

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PEMESANAN
ACCESSORIES BERBASIS ONLINE DENGAN METODE PROTOTYPE**

***DESIGN AND BUILD AN ONLINE-BASED ACCESSORIES ORDERING
INFORMATION SYSTEM USING THE PROTOTYPE METHOD***

Bivandira Aurel Mahadewa¹, Hafiz Aulia Rahman², Nayla Husna Ryanda³, Nur Fitri Ayu Jelita⁴

^{1,2,3,4,5}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Pekanbaru, Riau

12250311830@students.uin-suska.ac.id, 1225031853@students.uin-suska.ac.id, 12250321428@students.uin-suska.ac.id, 12250320374@students.uin-suska.ac.id

ABSTRACT

The pandemic (COVID-19) has impacted the global economy and increased the popularity of e-commerce. Because the economy depends on e-commerce to survive during the pandemic. E-commerce provides opportunities for anyone to easily start or grow a business. The purpose of this research has been utilized by business people tokohitstore is a shop founded on March 28 2024 where the tokohitstore provides various kinds of accessories. The author uses the prototyping method in designing a new system. This method involves five stages, which start with data collection through questionnaires and needs analysis. The result of this research is the development of an online-based accessory ordering information system, which has a customer module to search for, view details and order accessories, an admin module to manage accessory, customer and order data, as well as a report module to provide information to customers about accessories in stock. available.

Keywords: *Design and Build, Information System, Prototype.*

ABSTRAK

Pandemi (COVID-19) telah berdampak pada perekonomian global dan meningkatkan popularitas e-commerce. Karena perekonomian bergantung pada e-commerce untuk bertahan selama pandemi. E-commerce memberikan peluang bagi siapa saja untuk dengan mudah memulai atau mengembangkan bisnis. Tujuan penelitian ini telah dimanfaatkan oleh pebisnis tokohitstore merupakan toko yang didirikan pada tanggal 28 Maret 2024 yang dimana pada tokohitstore ini menyediakan berbagai macam accessories. Penulis menggunakan metode *prototyping* dalam merancang sistem baru. Metode ini melibatkan lima tahapan, yang dimulai dengan pengumpulan data melalui kuesioner dan analisis kebutuhan. Hasil dari penelitian ini adalah pembangunan sistem informasi pemesanan aksesoris berbasis online, yang memiliki modul pelanggan untuk mencari, melihat detail, dan memesan aksesoris, modul admin untuk mengelola data aksesoris, pelanggan, dan pesanan, serta modul laporan untuk memberikan informasi kepada pelanggan tentang aksesoris yang tersedia.

Kata Kunci: Rancang bangun, Sistem Informasi, Prototipe.

1. Pendahuluan

Perkembangan *e-commerce* yang cepat berdampak pada banyak aspek ekonomi, sosial, dan lingkungan. Organisasi mulai menggunakan *e-commerce* sebagai akibat dari kemajuan teknologi, kebiasaan baru, demografi, dan pelatan pelanggan. *E-commerce* telah menjadi cara yang mudah bagi bisnis untuk berjalan dan menyediakan fitur sistem yang memenuhi kebutuhan pengguna (Simamora 2020). Dengan menggunakan pencarian *e-commerce*, konsumen dapat memfilter, mengurutan, dan menyesuaikan hasil pencarian untuk produk yang mereka cari (Fadilah Najwa et al. 2022).

Pandemi COVID-19 memengaruhi ekonomi global, meningkatkan popularitas *e-commerce*. Situasi ini memengaruhi industri pada skala mikro dan makro. karena industri bisnis bergantung pada *e-commerce* untuk bertahan dalam pandemi. Dalam jangka panjang, ini akan menyebabkan orang menjadi lebih suka berbelanja secara konvensional daripada online. Dengan *e-commerce*, setiap orang dapat dengan mudah memulai atau memperluas bisnis mereka (Pingkir et al. 2024).

Tujuan penelitian ini telah dimanfaatkan oleh pebisnis tokohitstore yang didirikan pada tanggal 28 Maret 2024 dan menjual berbagai macam *accessories*. Toko-toko hitstore memiliki proses pemesanan dan penjualan yang konvensional, di mana konsumen harus memesan barang melalui toko atau melalui telepon. Akibatnya, sering terjadi kesalahan dalam pencatatan pemesanan produk, kesalahan dalam perhitungan stok produk, dan butuh waktu yang lama untuk mengetahui apakah produk masih tersedia atau habis.

Selain itu, tokohitstore harus mencari strategi promosi yang efektif untuk menjangkau pangsa pasar yang luas karena banyaknya saingan dalam bidang penjualan. Selain itu, ada jarak yang besar antara produsen dan pelanggan, yang mengakibatkan kurangnya pemasaran dan promosi serta laporan data produk yang membutuhkan waktu yang lama. Promosi produk Hitstore terus menggunakan platform media sosial yang ada seperti Facebook dan Instagram.

Dengan menggunakan teknologi informasi seperti sistem informasi berbasis web, masalah di atas dapat diselesaikan. Sistem informasi penjualan ini akan membantu penjual dan pemilik toko hitstore menghitung stok barang yang masih tersedia dan yang telah terjual.

Sistem informasi, khususnya yang menjual aksesoris di toko Hitstore, diharapkan dapat memudahkan pelanggan untuk membeli produk dan mendapatkan informasi lengkap tentang produk, seperti nama, gambar, dan harganya. Perusahaan atau toko dapat menggunakan sistem informasi penjualan berbasis web untuk memasarkan berbagai produk.

Toko Hitstore, di mana sebagian besar penjualan dilakukan secara online, memiliki *website* yang dapat mempermudah transaksi pelanggan. Pelanggan dapat memesan aksesoris di toko tersebut melalui internet atau melalui telepon, sehingga mereka tidak perlu datang langsung ke toko. Selain itu, *website* dapat menawarkan informasi lengkap tentang barang yang dijual, seperti deskripsi, harga, dan foto, sehingga pelanggan lebih mudah memahami barang yang dijual dan membuat keputusan pembelian. Selain itu, situs *website* dapat berfungsi sebagai alat promosi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman konsumen tentang merek Hitstore dan menarik pelanggan baru ke toko.

2. Literature Review

Hitstore, sebuah toko baru yang menjual berbagai aksesoris hanya di daerah sekitarnya, adalah subjek penelitian ini. Saat ini, sistem penjualan di hitstore tetap tradisional, seperti penggunaan media sosial untuk promosi produk dan ketiadaan penjualan jarak jauh, yang memungkinkan toko untuk memperluas jangkauan pemasaran mereka. Pembayaran harus dilakukan secara tunai dan pelanggan harus datang sendiri ke lokasi. Dikarenakan mereka harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi toko hit, hal ini pasti akan menyulitkan pelanggan dari dalam dan luar kota.

Banyak Peneliti sebelumnya telah melakukan banyak penelitian tentang tema penjualan berbasis web, termasuk (Abdullah and Kurniawan 2021), (Simamora 2020), (Widya and Sembiring 2023), (Aditya, Pranatawijaya, and Putra 2021), (Sudrajat 2021), (Sriyeni, Irwansyah, and Priatama 2024), (Yoko, Adwiya, and Nugraha 2019), (Siswidiyanto et al. 2020), (Mulyanto, Hamdani, and Hasmawati 2020), (Pingkir et al. 2024), (Fridayanthie, Haryanto, and Tsabitah 2021), (Ardiyansah, Pahlevi, and Santoso 2021), (Halim et al. 2022), (Fadilah Najwa et al. 2022), dan (Sudarsono 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Budi Sudrajat (Sudrajat 2021) Menurut penelitian ini, Sistem Informasi Penjualan Fashion Berbasis Web, pengembangan sistem informasi penjualan saat ini masih sangat mudah dan dilakukan secara manual. Pembeli harus datang langsung jika mereka tidak efektif dan efisien. Selain itu, sarana promosi saat ini tidak cukup, membuatnya tidak dikenal dan mengurangi peluang untuk mendapatkan pembeli yang potensial. Diharapkan sistem penjualan online berbasis web akan membuat transaksi lebih mudah, membuat pelanggan puas, dan meningkatkan keuntungan bisnis.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Yesi Sriyeni dan kawan-kawan (Sriyeni, Irwansyah, and Priatama 2024) Dengan menggunakan metode prototipe, penelitian ini meneliti Sistem Informasi Penjualan Motor dan Bengkel. Penemuannya menunjukkan bahwa PD Panca Motor KM 14 akan dapat memberikan informasi kepada pelanggan dengan lebih cepat,

memungkinkan pelanggan untuk memesan unit motor, mendaftar untuk layanan perbaikan motor, dan mengelola data pelanggan, penjualan, dan penjual.

Fokus penelitian ini adalah desain kontemporer, yang menekankan metode prototipe yang melibatkan pengguna dalam pengembangan sistem sehingga sistem yang dihasilkan benar-benar dapat digunakan dan memudahkan pengguna.

3. Metodologi

Pelaksanaan metodologi penelitian dapat dilihat pada flowchart gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Metodologi Penelitian

Mengidentifikasi Masalah

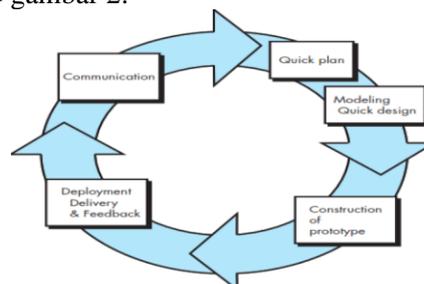
Penelitian ini dimulai dengan tahap awal, Penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah dalam manajemen sistem informasi pemesanan online. Tujuannya adalah untuk menemukan masalah yang mungkin terjadi dalam sistem informasi penjualan. Hasil dari penemuan masalah ini adalah sistem informasi penjualan umum di mana pelanggan harus memesan barang melalui toko atau telepon. Akibatnya, terjadi perhitungan stok produk yang salah, pencatatan pemesanan produk yang salah, dan kebutuhan waktu yang cukup lama untuk mengecek barang yang sudah habis terjual.

Studi Literatur

Meninjau temuan penelitian dari lima tahun sebelumnya adalah bagian dari proses ini. Dianalisis dan disajikan secara ringkas teori-teori menggunakan sistem informasi pemesanan, serta metode prototype lainnya, sesuai dengan kebutuhan penelitian ini. Hal ini dilakukan dengan membaca, merangkum, dan menyajikan kembali data sesuai dengan metodologi penelitian. Scopus dan sinta jurnal-jurnal terkait telah disertifikasi.

Metode Prototype

Penulis menggunakan metode *prototyping* untuk merancang sistemnya. Penelitian ini menggunakan 5 metode tahapan (Sriyeni, Irwansyah, and Priatama 2024). Melanjutkan dari metode pengembangan sistem sebelumnya, metode prototype memungkinkan pengembang membuat sistem yang sesuai dengan keinginan pengguna. Informasi lebih lanjut tentang metode prototype dapat ditemukan di gambar 2.



Gambar 2. Metode Prototype

1. *Communication*

Untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun mencapai tujuan awalnya, tahap awal metode *prototype* ini melibatkan komunikasi langsung dengan pengguna untuk menentukan kebutuhan sistem. Pelanggan dapat diwawancarai untuk berbicara.

2. *Quick Plan*

Pada tahap ini, *prototype* sistem yang akan dibangun, persyaratan sumber daya, dan visualisasi garis besar sistem akan dibuat..

3. *Modelling Quick Design*

Pada tahap ini, pemodelan awal dibuat; ini berfungsi sebagai sketsa sistem untuk digunakan dalam analisis dan desain sistem

4. *Construction of prototype*

Pemodelan awal di buat untuk analisis sistem dan desain sistem, termasuk sketsa sistem

5. *Deployment Delivery & feedback*

Pengguna menerima prototipe yang telah dibuat pada tahap akhir, dan mereka menilai dan memberikan umpan balik terhadap sistem.

Bootstrap

Bootstrap adalah framework *HTML*, *CSS*, dan *Java Script* yang populer untuk membuat situs web responsif karena fiturnya mempercepat pengembangan situs *web* (Mulyanto, Hamdani, and Hasmawati 2020).

Unified Modelling Language (UML)

Bahasa *UML* menetapkan standar industri untuk merancang, merancang, dan mendokumentasikan sistem piranti lunak. *UML* menawarkan standar untuk merancang model sistem (Aditya, Pranatawijaya, and Putra 2021). Diagram berikut menunjukkan penggunaan pemodelan UML

1. *Use Case Diagram*

Sebuah *use case diagram* memodelkan intraksi antara satu atau lebih aktor tentang aplikasi yang akan dibuat.

2. *Activity Diagram*

Workflow, atau aliran kerja, atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis

3. *Sequence Diagram*

Digambarkan dalam aktivitas diagram. *Sequence diagram* menunjukkan kelakuan objek pada *use case* dengan menunjukkan waktu hidup objek dan pesen yang dikirimkan dan diterima antar objek

4. *Class Diagram*

Class diagram menunjukkan hubungan antara kelas dan penjelasan detail tentang kelas masing-masing di dalam model desain sistem. Ini juga menunjukkan aturan dan tanggung jawab entitas yang mempengaruhi perilaku sistem

4. Hasil dan Pembahasan

Proses ini dimulai dengan menggunakan prototipe. Bagian perencanaan sistem ini menjelaskan tahap awal, seperti *communication*, *Quick Plan*, *Modelling Quick Design*, pembentukan *Prototype* dan *Deployment Delivery & Feedback*. Bagian ini akan menjelaskan konsep, perencanaan, analisis, dan perancangan apa yang dibutuhkan oleh sistem yang akan dibangun

a. Communication

Tahap awal dari metode *prototype* data dikumpulkan secara menyeluruh di sini. Pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner: penelitian ini mengumpulkan data melalui kuesioner dengan mencari artikel, jurnal, dan sumber informasi lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini. Pengumpulan data melalui kuesioner ini dilakukan pada tanggal 21 maret 2024 untuk mendapatkan informasi tentang cara membeli barang secara online.

Pada tanggal 21 Maret 2024 dilakukan penyebaran kuesioner dengan hasil penelitian ini bertujuan untuk memahami pengalaman pengguna dalam menggunakan situs web untuk pembelian aksesoris. Survei ini melibatkan 32 responden dan mencakup berbagai aspek, seperti keterlambatan pembaruan stok, performa situs web, kemudahan mencari informasi produk, kontrol pembelian, hingga layanan pelanggan.

Hasil survei menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki pengalaman yang umumnya positif dalam menggunakan situs web untuk pembelian aksesoris. Namun, ada beberapa area yang memerlukan perbaikan, seperti penurunan performa situs web saat peningkatan trafik dan ketersediaan panduan atau *FAQ* yang lebih mudah diakses. Meningkatkan keandalan dan responsivitas situs web serta menyediakan informasi yang lebih mudah diakses dapat meningkatkan kepuasan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

b. Quick Plan

Pada tahap ini, *prototipe* sistem yang akan dibangun akan dibuat, serta spesifikasi kebutuhan sumber daya dan visualisasi garis besar sistem. Analisis kebutuhan untuk membangun *prototype* dilakukan pada tahap *quick plan*. Analisis kebutuhan ini mencakup analisis masukan, proses, dan keluaran, dengan penjelasan sebagai berikut: Analisis kebutuhan masukan diperlukan untuk mendapatkan data masukan untuk *prototype* dalam penelitian ini, data masukan yang diperlukan adalah sebagai berikut:

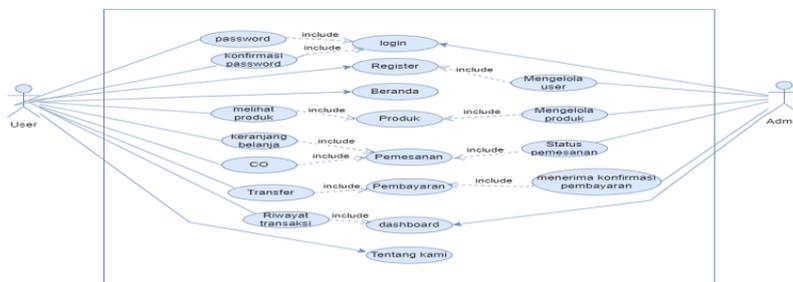
- a) User : id_user, name, email, password, address, phone_number, postal_code, roles.
- b) Produk : id_produk, product_name, unit, price, descriptions, category_id, stock.
- c) Kategori : id, category_name, slug.
- d) Keranjang : id_cart, user_id, product_id, banyak, total.
- e) Gambar produk :id_gallery, photos, product_id
- f) Transaksi :id transaction, user id, total price, city, rekening id, transaction status, weight total, delivered, photo transaction, code, receiver, time arrived, created ad
- g) Detail transaksi : id transaction detail, transaction id, product id, price, banyak, code product.

c. Modelling Quick Design

Pada tahap ini menggunakan metode *Unified Modelling Language* (UML) untuk merancang, dan pada tahap *quick design*, perancangan mulai dibuat berdasarkan data yang dikumpulkan pada tahap sebelumnya

Use case diagram

Metode ini menggambarkan hubungan yang terjadi antara aktor dan sistem melalui use case diagram.



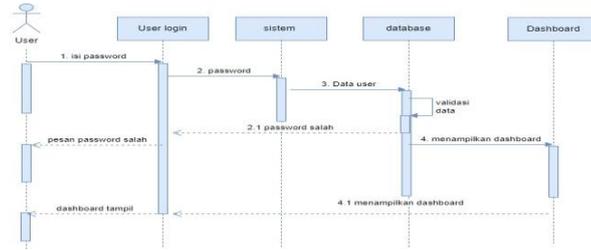
Gambar 3. Use case diagram

Seperti pada Gambar 3. Dapat dilihat bahwa dalam penelitian ini memiliki dua aktor yang berinteraksi pada sistem. Pada login admin dapat mengelola user, mengelola produk, status pemesanan, dan menerima konfirmasi pembayaran sedangkan user pada login user masukan passwordnya dan konfirmasi passwordnya, user juga bisa melihat register, beranda, produk, melakukan pemesanan, pembayaran, dashboard dan tentang kami pada web *accessories*.

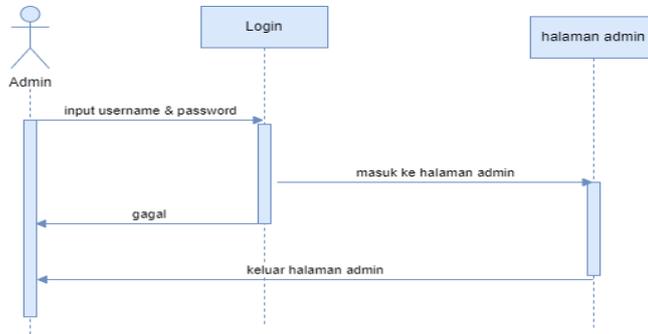
Perancangan sequence diagram

1. Sequence diagram login

a. User

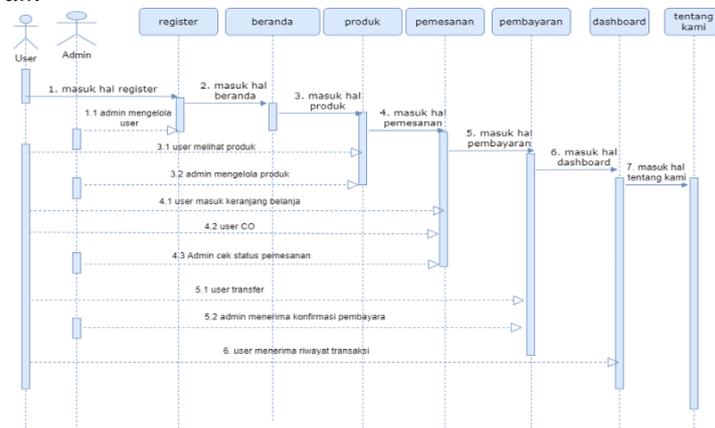


b. Admin



Gambar 4. Sequence diagram login user dan admin

2. Sequence diagram

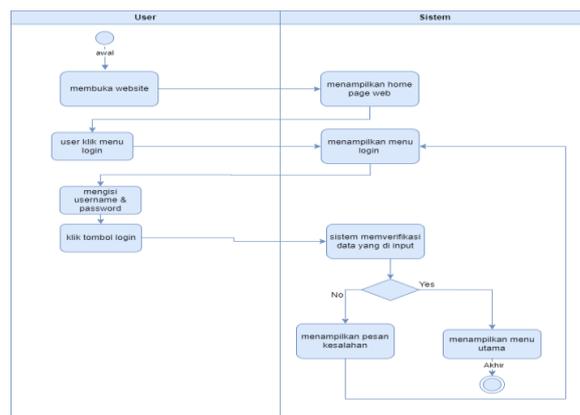


Gambar 5. Sequence diagram

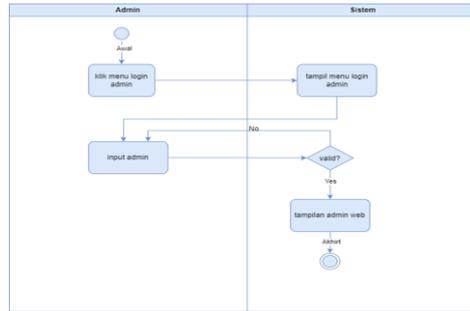
Perancangan activity diagram

1. Activity diagram login

a. User



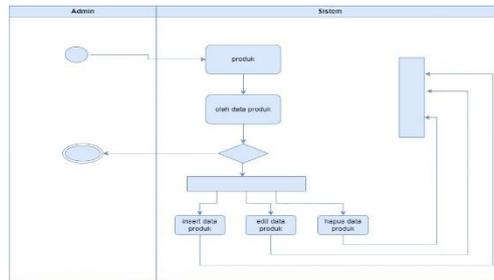
b. Admin



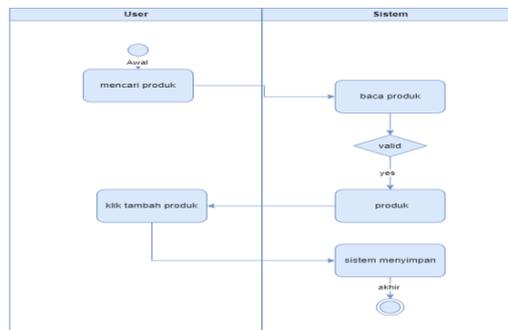
Gambar 6. activity diagram login user dan admin

2. Activity diagram produc

a. admin

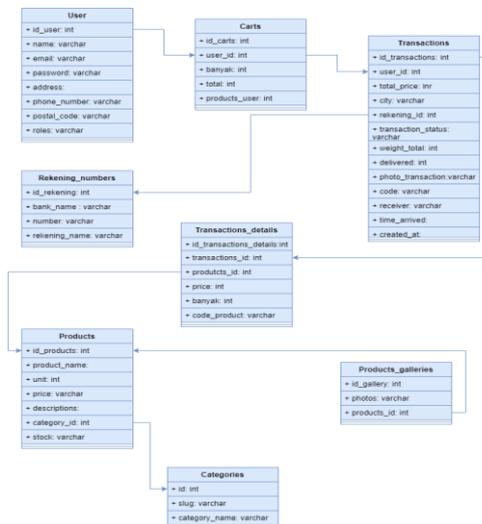


b. User



Gambar 7. activity diagram produk

Class diagram



Gambar 8. Class diagram

Construction of prototype

Pembentukan *Prototype* Setelah analisis dan desain selesai, prototype diimplementasikan dalam tulisan program. Setelah itu, aplikasi akan diuji unit dengan Metode *Blackbox* (Fadilah Najwa et al. 2022).

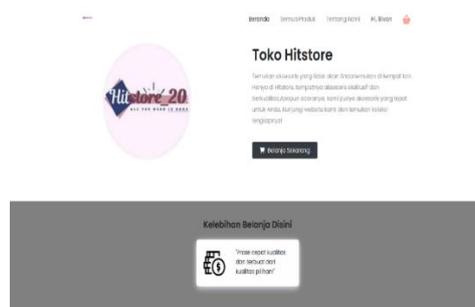
Implementasi system

Implementasi *system* berarti menggabungkan unit program dan kemudian mengujinya sebagai sistem yang lengkap untuk memastikan bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

Implementasi Website user

a. Tampilan Interface

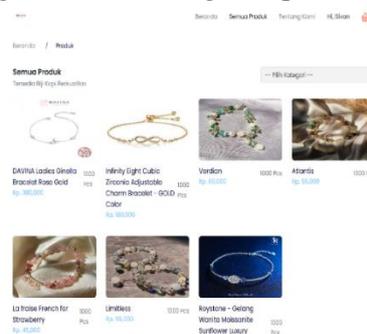
Merupakan halaman utama setelah *user* memasukkan *password* dengan benar, tampilan *interface* ada berupa beranda, tentang produk, tentang kami, akun dari user dan keranjang belanja.



Gambar 9. Tampilan Interface

b. Tampilan Produk Barang

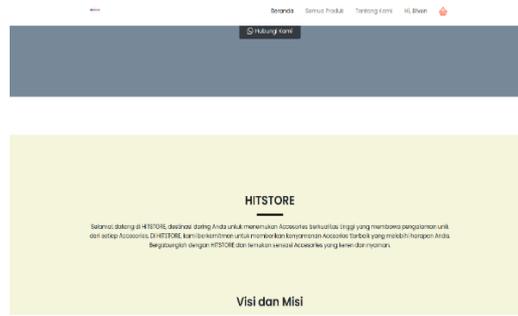
Merupakan halaman semua produk yang kami tampilkan untuk *user*, dan tampilan produk dapat digunakan untuk menyampaikan informasi penting tentang produk kepada konsumen



Gambar 20. Tampilan Produk Barang

c. Tampilan About us

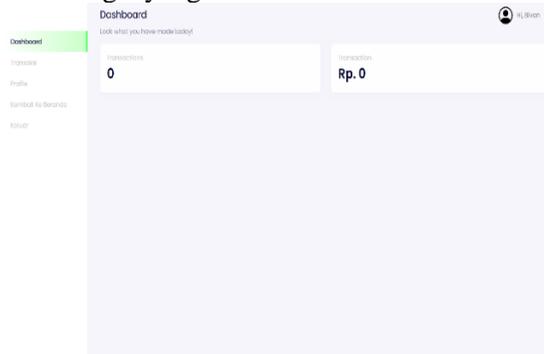
Merupakan Halaman "*About Us*" memiliki informasi tentang misi, visi, dan nilai-nilai perusahaan serta bagaimana perusahaan mendefinisikan dirinya, sehingga konsumen dapat lebih memahami merek dan membuat keputusan pembelian yang lebih baik.



Gambar 31. Tampilan About Us

d. Halaman dashboard

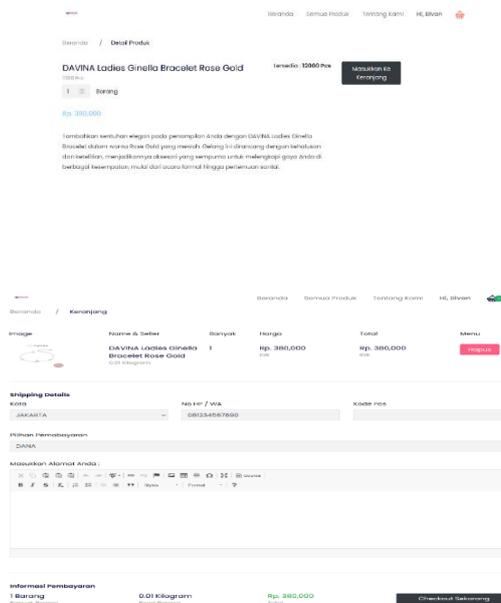
Merupakan yang biasanya ditemukan setelah proses login, memungkinkan pengguna mengakses berbagai fitur dan fungsi yang tersedia dalam sistem.



Gambar 42. Halaman dashboard

e. Tampilan Pembelian

Tampilan pembelian yang dirancang dengan baik menawarkan banyak keuntungan bagi pelanggan, termasuk kemudahan penggunaan, keamanan, kepercayaan, dan kepuasan. Pelanggan dapat menyelesaikan transaksi dengan cepat dan mudah, merasa aman dengan informasi mereka, membangun kepercayaan pada bisnis, dan merasa puas dengan pengalaman berbelanja mereka.

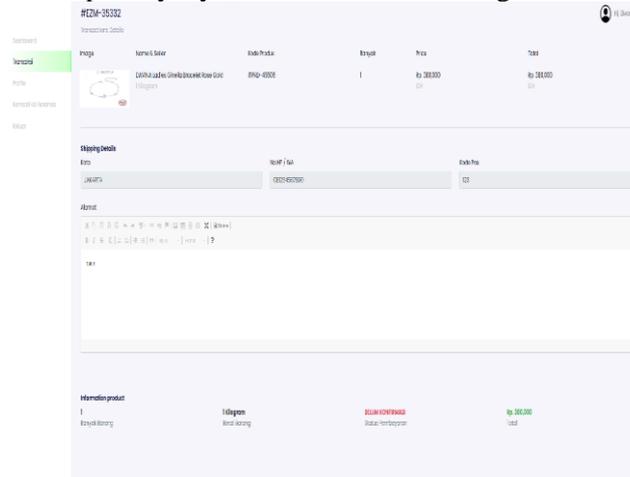




Gambar 53. Tampilan Pembelian

f. Tampilan Transaksi

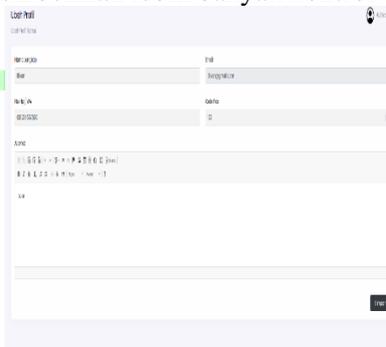
Tampilan transaksi yang informatif dan mudah dipahami membantu konsumen melacak riwayat pembelian, memahami detail transaksi, menjamin keamanan transaksi, dan meningkatkan kepuasan pelanggan. Konsumen dapat dengan mudah mengetahui apa yang mereka beli, kapan dan berapa biayanya, dan merasa aman dengan informasi dan dana mereka.



Gambar 64. Tampilan Transaksi

g. Tampilan Profil User

Konsumen memiliki banyak keuntungan dari tampilan profil *user*, termasuk kemudahan untuk mengelola data pribadi mereka, memperbarui preferensi mereka, melacak aktivitas akun, meningkatkan keamanan, dan menyesuaikan pengalaman mereka. Dengan tampilan profil pengguna yang dirancang dengan baik, pelanggan dapat dengan mudah mengakses dan memperbarui informasi mereka, melihat riwayat pembelian dan pesanan, dan mengatur pengaturan akun mereka, yang memberikan lebih banyak kontrol dan kenyamanan.



Gambar 75. Tampilan Profil User

h. Tampilan Daftar

Tampilan daftar yang dirancang dengan baik menawarkan berbagai manfaat bagi pelanggan, seperti kemudahan membuat akun baru, mempercepat proses *checkout*, menyimpan data pengiriman dan pembayaran, melacak pesanan, mengakses penawaran eksklusif, dan

meningkatkan keamanan. Pelanggan dapat dengan cepat dan mudah membuat akun, menyelesaikan pembelian dengan lebih cepat, menyimpan data mereka untuk transaksi di masa depan, melacak status pesanan mereka, dan menerima penawar

Gambar 86. Tampilan Daftar

i. Tampilan Masuk

Merupakan halaman di mana user harus memasukkan identitas akun mereka, yang setidaknya terdiri dari nama akun dan *password* mereka.

Gambar 97. Tampilan Masuk

1. Implementasi website untuk admin

a) Tampilan Dashboard Admin

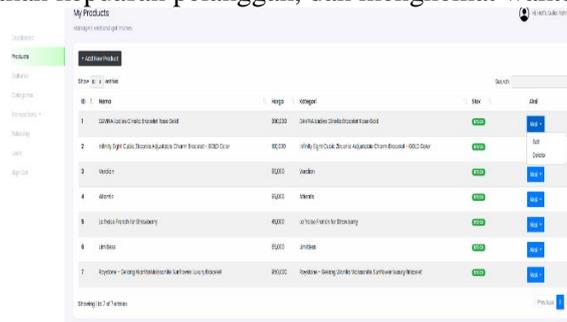
Dashboard admin berfungsi sebagai pusat komando *website* dan membantu memantau produk, mengelola produk, mengatur pengguna, meningkatkan keamanan, dan mendapatkan wawasan bermanfaat. Dengan demikian, *dashboard* admin memungkinkan pengelolaan *website* menjadi lebih cerdas, lebih cepat, dan lebih aman.



Gambar 108. Tampilan Dashboard Admin

b) Tampilan Produk

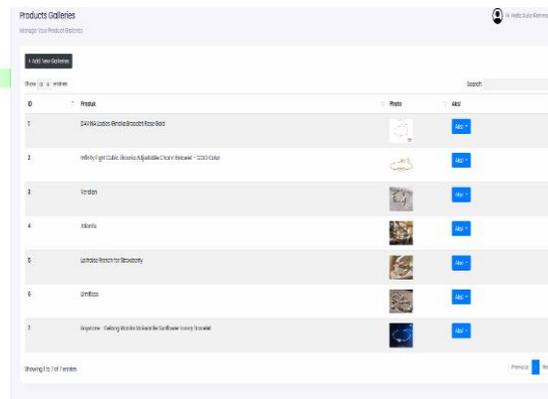
Dashboard admin dapat membantu meningkatkan penjualan, mempermudah pengelolaan produk *user*, meningkatkan kepuasan pelanggan, dan menghemat waktu admin.



Gambar 119. Tampilan Produk

c) Tampilan Galeri

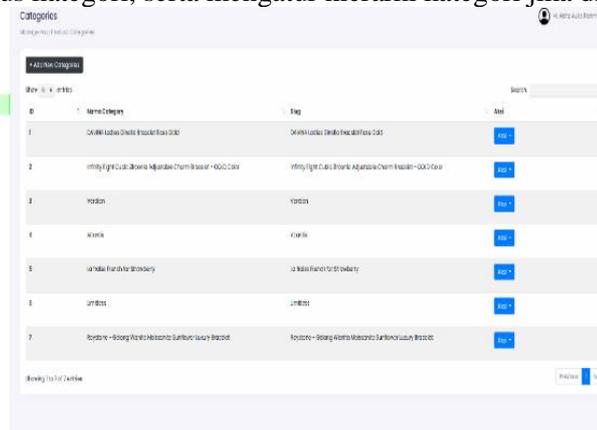
Dalam *dashboard* admin, tampilan galeri yang terorganisir dan informatif membantu manajer mengelola produk gambar dengan mudah, meningkatkan pengalaman pengguna, meningkatkan keamanan konten, dan mendapatkan pengetahuan berharga yang membantu mereka.



Gambar 20. Tampilan Galeri

d) Tampilan Kategori

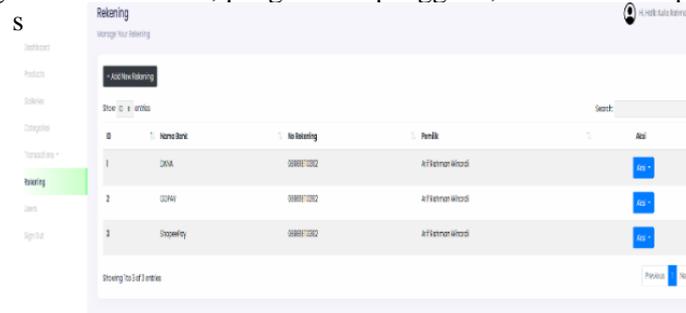
Tampilan kategori pada admin adalah antarmuka yang memungkinkan administrator atau pengelola sistem untuk mengelola dan mengatur kategori-kategori produk atau layanan dalam suatu aplikasi atau platform. Melalui tampilan ini, seorang admin dapat menambahkan, mengedit, atau menghapus kategori, serta mengatur hierarki kategori jika diperlukan.



Gambar 20. Tampilan Kategori

e) Tampilan Rekening

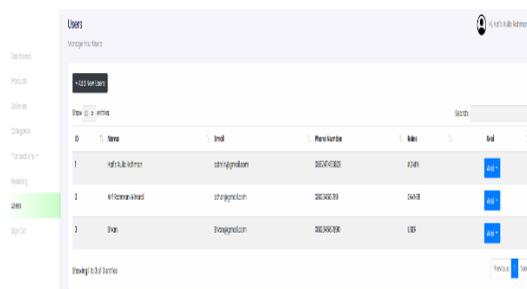
Merupakan tampilan pengelolaan rekening pengguna yang sangat baik yang memungkinkan admin mengelola platform online dengan lebih aman, lebih mudah, dan lebih efisien. Ini meningkatkan keamanan, pengalaman pengguna, dan efisiensi operasional.



Gambar 20. Tampilan Rekening

f) Tampilan User

Tampilan pengguna pada admin biasanya merujuk pada antarmuka atau interface yang digunakan oleh seorang administrator untuk mengelola dan memantau berbagai aspek sistem atau platform.



Gambar 20. Tampilan User

Deployment Delivery & Feedback

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi bekerja dengan baik dan memenuhi kebutuhan. Metode pengujian dalam kotak hitam menguji semua fungsi aplikasi dengan membuat kasus. Metode ini menguji apakah kasus benar atau salah.

Blackbox Testing

Metode *blackbox testing* adalah dengan membuat kasus untuk mencoba semua fungsi dengan aplikasi yang dibuat. Ini digunakan untuk menguji apakah benar atau salah.

Tabel 1. Pengujian sistem untuk user

No	Actor	Activity	Proses	Hasil
1	User	Login	Jika <i>user</i> menggunakan username dan password yang salah, <i>user</i> tidak akan dapat masuk. Jika <i>user</i> menggunakan username dan password yang benar, <i>user</i> akan dapat masuk.	Ok
2	User	Register	Menggabungkan input ke dalam data registrasi dan menyimpan data pribadi	Ok
3	User	Beranda	Menampilkan halaman beranda	Ok
4	User	Produk	Menampilkan produk setelah itu melihat produk	Ok

5	User	Pemesanan	Menampilkan keranjang belanja setelah itu menampilkan CO	Ok
6	User	Pembayaran	Menampilkan transfer pembayaran	Ok
7	User	dashboard	Menampilkan halaman Riwayat transaksi	Ok
8	User	Tentang kami	Menampilkan halaman tentang kami	Ok

Tabel 2. Pengujian sistem untuk admin

No	Actor	Activity	Proses	Hasil
1	Admin	Login	Login <i>Username dan Password</i> Benar (dapat masuk).	Ok
2	Admin	Register	Memasukkan input <i>user</i> dan mengelola dengan data-data registrasi yang disimpan oleh <i>user</i>	Ok
3	Admin	Produk	Menampilkan produk <i>user</i> setelah itu mengelola produk tersebut.	Ok
5	Admin	Pemesanan	menampilkan pemesanan <i>user</i> setelah itu mengirimkan status pemesanan kepada <i>user</i>	Ok
6	Admin	Pembayaran	Menerima Riwayat konfirmasi pembayaran oleh <i>user</i>	Ok
7	Admin	dashboard	Menampilkan halaman Riwayat transaksi	Ok

5. Simpulan

Berdasarkan Kesimpulan dalam melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi pemesanan *accessories* berbasis online” dengan menggunakan metode *prototype*, penelitian ini berhasil merancang dan membangun sistem informasi pemesanan aksesoris berbasis online yang dapat membantu toko aksesoris meningkatkan efisiensi dan efisiensi proses pemesanan aksesoris oleh pelanggan. Sistem ini memiliki beberapa modul, termasuk modul pelanggan yang memungkinkan pelanggan menemukan, melihat detail, dan memesan aksesoris, modul admin yang mengelola data tentang aksesoris, pelanggan, dan pesanan, dan modul laporan yang memungkinkan pelanggan melihat informasi tentang aksesoris.

Daftar Pustaka

- Abdullah, A, and R Kurniawan. 2021. “Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Desa Wisata Pentingsari Menggunakan Metode Prototyping.” *Automata* 2(1): 7.
- Aditya, Rizky, Viktor Handrianus Pranatawijaya, and Putu Bagus Adidyana Anugrah Putra. 2021. “Rancang Bangun Aplikasi Monitoring Kegiatan Menggunakan Metode Prototype.” *JOINTECOMS (Journal of Information Technology and Computer Science)* 1(1): 47–57.
- Ardiyansah, Dony, Omar Pahlevi, and Tri Santoso. 2021. “Implementasi Metode Prototyping Pada Sistem Informasi Pengadaan Barang Cetak Berbasis Web.” *Hexagon Jurnal Teknik dan Sains* 2(2): 17–22.
- Fadilah Najwa, Nina et al. 2022. “Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi Attribution-ShareAlike 4.0 International. Some Rights Reserved Studi Kasus Rancang Bangun Sistem E-Commerce Untuk Usaha Penjualan Elektronik.” *Jurnal Nasional Teknologi*

Dan Sistem Informasi - 01: 34–43.

- Fridayanthie, Eka Wulansari, Haryanto Haryanto, and Tsamarah Tsabitah. 2021. "Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web." *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika* 23(2): 151–57.
- Halim, Ricky Ardianto, Diwahana Mutiara Candrasari Hermanto, Putu Samuel Prihatmajaya, and Suyudi Suyudi. 2022. "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Gas Lpg Pada Pangkalan Berkah Lestari Purwokerto Berbasis Website." *Jurnal Surya Informatika* 12(1): 22–29.
- Mulyanto, Yudi, Fahri Hamdani, and Hasmawati. 2020. "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten Sumbawa." *Jurnal Informatika, Teknologi dan Sains* 2(1): 69–77.
- Pingkir, Raja et al. 2024. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Baut Pada CV . Bima Ekaraya Teknik Menggunakan Metode." 8(April): 464–74.
- Simamora, Hermanda Ihut Tua. 2020. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Cv Mitra Tani Menggunakan Metode Prototype." *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)* 6(2): 173–78.
- Siswidiyanto, Siswidiyanto, Ahmad Munif, Diah Wijayanti, and Eko Haryadi. 2020. "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 15(1): 18–25.
- Sriyeni, Yesi, Irwansyah Irwansyah, and M. Aji Priatama. 2024. "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Motor Dan Bengkel Menggunakan Metode Prototipe." *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science* 4(1): 329–39.
- Sudarsono, Adhi Surya Harahap. 2021. "9 Th Applied Business and Engineering Conference IMPLEMENTASI DASHBOARD BUSINESS INTELLIGENCE UNTUK 9 Th Applied Business and Engineering Conference." (1): 10–19.
- Sudrajat, Budi. 2021. "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Fashion Berbasis Web." *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi* 13(3): 22–28.
- Widya, Sagita, and Falentino Sembiring. 2023. "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online Pada Keler Bouquet Dengan Metode Prototype." *Jurasik (Jurnal Riset Sistem Informasi dan Teknik Informatika)* 8(1): 35–42.
<http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jurasik/article/view/539>.
- Yoko, Petrus, Rabiatul Adwiya, and Wahyu Nugraha. 2019. "Penerapan Metode Prototype Dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website Pada Credit Union Canaga Antutn." *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)* 7(3): 212.