tampilan Data Kategori Menu

Pada data kategori menu, admin dapat menginputkan data kategori menu yang ada pada Warung Mas Nono, dimana masing-masing menu dengan jenis yang berbeda. Berikut adalah tampilan menu data kategori dapat dilihat pada Gambar 9.

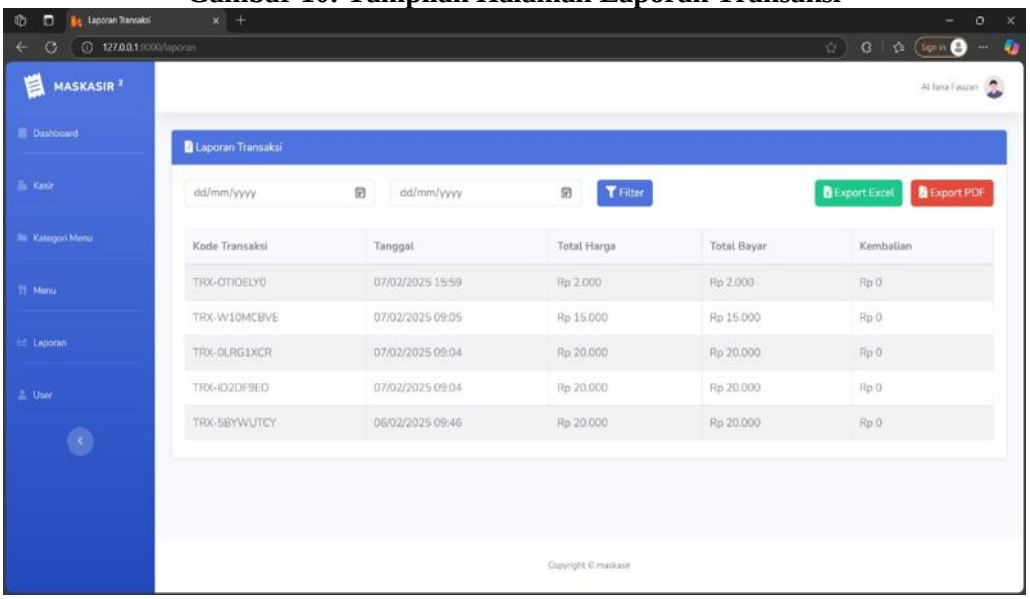
Gambar 9: Tampilan Halaman Daftar Kategori Menu



G. Tampilan Laporan Transaksi

Pada laporan transaksi, admin dapat melihat semua laporan penjualan yang di lakukan di Warung Mas Nono, dimana akan tertera kode transaksi, tanggal transaksi beserta waktu, total harga, dan total bayar. Berikut adalah tampilan halaman laporan transaksi yang dapat dilihat pada Gambar 10.

Gambar 10: Tampilan Halaman Laporan Transaksi



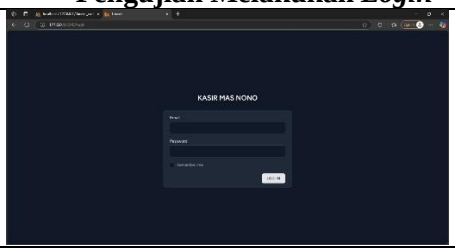
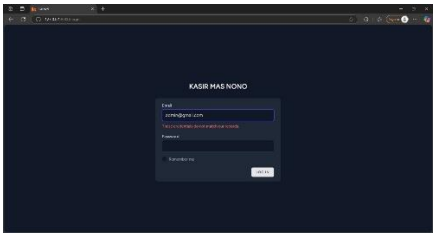
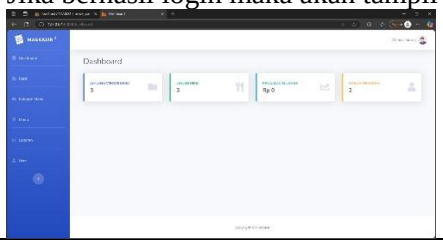
H. Pengujian Blackbox

Salah satu metode yang efektif untuk melakukan pengujian pada skala besar menggunakan pengujian blackbox yaitu pengujian yang dilakukan hanya dengan memperhatikan masukan ke sistem dan keluaran ke sistem , Sehingga pembacaan kesimpulan dan informasi yang ditampilkan mudah dipahami (Sasongko 2024). Hasil pengujian blackbox dapat dilihat pada Tabel 1.

Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id

JOURNAL OF SOCIAL, JUSTICE AND POLICY
ISSN (ONLINE): 2809-8080. ISSN (PRINT): 2809-9540
https://ejournalsjp.lkispol.or.id
Volume 5 Number 5 September 2026

Tabel 1: Hasil Pengujian Blackbox

Pengujian Melakukan *Login*	
Kondisi Awal	
Proses	Jika *username* dan *password* yang dimasukkan pengguna aplikasi salah maka akan muncul *notifikasi*, namun jika benar sistem akan menampilkan halaman utama.
Keluaran	Jika *username* atau *password* yang dimasukkan salah maka akan muncul *notifikasi*. These credentials do not match our records  Jika berhasil login maka akan tampil halaman menu utama. 
Hasil	Berhasil

Pengujian yang dilakukan menggunakan Blackbox testing seperti terlihat pada Tabel 1. Dimana pada menu login ketika memasukkan password yang salah, maka akan muncul notifikasi. Tetapi jika memasukkan password degan benar maka lagsug dapat menampilkan halaman utama.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengujian blackbox pada aplikasi penjualan berbasis Web yang telah dibangun tidak terdapat error atau kendala dalam menampilkan informasi, semua berjalan sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Kesimpulan

Penelitian ini telah membahas perancangan aplikasi kasir berbasis web dengan pendekatan metode prototype pada Warung Mas Nono. Aplikasi ini dikembangkan untuk mengatasi berbagai kendala dalam sistem transaksi manual, seperti pencatatan yang kurang efisien, potensi kesalahan dalam perhitungan pembayaran, serta kesulitan dalam pengelolaan stok barang. Berdasarkan hasil yang diperoleh, aplikasi kasir yang dirancang mampu meningkatkan efisiensi operasional di Warung Mas Nono. Fitur-fitur seperti pemesanan, pembayaran, serta pencatatan transaksi yang terintegrasi membantu mempercepat proses transaksi sekaligus meminimalisir kesalahan input. Selain itu, sistem manajemen stok yang disertakan memungkinkan pemilik warung untuk memantau ketersediaan barang secara lebih akurat, sehingga pelayanan terhadap pelanggan dapat lebih optimal.

Metode prototype yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini terbukti efektif karena memberikan ruang bagi pengguna untuk memberikan masukan selama proses desain dan pengujian. Hal ini memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan operasional dan mudah digunakan oleh admin maupun kasir. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan aplikasi kasir berbasis web ini memberikan solusi yang lebih modern dan efektif dalam pengelolaan transaksi serta pencatatan data penjualan. Pengembangan lebih lanjut dapat dilakukan dengan menambahkan fitur tambahan, seperti integrasi metode pembayaran digital dan analisis data transaksi, guna meningkatkan efisiensi dan kemudahan penggunaan aplikasi di masa mendatang.

Referensi

A. Zuhri, A. Muhtadi, and L. Junaedi, “Implementasi Metode Prototype dalam Membangun Sistem Informasi Penjualan Online pada Toko Herbal Pahlawan.”

B. B. Sasongko, F. Malik, F. Ardiansyah, A. F. Rahmawati, F. Dharma Adhinata, and D. P. Rakhmadani, “Pengujian Blackbox Menggunakan Teknik Equivalence Partitions pada Aplikasi Petgram Mobile.”

E. W. Fridayanthie, H. Haryanto, and T. Tsabitah, “Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web,” Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika, vol. 23, no. 2, Sep. 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.10998.

F. Fenando, P. Studi, S. Informasi, F. Sains, and D. Teknologi, “Implementasi E-Commerce Berbasis Web pada Toko Denia Donuts Menggunakan Metode Prototype Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang-Indonesia,” vol. 6, no. 2, pp. 66–77.

Isnaurokhmah Isnaurokhmah, Kusumas Astri Anggraeni, Lailatur Rochmah, and Ilham Albana, “Perancangan Aplikasi Kasir dengan Metode Prototype,” Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika, vol. 2, no. 4, pp. 135–148, Jun. 2024, doi: 10.61132/merkurius.v2i4.142.

J. Saptia Kurnia and F. Risyda, “RANCANG BANGUN PENERAPAN MODEL PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENCATATAN PERSEDIAAN BARANG BERBASIS WEB.”

M. Sumiati, R. Abdillah, and A. Cahyo, “Pemodelan UML untuk Sistem Informasi Persewaan Alat Pesta”.

N. Harahap et al., “SIPENMA: Pemodelan UML dan Uji BlackBox pada Perancangan Sistem Pendaftaran Magang,” 2022.

N. Hikmah Maulida, K. Tanjung Nyaho Jl Yos Sudarso, and P. Raya, “STUDI LITERATUR PENERAPAN METODE PROTOTAYPE DAN WATERFALL DALAM PEMBUATAN SEBUAH APLIKASI / WEBSITE.”

N. Nurshadrina and A. Voutama, “Penerapan.Unified Modeling Language.(UML) Dalam Membangun Sistem Pengenalan UMKM (Studi Kasus Rafa Laundry),” INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS, vol. 7, no. 1, pp. 21–30, 2022.

N. Putri, N. Agung Prabowo, and R. A. Widyanto, “Implementasi Metode Prototyping pada Perancangan Aplikasi Electronic Ticket (E-Ticket) berbasis Android,” Jurnal Komtika (Komputasi dan Informatika), vol. 3, no. 2, pp. 62–68, Apr. 2020, doi: 10.31603/komtika.v3i2.3474.

N. Renaningtias and D. Apriliani, “PENERAPAN METODE PROTOTYPE PADA PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR MAHASISWA,” 2021. [Online]. Available: http://ejournal.unib.ac.id/index.php/rekursif/92

P. Kartika Dewi, P. Aplikasi Kasir Pintar Dalam Pencatatan, S. Eka Safitry, and U. Muhammadiyah Ponorogo, “PENGGUNAAN APLIKASI KASIR PINTAR DALAM PENCATATAN KEUANGAN (STUDI KASUS UMKM POKLAHSAR WISNA FRESH) Ardyan Firdausi Mustoffa”, doi: 10.29303/abdimassangkabi.

P. Yoko, R. Adwiya, and W. Nugraha, “Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn.”

S. B. Setiawan, W. Rachmawati, A. T. Arrahman, N. Natasyah, and F. N. Syeha, “Aplikasi Monitoring Stok Barang Berbasis Web Pada PT. Intermetal Indo Mekanika.”

S. Parsaoran Tamba, “PENERAPAN DATA MINING ALGORITMA APRIORI DALAM MENENTUKAN STOK BAHAN BAKU PADA RESTORAN NELAYAN MENGGUNAKAN METODE ASSOCIATION RULE,” 2022.

Penerbit:
LKISPOL (Lembaga Kajian Ilmu Sosial dan Politik)
journalsjp@gmail.com//admin@lkispol.or.id