



15.51%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 5 FEB 2025, 11:09 AM

Similarity report

Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL
2.81%

● CHANGED TEXT
12.69%

Report #24668467

BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Pasar Santa adalah pasar tradisional yang terletak di Jakarta Selatan, dikenal karena keragaman produk dan aktivitas komunitasnya. Pasar Santa beroperasi sebagai pusat perdagangan yang berperan penting dalam kehidupan masyarakat setempat. Sebagai pasar tradisional yang berkembang, Pasar Santa menawarkan berbagai kios yang menjual berbagai jenis produk, termasuk bahan makanan segar, makanan olahan, pakaian, aksesoris, dan barang-barang kebutuhan rumah tangga, menjadikannya destinasi belanja yang lengkap bagi berbagai segmen masyarakat. Selain sebagai tempat berbelanja, Pasar Santa juga berfungsi sebagai pusat aktivitas komunitas, sering kali menjadi tempat berkumpulnya masyarakat untuk berinteraksi sosial dan menikmati suasana pasar tradisional yang khas, memberikan pengalaman belanja yang berbeda dari pusat perbelanjaan modern. Kios-kios di Pasar Santa sering kali memiliki karakteristik tersendiri dan menawarkan produk-produk unik yang sulit ditemukan di tempat lain. Kios merupakan bangunan sangat penting bagi manusia sebagai lahan tempat usaha. Sehingga dapat mendorong manusia untuk dapat memenuhi kebutuhannya serta mempertahankan kualitas hidup yang lebih baik. Pada Pasar Santa kegiatan yang dilakukan yaitu pemasaran kios kepada para Pelaku Usaha. Dalam kegiatan pemasaran kios masih menggunakan sistem pencatatan menggunakan kwintansi dan direkap ke dalam pembukuan untuk menyimpan transaksi tersebut. Mengingat permasalahan yang

dihadapi Pasar Santa, diperlukan pengembangan aplikasi pemasaran kios untuk meningkatkan kemudahan dan efisiensi dalam proses pemesanan dan penyewaan kios. Aplikasi ini akan mencakup data kios yang masih kosong, data penyewaan, serta laporan-laporan yang dapat terkomputerisasi. Penggunaan sistem yang terkomputerisasi diharapkan dapat meningkatkan akurasi data, meminimalkan kesalahan transaksi, dan memaksimalkan kinerja dalam pengelolaan transaksi kios. Terkait dengan permasalahan yang sudah penulis uraikan di atas, penulis mengatasi permasalahan tersebut dengan membangun aplikasi pemasaran kios. Penulis menuangkan solusi terhadap permasalahan tersebut dalam penelitian ini yang berjudul “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMASARAN KIOS PADA PASAR SANTA BERBASIS WEB . 35 55 1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah 1.2 1 Identifikasi Masalah Tidak adanya aplikasi pemasaran kios menyebabkan kurangnya informasi bagi calon penyewa kios. 1.2.2 Rumusan Masalah Bagaimana merancang dan membangun aplikasi untuk mengelola Pemesanan Kios Pasar Santa? 1.3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah 1.3.1. Ruang Lingkup Berdasarkan rumusan masalah yang telah diidentifikasi, ruang lingkup tugas akhir ini mencakup perancangan sebuah aplikasi pemasaran kios berbasis web yang dirancang untuk mempermudah calon pedagang dalam mencari lokasi usaha yang tersedia. 1.3.2. Batasan Masalah Berdasarkan rumusan masalah tersebut, batasan masalah yang ditetapkan oleh penulis agar pembahasan tetap terfokus adalah sebagai berikut: 1. Aplikasi akan menampilkan lokasi kios yang berada di Pasar Santa. 2. Aplikasi hanya mendukung pemasaran kios, tidak mencakup pengelolaan operasional pasar. 8 32 51 1.4 Tujuan Penelitian Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1. Meningkatkan akseibilitas pemasaran Pasar Santa. 2. Menyediakan informasi kios di Pasar Santa. 3. Meningkatkan promosi dan pemasaran kios Pasar Santa. 21 1.5 Manfaat Penelitian Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1. Meningkatkan untuk perluasan informasi Pasar. 2. Membuat informasi mengenai Pasar Santa agar lebih dikenal. 3. Membuat peningkatan tentang brand awareness . 21 27 1.6 Sistematika Penulisan Penulisan laporan tugas akhir mengikuti sistematika



yang terdiri dari lima bab sebagai berikut: BAB I PENDAHULUAN Bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan yang menjadi dasar penelitian, kemudian diidentifikasi dan dirumuskan. **39** Selain itu, bab ini juga membahas tujuan penelitian, manfaat yang diperoleh dari penelitian, serta sistematika penulisan laporan yang terkait dengan penelitian tersebut. BAB II TINJAUAN PUSTAKA Bab ini menjelaskan secara umum teori-teori yang diterapkan dalam penyusunan penelitian, serta memberikan penjelasan mengenai penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan. Penjelasan ini bertujuan untuk memperjelas sistem yang dibuat, meliputi tujuan yang akan dicapai dan manfaat yang diperoleh. **18 32 35 41** BAB III METODE PENELITIAN Bab ini menjelaskan metode penelitian serta analisis kebutuhan aplikasi berdasarkan proses pengumpulan data dan pengembangan sistem. Bab ini juga mencakup hasil yang ditargetkan. BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN Bab ini secara rinci membahas hasil yang diperoleh dari penelitian, termasuk rancangan diagram alur kerja sistem, basis data, antarmuka, serta implementasi pada aplikasi. BAB V PENUTUP Bab terakhir ini berisi kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian yang telah dibahas secara menyeluruh dalam laporan tugas akhir ini, disertai dengan saran yang dapat digunakan dan diterapkan untuk merevisi atau melakukan perbaikan agar mencapai hasil yang optimal.

53 BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Teori Dasar 2.1 1 Sistem Sistem adalah sebuah komponen yang terhubung untuk mencapai tujuan bersama. Setiap komponen dalam sistem memiliki peran dan fungsi yang saling mendukung dan berkontribusi terhadap efektivitas keseluruhan sistem. (Ariyanto, 2020). Sistem adalah jaringan kerja dari elemen-elemen yang saling terkait untuk memproses masukan (input) menjadi keluaran (output) yang diinginkan. (Kristanto, 2018). **18** Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu. (Hadion Wijoyo, dkk., 2021). 2.1.2 Informasi Informasi adalah hasil dari proses pengolahan data yang memberikan pengetahuan atau wawasan kepada penerimanya. Informasi memiliki nilai tambah karena memberikan konteks yang relevan dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik. (Wulandari, N., & Hidayat, R. 2021). **18 30 49**

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih bermakna dan bermanfaat bagi penerimanya. Pengolahan ini dirancang untuk mendukung peristiwa nyata yang relevan dengan pengambilan keputusan. (Jogianto HM, 2020).

30 33 44 Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. (Hadion Wijoyo, dkk., 2021).

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Informasi adalah data data yang kemudian diolah untuk pengambilan keputusan. 2.1 38 3

Aplikasi Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna dalam menyelesaikan tugas tertentu atau menyelesaikan masalah tertentu.

Aplikasi berfungsi sebagai antarmuka antara pengguna dan sistem komputer, memungkinkan interaksi yang efisien dan efektif. (Suwito, 2019).

Aplikasi dapat diartikan sebagai suatu program berbentuk perangkat lunak yang berjalan pada suatu sistem tertentu yang berguna untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Huda, B., & Priyatna,

B. (2019). Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa Aplikasi adalah Perangkat lunak yang berfungsi dalam membantu kegiatan yang dilakukan oleh Manusia. 2.1.4 Pasar Pasar adalah arena

di mana individu dan organisasi bertukar barang dan jasa dengan menggunakan mekanisme harga. Pasar dapat berupa fisik atau virtual, dan berfungsi untuk menghubungkan penjual dengan pembeli serta menyeimbangkan permintaan dan penawaran. (Susanto, 2020). 2.1.5 Administrasi Administrasi

adalah sebuah proses mengumpulkan, mengelola, dan menyimpan data-data yang dimana data tersebut dapat mempermudah kegiatan pekerjaan 2.1.6 Kios

Kios adalah lahan tempat usaha yang dapat disewa dan dibeli oleh para pedagang untuk menunjang proses dagang yang dilakukan. Kios merupakan lahan yang memiliki lantai, dinding, pintu, dan memiliki atap.

2.1.7 Pedagang Pedagang adalah orang yang memiliki sebuah usaha yang dimana pada usaha tersebut terdapat transaksi jual beli meliputi

sandang, pangan, dan papan. 2.1 34 8 Pemasaran Pemasaran adalah proses sosial yang di mana individu dan kelompok memperoleh apa yang mereka

butuhkan dan inginkan melalui penciptaan dan pertukaran produk dan nilai dengan orang lain.

2.1 31 9 Web Web adalah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server Web Internet yang disajikan dalam bentuk hiperteks. (J Simarmata, 2010) 2.1

2 3 4 5 7 28 10 Metode Prototyping Metode prototyping merupakan pengembangan yang cepat dan melibatkan pengujian terhadap model kerja (prototype) dari aplikasi melalui proses interaksi yang berulang, yang umumnya diterapkan oleh ahli sistem informasi dan ahli bisnis. 7 Banyak pengguna mengalami kesulitan dalam mengungkapkan kebutuhan mereka untuk memperoleh aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan mereka. 2 3 7 Kesulitan ini harus diatasi oleh analis dengan memahami kebutuhan pengguna dan menerjemahkannya ke dalam bentuk model (prototype). 7 Model ini kemudian diperbaiki secara

berkelanjutan hingga memenuhi kebutuhan pengguna. Proses tersebut melibatkan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Analisis Kebutuhan Pengguna: Pengembang dan pengguna sistem melakukan diskusi di mana pengguna atau pemilik sistem menjelaskan kebutuhan sistem kepada pengembang. 2. Pembuatan prototype : Pengembang membuat prototype berdasarkan penjelasan yang diberikan oleh pengguna atau pemilik sistem. 3. Penyesuaian prototype dengan Keinginan: Pengembang meminta umpan balik dari pengguna atau pemilik sistem mengenai prototype yang telah dibuat untuk memastikan kesesuaiannya dengan kebutuhan sistem. Membuat prototype , pengembang membuat prototype dari sistem yang telah dijelaskan oleh pengguna atau pemilik sistem. 4. Pengembangan Sistem Baru: Pengembang menggunakan prototype yang telah disesuaikan untuk membangun sistem baru. 47 5. Pengujian Sistem: Pengguna atau pemilik sistem melakukan uji coba terhadap sistem yang telah dikembangkan. 6.

Penyesuaian Akhir: Sistem disesuaikan dengan keinginan pengguna dan kebutuhan sistem, dan setelah sesuai, sistem siap digunakan. 13 Kelebihan dari Teknik pengembangan prototyping yaitu : 1. 2 4 5 11 12 13 37 46 Terjalannya komunikasi antara pengembang dan pelanggan. 2 3 4 5 11 12 13 14 24 37 45 46 52 2.

Pengembang lebih efektif dalam menentukan kebutuhan pelanggan. 2 3 4 5 11 12 13 14 24

25 37 45 3. Pengguna berperan aktif dalam proses pengembangan sistem. 2 3 4 5 11 12

13 14 24 4. Penghematan waktu dalam pengembangan sistem. 5. Memudahkan

penerapan karena pengguna lebih memahami sesuai dengan kebutuhan. 4 12 Kelemahan dari Teknik pengembangan prototyping yaitu : 1. 2 3 4 5 11 12 13 14 22 25 Pelanggan mungkin tidak menyadari bahwa perangkat lunak belum mencerminkan kualitas secara keseluruhan. 2 3 4 5 11 12 13 14 22 24 25 2. Pengembang ingin menyelesaikan proyek dengan cepat sehingga menggunakan algoritma dan bahasa pemrograman yang sederhana. 2 3 4 5 11 14 22 48 3. Interaksi antara pelanggan dengan sistem komputer mungkin tidak menggambarkan dari teknik perancangan. 40 Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sistem merupakan kumpulan elemen yang beroperasi untuk mencapai tujuan yang diinginkan bersama. 2.1.11 Pengujian Pengujian adalah salah satu tingkatan harus dilewati guna membuahkan hasil dari sistem yang berbobot. (Ahmad Ijudin, Aries Saifudin, 2019). 2.1.12 Black Box Pengujian perangkat lunak memakai pengujian kotak hitam digunakan guna mendapatkan kecacatan di seputar bagian, antara lain peran dalam mengakses basis data, kesalahan inialisasi dan terminasi, dan kecatatan dalam interface (Agarwad, 2010). 9 Pengujian kotak hitam adalah rencana percobaan yang memperhatikan detail sistem seras aspek dari fungsinya, mengenali jenis-jenis kecacatan fungsi antarmuka, kecacatan di model data serta kecacatan di jalan masuk ke dalam asal data disimpan (Sukamto & Shalahuddin, 2013). 2.1 9 13 White Box Pengujian White box dirancang guna mendapatkan kesalahan pada persyaratan fungsional tanpa mengabaikan kerja bagian dalam dari suatu software (Ardiansyah, 2017). 9 Untuk mengetahui kesalahan dan kompleksitas pada kode program maka dibutuhkan pengujian Whitebox (Fakhri, Aknuranda, & Pramono, 2018). 2.2 Tinjauan Studi Beberapa penelitian sebelumnya yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk mendapatkan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian ini dan kemudian dijadikan referensi di antaranya, yaitu: 1. Penelitian yang dilakukan oleh Rahman Mujib, Lilis Anggraini, dan Budi Ramdhani dengan Judul “Sistem Informasi Sewa Kios Perdagangan P asar Bauntung Pada Dinas Perdagangan Kota Banjarbaru Kalimantan Selatan yang diterbitkan oleh Universitas Islam Kalimantan pada tahun 2022 membahas mengenai Pembuatan Sistem Informasi sewa kios yang dimana

Penelitian tersebut menggunakan Metode Waterfall Development Model. 2. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Delvia Weny Sahuri yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Ruko/Kios Pasar Rakyat pada Kantor Badan Pelayanan Pasar Rakyat Kab.Kuatan Singingi yang diterbitkan oleh Jurnal Perencanaan, Sains dan Teknologi (Jupersatek) pada tahun 2019 membahas perancangan sistem informasi pembayaran ruko/kios menggunakan sistem Netbeans dan Java. 3. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh Triwinarni I, Khambali A dan Subowo E yang berjudul “Sistem Informasi Pembayaran Sewa Kios dan Loos di Pasar Karanganyar Berbasis Web dan Android yang diterbitkan oleh Jurnal Surya Informatika pada tahun 2020 membahas tentang Sistem Informasi Pembayaran Sewa Kios dan Loos yang dimana menggunakan sistem berbasis Android serta My SQL sebagai basis data. Dalam penelitian ini juga menggunakan framework Laravel dan React Native. 4. Jurnal Penelitian yang dilakukan oleh D Purnomo yang berjudul “Model prototyping pada pengembangan sistem Informasi yang diterbitkan oleh Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan (JIMP) pada tahun 2017 membahas tentang gambaran penggunaan model prototyping pada kegiatan pengembangan sistem informasi. 5. Penelitian yang dilakukan oleh M Rahman yang berjudul “Sistem Informasi Sewa Kios Perdagangan Pasar Bauntung Pada Dinas Perdagangan Kota Banjarbaru Kalimantan yang diterbitkan oleh Universitas Islam Kalimantan pada tahun 2022 membahas tentang Pengembangan Aplikasi Sewa Kios pada Pasar Bauntung oleh Dinas Perdagangan Kota Banjarbaru Kalimantan. BAB III METODE

PENELITIAN 3.1 Profil Perusahaan 3.1 **1 6 8** 1 Sejarah Perusahaan Perusahaan

Daerah Pasar Jaya didirikan berdasarkan Keputusan Gubernur Kepala Daerah

Khusus Ibukota Jakarta No. lb **1 6 8 10** 3/2/15/66 pada tanggal 24

Desember 1966. Kemudian pengesahan oleh Menteri Dalam Negeri lewat Keputusan No. **1 6 8**

10 20 Ekbang 8/8/13-305 tanggal 23 Desember 1967. **1 6 8 10** Selanjutnya untuk

meningkatkan status dan kedudukan hukum serta penyesuaian dengan

perkembangan Ibukota Jakarta, maka Keputusan Gubernur tersebut ditingkatkan

dengan Peraturan Daerah No. 7 Tahun 1982 tentang Perusahaan Daerah

Pasar Jaya Provinsi DKI Jakarta. **1 6 10** Perda tersebut disahkan dengan

Keputusan Menteri Dalam Negeri No. 511.231-181 tanggal 19 April 1983

dan telah diumumkan dalam Lembaran Daerah DKI Jakarta No. 34 Tahun 1983 Seri D No.

33. Dengan bergulirnya waktu, pasar terus berkembang.

Pada mulanya pasar merupakan tempat bertemunya pedagang dan pembeli

dan terjadinya transaksi langsung, seiring berjalannya waktu dan tuntutan

konsumen pasar yang terus berubah maka pasar tidak hanya sekedar

menjadi tempat bertemunya pedagang dan konsumen. Pasar merupakan entitas

bisnis yang lengkap dan kompleks dimana kenyamanan dan kepuasan

pelanggan adalah yang menjadi tujuan paling utama.

Organisasi Pasar Santa Pasar Santa memiliki struktur organisasi seperti

di atas, yang dimana Pasar Santa dipimpin oleh seorang Kepala Pasar

yang kemudian terdapat Sub Seksi yaitu Sub Seksi Keuangan dan Sub

Seksi Perawatan.

3.2 Teknik Pengumpulan Data Dalam penelitian ini,

penulis menggunakan metode deskriptif. Metode ini bertujuan untuk

memberikan deskripsi serta penjelasan mengenai fenomena yang sedang

diteliti, tanpa melakukan pengujian hipotesis. Dengan metode deskriptif,

penelitian menggambarkan fenomena atau situasi yang diteliti secara rinci dan mendalam.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini

yaitu sebagai berikut:

3.2.1 Wawancara Wawancara dilakukan bersama dengan

Bapak Fritz Ondoy Sinaga selaku Kepala Pasar Santa yang dilakukan pada

tanggal 04 November 2024 bertempat di Jakarta Selatan. Penulis

mengajukan beberapa pertanyaan terkait proses penyewaan kios di Pasar

Santa. Pertanyaan dan jawaban dari narasumber tersebut penulis cantumkan

pada tabel berikut ini.

No Pertanyaan Jawaban 1 Bagaimana sistem

pemasaran dan penyewaan kios saat ini berjalan? Saat ini, sistem

pemasaran dan penyewaan kios di Pasar Santa masih menggunakan metode

tradisional. Informasi tentang kios biasanya kami sampaikan melalui brosur

atau pengumuman yang ditempel di area pasar. Calon penyewa yang

berminat biasanya datang langsung ke pasar untuk bertanya kepada petugas

mengenai ketersediaan kios, spesifikasi, dan harga sewanya.

2 Apakah metode ini efektif dalam menjangkau calon penyewa? Untuk calon penyewa

di sekitar pasar, metode ini mungkin masih bisa diterima, tetapi untuk menjangkau calon penyewa di luar area pasar, metode ini memang kurang efektif. 3 Apakah kendala lain yang Bapak rasakan terkait sistem saat ini? Kendala utama adalah keterbatasan dalam menyampaikan informasi kepada calon penyewa. Misalnya, jika ada perubahan harga atau ketersediaan kios, informasi ini tidak bisa langsung diketahui oleh calon penyewa.

Selain itu, proses manual seperti ini membutuhkan waktu lebih lama dan kurang transparan bagi mereka yang ingin mengetahui detail lebih lanjut.

4 Apakah Bapak pernah mempertimbangkan penggunaan teknologi seperti aplikasi berbasis web? Saya rasa penggunaan aplikasi berbasis web akan sangat membantu. Dengan adanya platform digital, kami bisa menampilkan informasi tentang ketersediaan kios, harga, dan promosi secara real-time . Selain itu, calon penyewa tidak perlu datang langsung ke pasar

untuk mendapatkan informasi. Ini juga akan mempermudah pengelolaan data kios secara keseluruhan. Tabel 3.1 Hasil Wawancara dengan Kepala Pasar

3.2.2 Observasi Observasi yang penulis lakukan mulai dari Bulan Agustus 2024 hingga Desember 2024 dari pukul 10.00 - 16.00 WIB. Dengan

melakukan pengamatan kepada situasi pasar yang ada di Pasar Santa dan penulis bekerja di Pasar tersebut. Pada saat penulis melakukan

observasi, proses penyewaan yang saat ini berjalan dilakukan dengan cara calon penyewa kios datang langsung ke pasar dan melihat kios-kios yang

kosong tanpa mengetahui kios mana saja yang dapat disewakan, sehingga calon penyewa menemui pengelola pasar untuk menanyakan kios mana saja

yang tersedia untuk disewa. 3.2  3 Kajian Pustaka Metode Pengembangan Sistem yang digunakan adalah metode Prototype yang dimana metode

prototype adalah proses iterative dalam pengembangan system yang dimana requirement diubah ke dalam system yang bekerja secara terus menerus

dan diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis.  Prototype juga bisa dibangun melalui beberapa tool pengembangan untuk menyederhanakan proses. 

Shalahuddin (2015), Metode prototype dimulai dari mengumpulkan kebutuhan

pelanggan terhadap perangkat lunak yang akan rancang.   Lalu dibuatlah program

prototype agar pelanggan lebih terbayang dengan apa yang diinginkan.

Program prototype ini dievaluasi oleh pelanggan atau user sampai ditemukan spesifikasi yang sesuai dengan keinginan pelanggan atau user .

Tahapan-tahapan dalam metode prototype : 1. Mengidentifikasi apa saja kebutuhan Pelanggan dan Pengembang: Pada tahap ini, analisis sistem melakukan analisis kebutuhan pengguna dengan mengidentifikasi semua kebutuhan untuk sistem yang akan dikembangkan, termasuk mode antarmuka, teknik prosedural, dan teknologi yang akan digunakan. 2. Pengembangan prototype : Pada tahap ini, analisis sistem bekerja sama dengan pemrogram untuk mengembangkan prototype sistem yang menunjukkan kepada pemesan model sistem yang akan dibangun. 3. Menentukan Kelayakan prototype : Pada tahap ini, analisis sistem mengevaluasi sejauh mana prototype diterima oleh pemesan, serta mendeteksi dan mengidentifikasi perbaikan yang diperlukan, atau bahkan melakukan perombakan secara keseluruhan jika diperlukan. 4. Penggunaan prototype : Pada tahap ini, analisis sistem memberikan prototype kepada pemrogram untuk diimplementasikan dengan model yang telah dikembangkan menjadi sistem yang lengkap.

54 3.3 Software Development Life Cycle 3.3 1 Analisis Sistem Berjalan

Fokus dari analisis ini adalah merancang sistem yang akan mempermudah pengelola Pasar Santa dalam memberikan informasi mengenai ketersediaan kios serta informasi kepada pelaku usaha. Analisis ini mencakup proses sebelum perancangan sistem dilakukan. Dalam analisis ini, akan dievaluasi bagaimana proses yang sedang berlangsung saat ini serta diidentifikasi kelemahan yang ada, serta aspek-aspek yang dapat ditingkatkan. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami situasi yang ada sebelum dilakukan perancangan sistem. Proses penyewaan kios yang sedang berjalan di Pasar Santa adalah sebagai berikut: 1. Pelanggan mencari kios yang sudah tersedia didalam website. 2. Pelanggan melakukan pemesanan penyewaan kios yang telah pelanggan pilih 3. Admin menerima dokumen pemesanan pelanggan. 4. Admin mencatat dokumen tersebut, lalu membuat kwitansi atas pemesanan tersebut. 5. Pelanggan melakukan pembayaran sesuai dengan

sewa kios yang telah disepakati. 6. Bagian keuangan melakukan pengecekan atas pembayaran tersebut. 7. Admin menerbitkan bukti pelunasan dan membuat dokumen kontrak atas sewa kios. 8. Pelanggan menerima bukti pelunasan dan dokumen kontrak sewa kios.

3.3.2 Analisis PIECES Dalam mengidentifikasi masalah yang ada pada proses penyewaan kios yang berjalan, analisis dilakukan terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, dan efisiensi, yang lebih dikenal dengan PIECES. Tahap analisis PIECES pada proses prosedur penyewaan kios yang sedang berjalan dilakukan dengan membandingkan sistem yang sedang berjalan dengan sistem yang diusulkan.

No Aspek Kendala Solusi

- 1 Performance Pencatatan data penyewaan kios masih dilakukan secara manual Admin dapat mengelola data - data dengan cepat, mudah, dan efisien
- 2 Information Informasi yang didapat harus ditunggu untuk mendapat respon dari pengelola Pasar Santa Adanya system dapat mengetahui informasi tentang kios hingga harga yang telah tertera dihalaman website
- 3 Economics Harus mengeluarkan dana lebih banyak karna pencatatan buku masih manual Adanya sebuah database menjadikan pihak Pasar Santa menghemat pengeluaran
- 4 Control Data penyewaan yang dilakukan secara tertulis dan kurang nya backup data sehingga memicu kesalahan dalam pencatatan laporan Adanya penyimpanan data dan backup data dapat di control sehingga tidak ada kesalahan dalam data penyewaan
- 5 Efficiency Proses penyewaan melakukan datang ke pasar menjadi kurang efisien Adanya system proses penyewaan dapat dilakukan dengan mudah dan efisien
- 6 Service Pelayanan kurang memuaskan karena proses penyewaan banyak makan waktu Adanya system sebagai layanan t empat yang mudah diakses dan cepat diproses

Tabel 3.2 Analisis Pieces

3.4 Analisa Sistem Usulan

3.4.1 Tahap Perancangan Penulis menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD) yang dimana metode ini terdiri dari beberapa tahap perancangan yang bertujuan untuk mempercepat proses pengembangan perangkat lunak dengan mengutamakan keterlibatan pengguna, prototyping, dan iterasi. Berikut adalah tahap-tahap utama dalam perancangan RAD :

1. Tahap Perencanaan Pada tahap ini penulis

melakukan diskusi awal untuk mendefinisikan kebutuhan dan tujuan proyek dengan berfokus pada pemahaman dasar tentang apa yang diinginkan oleh pengguna, yang dimana penulis menggunakan beberapa metode seperti observasi, wawancara, dan kajian pustakan. 2. Tahap Pengembangan Prototype Pada tahap ini penulis mengembangkan prototipe awal dari aplikasi yang dibangun dan ditunjukkan kepada pengguna. Pendekatan ini memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan aplikasi sejak awal, memperjelas kebutuhan mereka, dan mengurangi risiko pengembangan aplikasi yang tidak sesuai dengan harapan. 3. Tahap Konstruksi Setelah penulis melakukan uji prototipe dan selanjutnya penulis melakukan tahap pembangunan aplikasi. Pada tahap ini penulis mengimplementasikan fitur- fitur yang telah disetujui dan mengintegrasikan berbagai komponen aplikasi, proses pengembangan ini berfokus pada kode sumber yang lebih stabil dan menyempurnakan aplikasi agar lebih siap untuk dioperasikan. 4. Tahap Pelaksanaan atau Implementasi Setelah aplikasi selesai dikembangkan dan diuji, pada tahap ini penulis melibatkan persiapan untuk implementasi aplikasi di lingkungan produksi, jika selama uji coba ditemukan bug maka akan dilakukan perbaikan. Setelah aplikasi siap, pengguna akhir mulai menggunakan aplikasi tersebut dalam kehidupan sehari-hari mereka.

3.4.2 Diagram Usulan Penulis membuat diagram usulan terhadap sistem sewa kios yang penulis rancang. Diagram usulan ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna bagaimana cara kerja sistem sewa kios. Berikut diagram usulan yang penulis buat. Berdasarkan flowchart sistem sewa kios yang penulis usulkan diatas dapat dijelaskan sebagai berikut: 1. Pengguna membuka halaman web sewa kios. 2. Kemudian Web menampilkan halaman awal berupa Home , Tentang Kami, Produk, Laporan Pemesanan, Data kios dan Kontak. 3. Selanjutnya apabila pengguna dapat melihat kios yang akan disewa pada menu Produk 4. Setelah pengguna memilih kios, selanjutnya pengguna memasukkan kios tersebut kedalam keranjang. 5. Kemudian pada keranjang pengguna akan memasukkan data diri pengguna. 6. Terakhir admin akan menghubungi pengguna untuk memproses sewa kios

tersebut. 3.4.3 Implementasi 1. Rancangan Tampilan Awal Penulis melakukan rancangan awal pengembangan aplikasi sewa kios sebagai berikut. Gambar di atas merupakan rancangan tampilan awal saat membuka web, pada halaman ini terdapat Home , Tentang Kami, Produk, dan Kontak. 2. Rancangan Tentang Pasar Santa Penulis merancang tentang pasar santa sebagai berikut. Gambar di atas merupakan tampilan mengenai keterangan profil pasar secara singkat. 3. Rancangan Produk Penulis merancang produk kios yang tersedia pada aplikasi sewa kios pasar santa. Gambar di atas menampilkan beberapa produk kios yang tersedia untuk disewakan di Pasar Santa. 4. Rancangan Detail Kios Penulis merancang detail produk kios yang tersedia pada aplikasi sewa kios pasar santa. Gambar diatas merupakan tampilan dari detail kios yang berisikan tentang keterangan kios . 5. Rancangan Kontak Penulis merancang kontak untuk sebagai bentuk saran kotak saran untuk pasar santa. Gambar di atas menampilkan Maps dari Lokasi Pasar Santa, dan terdapat tabel saran untuk Pasar Santa.

BAB IV HASIL DAN METODE PENELITIAN

4.1 Hasil Teknik Pengumpulan Data

4.1.1 Hasil Wawancara

Penulis telah melakukan wawancara seperti yang penulis cantumkan pada Bab 3. Dari wawancara tersebut, diketahui bahwa proses pemasaran dan penyewaan kios di Pasar Santa selama ini masih dilakukan secara manual dengan metode konvensional. Informasi mengenai ketersediaan kios disampaikan melalui brosur atau pengumuman yang ditempel di area pasar, sementara calon penyewa harus datang langsung untuk menanyakan informasi terkait produk, ketersediaan kios, dan harga sewa. Menurut narasumber yang penulis wawancara, proses ini dinilai belum efektif karena terbatasnya jangkauan promosi, terutama untuk calon penyewa yang berada di luar area pasar. Narasumber juga menyebutkan beberapa kendala lain, seperti keterbatasan dalam menyampaikan informasi secara cepat dan transparan kepada calon penyewa, serta lamanya waktu yang dibutuhkan dalam proses manual ini. Narasumber juga menyadari bahwa tidak adanya platform digital menyebabkan proses pemasaran dan penyewaan kios menjadi kurang efisien. Informasi

terkait ketersediaan kios atau perubahan harga tidak dapat disampaikan secara real-time, sehingga menghambat calon penyewa yang membutuhkan informasi secara cepat dan mudah diakses. Dari hasil wawancara, narasumber setuju apabila metode pemasaran dan penyewaan kios saat ini digantikan dengan aplikasi pemasaran berbasis web. Narasumber menyebutkan bahwa dengan adanya aplikasi tersebut, proses penyewaan dapat dilakukan lebih efisien, dengan informasi yang dapat diakses secara transparan dan real-time oleh calon penyewa. Narasumber juga mendukung jika aplikasi ini memiliki fitur seperti tampilan informasi ketersediaan kios, harga sewa, promosi, dan notifikasi terkait perubahan status penyewaan. Hal ini diharapkan dapat mempercepat proses pemasaran serta meningkatkan kemudahan akses informasi bagi calon penyewa maupun pengelola kios.

4.1.2 Hasil Observasi Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan selama periode Agustus 2024 hingga Desember 2024, penulis menganalisis secara mendalam bagaimana alur proses sewa kios yang berlangsung di Pasar Santa. Dalam pengamatan ini, ditemukan bahwa metode pemasaran sewa kios yang diterapkan saat ini masih didominasi oleh pendekatan konvensional. Sebagian besar promosi dilakukan melalui media sederhana, seperti brosur informasi yang ditempelkan pada kios-kios tertentu. Calon penyewa diharuskan mendatangi pasar secara langsung untuk menanyakan ketersediaan kios, melihat produk yang ditawarkan, serta memperoleh informasi mengenai harga sewa. Pendekatan ini tidak hanya mengandalkan komunikasi tatap muka, tetapi juga terbatas dalam menjangkau calon penyewa di luar area pasar. Selain itu, tidak adanya platform digital yang dapat menampilkan seluruh informasi tentang produk, ketersediaan kios, serta promosi dari masing-masing kios menjadi kendala utama dalam mendukung kemudahan akses dan transparansi bagi calon penyewa. Metode ini juga menyebabkan proses pemasaran menjadi kurang efisien, memakan waktu lebih lama, dan sulit bersaing dengan pasar modern yang telah beralih ke sistem berbasis teknologi. Dengan demikian, terdapat kebutuhan mendesak untuk mengembangkan sebuah solusi berbasis web yang tidak hanya

mampu meningkatkan efektivitas pemasaran kios, tetapi juga memperluas jangkauan promosi, menyederhanakan alur informasi, serta memberikan pengalaman yang lebih baik bagi calon penyewa dan pengelola kios di Pasar Santa. 4.2 Hasil Analisa 4.2 **43** 1 Use Case Diagram Use Case Diagram yang diusulkan pada sistem pemesanan ini terdiri dari 2 user yaitu pelanggan dan admin.

Use Case Diagram menggambarkan relasi interaksi antara user dan sistem. Berikut adalah use case diagram sistem penyewaan kios : 4.2.2 Deskripsi User Use Case Diagram Deskripsi use case mendeskripsikan user dan fungsi digambarkan dalam use case diagram. Berikut adalah deskripsi user dan definisi use case yang ada dalam use case sistem penyewaan kios. No Use Case Deskripsi 1 Pelanggan Pelanggan merupakan user yang dapat memilih kategori menu, memilih kios, melihat informasi kios, melakukan pemesanan, dan melakukan pembayaran kios. 2 Admin Admin merupakan user yang bertugas mengelola data penyewa, informasi kios, dan mengatur transaksi yang sedang berlangsung. Tabel 4.1 Deskripsi User Use Case Diagram Use Case ID UCI0C Use Case Name Memilih Kategori Menu User Pelanggan Deskripsi Pelanggan Memilih Kategori Sewa Kios Pre Condition Pelanggan mengakses halaman kategori menu Flow of Event 1. Pelanggan membuka halaman menu 2. Pelanggan memilih kategori menu sewa kios 3. Sistem menampilkan halaman sewa kios Post Condition Sistem menampilkan kategori sewa kios Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Melihat Menu Sewa Kios Use Case ID UCI0D Use Case Name Mengajukan Penyewaan User Pelanggan Deskripsi Pelanggan Memilih Melakukan Pemesanan Pre Condition Pelanggan mengakses halaman kategori menu Flow of Event 1. Pelanggan membuka halaman menu 2. Pelanggan memilih kategori menu sewa kios 3. Sistem menampilkan halaman sewa kios 4. Pelanggan memilih kios 5. Sistem menampilkan detail kios 6. Pelanggan menekan tombol sewa kios Post Condition Data akan tersimpan pada database dan akan muncul pesan berhasil Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Mengajukan Penyewaan Use Case ID UCI0E Use Case Name Melakukan Pembayaran User Pelanggan Deskripsi Pelanggan Memilih Melakukan Pembayaran Pre Condition Pelanggan

mengakses halaman kategori sewa kios Flow of Event 1. Pelanggan membuka halaman menu 2. Pelanggan memilih kategori menu sewa kios 3. Sistem menampilkan halaman sewa kios 4. Pelanggan memilih kios 5. Sistem menampilkan detail kios 6. Lalu Pelanggan mengklik sewa kios Post Condition Data akan tersimpan pada database dan akan muncul pesan berhasil

Tabel 4.4 Deskripsi Use Case Melakukan Pembayaran Use Case ID UCI0L Use Case Name Kelola Data Penyewa User Admin Deskripsi Admin Melihat Data Transaksi Pre Condition Admin masuk kehalaman data base

Flow of Event 1. Admin membuka halaman menu 2. Admin memilih kategori kelola transaksi 3. Admin melihat data penyewa 4. Admin dapat melakukan perubahan, dan penghapusan pada data penyewa Post Condition Sistem menampilkan detail data penyewa

Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Kelola Data Penyewa

4.2.3 Activity Diagram

Activity diagram berguna untuk menggambarkan aktivitas yang terjadi pada sebuah sistem. Activity diagram dapat digunakan untuk menggambarkan alur kerja yang terdapat pada use case diagram, hingga spesifikasi dari use case diagram.

1. Activity Diagram Menu Sewa Kios Berikut Penjelasan Activity Diagram Menu Sewa Kios:

- ☒ Pelanggan memilih menu sewa kios
- ☒ Sistem menampilkan halaman kios
- ☒ Pelanggan memilih kios yang ingin dilihat
- ☒ System menampilkan pilihan kios yang dipilih oleh pelanggan

2. Activity Diagram Pengajuan Penyewaan Berikut Penjelasan Activity Diagram Pengajuan Penyewaan:

- ☒ Pelanggan membuka halaman kios
- ☒ Sistem menampilkan halaman kios
- ☒ Pelanggan memilih kios
- ☒ Sistem menampilkan kios yang dipilih
- ☒ Pelanggan tekan menu konfirmasi
- ☒ Sistem memproses data penyewaan

4.2.4 Sequence Diagram

Activity diagram berguna untuk menggambarkan aktivitas yang terjadi pada sebuah sistem. Activity diagram dapat digunakan untuk menggambarkan alur kerja yang terdapat pada use case diagram, hingga spesifikasi dari use case diagram.

1. Sequence Diagram Menu Website

Sequence diagram pada gambar 4.4 menggambarkan tampilan awal pada saat pengguna membuka halaman website, yang dimana pada halaman website terdapat menu mengenai detail Pasar, Detail Kios, dan menu pemesanan

kios. 2. Sequence Diagram Menu Produk Sequence diagram pada gambar 4.5 menggambarkan tampilan pada saat pengguna mengakses halaman website lalu memilih menu produk, pada menu ini terdapat pilihan kios-kios yang tersedia untuk di sewakan. 3. Sequence Detail Produk Sequence diagram pada gambar 4.6 menggambarkan tampilan pada saat pengguna ingin mengetahui detail produk, pengguna dapat menekan icon detail yang kemudian akan muncul tampilan detail produk. 4. Sequence Diagram Menu Menambahkan produk ke keranjang Sequence diagram pada gambar 4.7 menggambarkan tampilan pada saat pengguna telah memilih produk yang ingin di sewa, lalu pengguna menambahkan kedalam keranjang, dan memproses produk tersebut. 5. Sequence Diagram Admin Sequence diagram pada gambar 4.8 menggambarkan Admin memproses data pembayaran yang telah masuk ke dalam system , lalu mengeceknya dan apabila pembayaran telah masuk maka admin segera menyelesaikan data pembayaran.

4.2.5 Class Diagram

Pada aplikasi pemasaran sewa kios di Pasar Santa, penulis merancang class diagram menjadi 3 class , yaitu pengguna, produk, dan pembayaran. Masing-masing class memiliki atributnya sendiri. Class diagram ini juga memiliki hubungan seperti yang penulis gambarkan di atas. Tujuan penulis membuat class diagram yaitu untuk mempermudah dalam pembuatan spesifikasi basis data. Berikut rincian rancangan class pada aplikasi pemasaran sewa kios.

4.3 Hasil Perancangan

4.3.1 Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap awal dalam melakukan pengembangan Rapid Application Development (RAD) adalah perencanaan kebutuhan. Perencanaan kebutuhan ini dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi terkait permasalahan yang ada di sistem penyewaan kios di Pasar Santa. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang penulis lakukan melalui observasi dan wawancara, penulis menemukan bahwa terdapat sejumlah permasalahan dalam proses penyewaan kios yang ada saat ini. Selain itu, penulis juga melakukan analisis PIECES untuk mengidentifikasi aspek-aspek yang bermasalah, serta solusi yang dibutuhkan mulai dari kinerja, informasi, pengendalian, dan efisiensi. Berdasarkan hasil pengumpulan data dan analisis yang penulis lakukan,

penulis menawarkan solusi berupa rancangan aplikasi sewa kios online yang diharapkan dapat mempercepat proses penyewaan, meningkatkan efisiensi, serta meminimalkan kesalahan dalam pengelolaan transaksi sewa kios di Pasar Santa. Aplikasi ini juga akan mempermudah pengelolaan data penyewa, transaksi, dan status pembayaran secara lebih terstruktur dan terotomatisasi.

4.3.2 Desain Sistem

Pada tahapan setelah perencanaan kebutuhan pengembang melakukan desain sistem yang dikomunikasikan kepada pengguna. Rancangan aplikasi web menampilkan halaman Awal, Tentang Kami, Produk, Laporan Pemesanan, Data Kios, dan Kontak. Pada halaman Produk dapat menambahkan produk ke keranjang dan melihat detail kios.

4.3.3 Pengembangan

Pada proses pengembangan penulis menerapkan rancangan menjadi kode aplikasi. Pengembangan dilakukan menggunakan bahasa PHP, Javascript, HTML, CSS, dan MySQL. Pengembang melakukan pengembangan aplikasi mulai dari proses, tampilan menu awal, detail Pasar Santa, detail kios, laporan pemesanan, data kios, dan layanan pelanggan.

4.4 Implementasi

4.4.1 Tampilan Home

Gambar diatas merupakan halaman dari aplikasi sewa kios Pasar Santa, pada halaman ini dapat dilihat bentuk Pasar Santa serta detail Alamat Pasar Santa.

4.4.2 Tampilan Tentang

Pasar Santa Gambar diatas menjelaskan mengenai Pasar Santa serta menunjukkan situasi dan kondisi Pasa Santa.

4.4.3 Tampilan Kios

Pada gambar diatas terdapat nama kios yang tersedia untuk disewakan dan terdapat detail harga kios tersebut. Selain itu, terdapat icon mata yang berguna untuk melihat detail dari kios tersebut apabila di klik.

4.4.4 Tampilan Detail Kios

Pada tampilan ini terdapat detail kios berupa kapasitas listrik, dan informasi lainnya.

4.4.5 Tampilan Checkout

Pada tampilan ini pelanggan dapat memasukkan Nama, Email dan nomor telp untuk dapat dikirimkan detail pembayaran.

4.4.6 Tampilan Laporan

Pemesanan Pada tampilan ini pelanggan dapat melihat laporan pemesanan yang menunjukkan nama, items / nomor kios, dan total.

4.4.7 Tampilan Data

Kios Pada tampilan ini pelanggan dapat melihat Nomor Kios, Harga Sewa, dan Deskripsi pada masing-masing kios.

4.4.8 Tampilan Kontak

Saran



Pada tampilan ini pelanggan dapat memasukkan nama, email, dan nomor telepon apabila terdapat pendapat dan saran untuk Pasar Santa. 4.5

Pengujian 4.5.1 Black Box N Fitur Deskripsi Skenario Hasil Hasil

Pengujian o skenario 1. Tampilan Awal 1. Pengguna membuka web sewa kios Pasar Santa Pengguna melihat tampilan awal pada web sewa kios Pengguna diarahkan pada halaman awal 2. Menampil kan halaman Produk 1. Pengguna membuka menu produk Pengguna melihat produk yang tersedia pada Pasar Santa Pengguna dapat menambah kan produk ke menu keranjang 3. Menampil kan halaman Keranjang 1. Pengguna dapat melihat kios yang dipilih Pengguna dapat mengisi data yang dibutuhkan oleh admin Pengguna berhasil mengupdat e data 4. Menampil kan halaman Keranjang 1. Pengguna mengisi data yang dibutuhkan oleh admin Pengguna mengisi data Jika pengguna tidak lengkap dalam mengisi data, tombol sewa kios tidak dapat di klik 5. Tampilan halaman keranjang setelah mengisi data 1. Pengguna mengisi data dengan lengkap Pengguna dapat memilih untuk sewa berapa tahun dengan cara klik icon + Jika pengguna sudah lengkap mengi si data akan ada keterangan “Pemesana n Berhasil! Pengelola akan menghubu ngi anda.

Table 4.6 Black Box Testing 4.5.2 White Box Pengujian ini dilakukan dengan cara menggambarkan flowchart yang akan dijalankan. Pengujian ini dilakukan dari sisi desain dan juga kode dengan input dan output yang telah dilakukan di awal. BAB V PENUTUP 5.1

Kesimpulan Perancangan dan pembangunan aplikasi pemasaran sewa kios di Pasar Santa dilakukan secara sistematis melalui tahapan pengumpulan data, analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. 36 Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan solusi yang lebih efisien dalam proses penyewaan kios dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan kajian pustaka. 42 Analisis data dilakukan dengan metode PIECES , sedangkan implementasi aplikasi menggunakan bahasa pemrograman HTML , CSS , dan JavaScript . Berikut beberapa manfaat yang dirasakan: 1. Aplikasi membantu mempercepat proses penyewaan kios di Pasar Santa. 2. Penyewa kios dapat dengan mudah mengakses informasi terkait ketersediaan dan prosedur

REPORT #24668467

sewa secara online . 3. Data terkait penyewa dan kios dapat dikelola dengan lebih rapi dan sistematis. 4. Proses penyewaan menjadi lebih transparan dengan informasi yang tersedia secara real-time . 5. Pihak pengelola pasar dapat menggunakan data yang terorganisir untuk membuat keputusan strategis terkait pengelolaan kios. 5.2 Saran Meskipun aplikasi ini telah berhasil dikembangkan dan di uji coba, masih terdapat beberapa aspek yang dapat diperbaiki dan dikembangkan lebih lanjut. Oleh karena itu, beberapa saran yang dapat diberikan antara lain: peningkatan antarmuka pengguna agar lebih terlihat menarik dan penambahan fitur seperti registrasi, login , dan penyimpanan dataKbaseKpenyewa.



REPORT #24668467

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

| | | |
|-----------------|--|-----|
| INTERNET SOURCE | | |
| 1. | 2.82% www.pasarjaya.co.id https://www.pasarjaya.co.id/history | ● ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 2. | 2.2% ghostghost66.blogspot.com http://ghostghost66.blogspot.com/2017/04/metode-pengembangan-sistem-pro... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 3. | 2.07% ghostghost66.blogspot.com http://ghostghost66.blogspot.com/2017/04/metode-pengembangan-sistem-pro... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 4. | 2.03% eprints.binadarma.ac.id http://eprints.binadarma.ac.id/8853/1/TUGAS%205.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 5. | 1.9% fajarseptiawan356851816.wordpress.com https://fajarseptiawan356851816.wordpress.com/2019/05/13/metode-prototypi... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 6. | 1.69% digilib.esaunggul.ac.id https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-NonDegree-22903-BAB1.Image.Marke.. | ● ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 7. | 1.47% ghostghost66.blogspot.com http://ghostghost66.blogspot.com/2017/04/metode-pengembangan-sistem-pro... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 8. | 1.43% repository.ibs.ac.id http://repository.ibs.ac.id/4653/2/BAB%201%20%20RIZKA%20AMELLIA-2017111.. | ● ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 9. | 1.41% eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2018/G.211.18.0083/G.211.18.0083-... | ● ● |



REPORT #24668467

| | | |
|-----------------|--|-----|
| INTERNET SOURCE | | |
| 10. 1.38% | www.disnakerja.com https://www.disnakerja.com/lowongan-kerja-perumda-pasar-jaya/ | ● ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 11. 1.29% | imanaanggreani.blogspot.com http://imanaanggreani.blogspot.com/2014/06/metode-pengembangan-software.. | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 12. 1.18% | @agneshinsa/mengenal-prototyping-2a8bcc04a4ef https://medium.com/@agneshinsa/mengenal-prototyping-2a8bcc04a4ef | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 13. 1.18% | eprints.uad.ac.id https://eprints.uad.ac.id/1719/17/08018038-ziaulhaq-prototyping-kelebihan_da... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 14. 1.16% | septyangreini.wordpress.com https://septyangreini.wordpress.com/2019/03/02/tahapan-sdlc/ | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 15. 1.14% | digilib.uinsa.ac.id http://digilib.uinsa.ac.id/2552/6/Bab%204.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 16. 1.13% | scholarhub.ui.ac.id https://scholarhub.ui.ac.id/cgi/viewcontent.cgi?article=1292&context=jepi | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 17. 1% | digilib.stekom.ac.id https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_03b5d0f2132165623e1... | ● ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 18. 0.92% | repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65566/1/ERIANTO-F... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 19. 0.91% | repository.binadarma.ac.id https://repository.binadarma.ac.id/853/2/Fadhila%20Rizki%20Bab%201.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 20. 0.85% | lib.ui.ac.id https://lib.ui.ac.id/file?file=digital/old10/124095-SK-Neg%20009%202008%20Ru... | ● ● |



REPORT #24668467

| | | |
|-----------------|--|---|
| INTERNET SOURCE | | |
| 21. 0.81% | repository.usni.ac.id https://repository.usni.ac.id/repository/d7f850a43b8d68bc21ea900640a350ea.p... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 22. 0.77% | getcharintegerina.wordpress.com https://getcharintegerina.wordpress.com/2012/03/28/model-rekayasa-perangka.. | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 23. 0.75% | repository.binadarma.ac.id https://repository.binadarma.ac.id/770/2/BAB%201.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 24. 0.69% | library.binus.ac.id http://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2HTML/2012100544mtif2/page2... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 25. 0.66% | medium.com https://medium.com/@suryanivebhi42/the-power-of-prototype-in-design-think... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 26. 0.63% | www.kompasiana.com https://www.kompasiana.com/nurfani9943/6492b62608a8b555a1278423/analisis... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 27. 0.63% | eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G11A/2014/G.111.14.0039/G.111.14.0039-... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 28. 0.61% | ojs.unud.ac.id https://ojs.unud.ac.id/index.php/jlk/article/download/44854/30739 | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 29. 0.58% | repository.pancabudi.ac.id https://repository.pancabudi.ac.id/perpustakaan/lokalkonten/1614373116_72_... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 30. 0.55% | ejournal.undiksha.ac.id https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/article/download/16483/11357/.. | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 31. 0.55% | ejournal.unsrat.ac.id https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/download/17856/.. | ● |



REPORT #24668467

| | | |
|-----------------|--|-----|
| INTERNET SOURCE | | |
| 32. 0.53% | eprints.ums.ac.id https://eprints.ums.ac.id/49041/3/BAB%20I.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 33. 0.52% | repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/44328/1/HARRY%20.. | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 34. 0.51% | roboguru.ruangguru.com https://roboguru.ruangguru.com/forum/pemasaran-adalah-suatu-proses-sosial... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 35. 0.45% | www.repository.unpra.ac.id https://www.repository.unpra.ac.id/uploads/keseluruhan_misda_1.pdf | ● ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 36. 0.43% | www.academia.edu https://www.academia.edu/30955277/SISTEM_INFORMASI_AKADEMIK_PENDAT... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 37. 0.41% | e-journal.uajy.ac.id https://e-journal.uajy.ac.id/29457/3/180423993_Bab%202.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 38. 0.4% | web.unikom.ac.id https://web.unikom.ac.id/memahami-sistem-komputer-fondasi-teknologi-mode.. | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 39. 0.39% | e-journal.uajy.ac.id http://e-journal.uajy.ac.id/16948/2/EA217151.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 40. 0.36% | repository.ub.ac.id http://repository.ub.ac.id/10563/6/BAB%20II.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 41. 0.35% | repository.iainkudus.ac.id http://repository.iainkudus.ac.id/2284/4/04%20BAB%20I.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 42. 0.34% | jurnal.stmik-aub.ac.id https://jurnal.stmik-aub.ac.id/index.php/goinfotech/article/download/162/159 | ● |



REPORT #24668467

| | | |
|-----------------|--|---|
| INTERNET SOURCE | | |
| 43. | 0.32% repo.darmajaya.ac.id http://repo.darmajaya.ac.id/1099/5/BAB%20IV.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 44. | 0.32% repository.unissula.ac.id http://repository.unissula.ac.id/29858/1/Teknik%20Industri_31601700101_fullp... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 45. | 0.28% agustian354.wordpress.com https://agustian354.wordpress.com/2013/05/14/331/ | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 46. | 0.27% accounting.binus.ac.id https://accounting.binus.ac.id/2020/05/19/memahami-system-development-life... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 47. | 0.25% e-journal.uajy.ac.id http://e-journal.uajy.ac.id/29129/2/190710150_Bab%201.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 48. | 0.23% repository.widyatama.ac.id https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2349/BA... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 49. | 0.22% widuri.raharja.info https://widuri.raharja.info/index.php?title=SI1114468705&diff=134258 | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 50. | 0.19% repository.unika.ac.id https://repository.unika.ac.id/29930/4/18.N3.0002-Calvin%20Husodo-BAB%20II... | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 51. | 0.17% repository.unama.ac.id http://repository.unama.ac.id/961/1/BAB%201.pdf | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 52. | 0.14% medium.com https://medium.com/@efrenkun123/prototyping-dan-penerapannya-1d6041e65.. | ● |
| INTERNET SOURCE | | |
| 53. | 0.11% repository.its.ac.id https://repository.its.ac.id/81494/2/08311440000068-Undergraduate_Thesis.pdf | ● |



REPORT #24668467

INTERNET SOURCE

54. **0.09%** www.tatvasoft.com ●

<https://www.tatvasoft.com/outsourcing/2023/03/software-development-life-cyc..>

INTERNET SOURCE

55. **0.09%** www.repository.unpra.ac.id ●

https://www.repository.unpra.ac.id/uploads/TUGAS_AKHIR_Iqbal_Bernandes.p...