

Rancang Bangun Sistem Informasi Pengelolaan Studio Foto Menggunakan Metode Prototype

Yori Aldrin¹, Noverly Lysbetti Marpaung²

Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Riau, Pekanbaru, Riau, Indonesia

Email: yorialdrin39@gmail.com¹, novery.marpaung@eng.unri.ac.id²

Abstract – SevenPixel Photography and Artwork Photo Studio still use manual methods where customers have to come to the studio to make orders and payments to the studio. Then the studio records the results of orders and payments made by customers in a notebook. This method is not effective because proof of payment could be lost, causing harm to both parties. This website application is a solution that the author provides so that studios can manage orders and payments better and consumers can view photo packages and photo galleries. Ordering and paying for photo packages is easy because it is online. This website was built using the PHP programming language and MySql as the database. The prototype method is a method that involves users and developers in negotiating regarding system development so that developers are more effective in building systems. Black-box testing is an important testing method because it can identify errors in the function of a system. Test results using the Black-box Testing method showed that the system could run and function well without any significant problems. The result of this research is a website-based system that has order, payment, recording orders and consumer payments, studio financial reports, and photo galleries.

Keywords - Prototype, Photo Studio, Photography, Order

Intisari - Studio foto SevenPixel Photography and Artwork masih menggunakan cara manual dimana para pelanggan harus datang ke studio untuk melakukan pemesanan dan pembayaran kepada pihak studio. Lalu pihak studio mencatat hasil pemesanan dan pembayaran yang dilakukan oleh pelanggan di buku nota. Cara itu tidak efektif karena bisa saja bukti pembayaran hilang sehingga merugikan kedua belah pihak. Aplikasi website ini merupakan solusi yang penulis berikan agar pihak studio dapat mengelola pesanan dan pembayaran menjadi lebih baik serta konsumen dapat melihat paket foto, galeri foto. Memesan dan membayar paket foto menjadi mudah dikarenakan sudah secara *online*. Website ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySql sebagai *database*. Metode *prototype* adalah sebuah metode yang mengikutsertakan *user* dan *developer* untuk berunding terkait pembangunan sistem, sehingga *developer* lebih efektif dalam membangun sistem. *Black-box Testing* merupakan metode pengujian yang penting karena dapat mengidentifikasi kesalahan dalam fungsi suatu sistem. Hasil pengujian menggunakan metode *Black-box Testing* didapatkan hasil bahwa sistem dapat berjalan dan berfungsi dengan baik tanpa ada masalah yang berarti. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem berbasis website memiliki fitur pemesanan, pembayaran, pencatatan pesanan dan pembayaran konsumen, laporan keuangan pihak studio dan galeri foto.

Kata Kunci - Prototype, Studio Foto, Fotografi, Pemesanan

I. PENDAHULUAN

Dalam perkembangan zaman sekarang yang serba digital, manusia harus bisa beradaptasi dengan teknologi yang berkembang dengan cepat dan pesat. Salah satunya adalah kegiatan fotografi. Yang dimana fotografi itu dibutuhkan untuk mengambil momen khusus. Setiap acara maupun peringatan hari tertentu pasti dibutuhkan jasa fotografi agar bisa mendokumentasikan acara tersebut sehingga kelak dikemudian hari bisa dikenang dan diingat. SevenPixel Photography Studio merupakan salah satu studio foto yang mencakupi kegiatan tersebut yang ada di Kota Pekanbaru. Studio foto merupakan jenis fotografi yang banyak

dilakukan didalam ruangan sehingga fotografer dapat menghasilkan gambar sesuai dengan yang direncanakan. SevenPixel Photography Studio di dalam kegiatannya tidak terlepas dari proses bisnis. Adapun proses bisnis yang dilakukan adalah meliputi Pemesanan jasa foto, Penjadwalan dan Pembayaran jasa foto. Saat ini, SevenPixel Photography masih menggunakan cara konvensional untuk menampilkan informasi tentang reservasi jasa foto itu sendiri. Sehingga perusahaan ini masih belum memanfaatkan teknologi zaman sekarang yang dapat mempermudah pemesanan dan pembayaran jasa foto studio. Itu terlihat dari pemesanan paket foto, dimana pembeli harus datang ke studio foto untuk melihat dan memesan paket foto. Lalu penjadwalan foto yang mengharuskan pihak studio mengecek tanggal kosong agar bisa dijadwalkannya kegiatan foto tersebut, dan pembayaran paket foto yang mengharuskan konsumen datang ke studio dan membayar dp secara tunai, dan ditulis di buku nota pembayaran. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan sebuah Sistem Informasi yang diharapkan dapat menunjang dan membantu pihak studio dalam mengelola studio foto serta membantu pihak konsumen pemesanan dan pembayaran paket foto. Kemudian juga membantu pihak studio dalam pencatatan pemesanan dan pembayaran. Sistem Informasi ini akan diimplementasikan ke dalam bentuk sebuah *website*. *Website* adalah suatu layanan yang terhubung ke internet dan bisa diakses melalui *browser*. *Website* biasanya menampilkan teks, gambar, suara maupun video dan mempunyai keunggulan untuk menyambungkan (link) antara satu dokumen dengan dokumen lainnya (*hypertext*) [1].

Sistem Informasi berbasis *website* ini dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman PHP. Alasan menggunakan Bahasa pemrograman PHP dikarenakan sifatnya yang *open source* atau tanpa biaya, lalu Bahasa ini mudah untuk dipelajari oleh *developer* dan memiliki kemampuan integrasi yang kuat terhadap berbagai sistem *database*. Serta memiliki kinerja yang baik terhadap web. Penelitian ini juga menggunakan Bootstrap sebagai *framework* tampilannya karena mempermudah membangun dan merancang tampilan sebuah *website*. Bootstrap memiliki keunggulan seperti dapat merancang *website* menjadi lebih *responsive* di berbagai perangkat dan ukuran layar. Serta memiliki berbagai komponen antarmuka siap pakai sehingga dapat mempercepat proses pengembangan. Perancangan sistem ini juga meliputi *Flowchart*, *Usecase*. Dengan adanya Sistem Informasi ini, diharapkan bisa mempermudah konsumen dalam melihat informasi paket foto, pemesanan paket foto, dan pembayaran paket foto. Sehingga dapat meningkatkan pelayanan di SevenPixel Photography itu sendiri. Beberapa penelitian terkait pembangunan aplikasi pemesanan diantaranya penelitian [2] tentang sistem informasi pemesanan studio foto, penelitian [3] tentang rancang bangun aplikasi pemesanan air bersih, penelitian [4] tentang perancangan aplikasi form pelayanan jasa pada studio foto, penelitian [5] tentang analisis dan perancangan sistem informasi pemesanan produk pengantin, penelitian [6] tentang implementasi e-commerce berbasis web.

Dari beberapa contoh penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, penelitian ini menghasilkan *website* yang memiliki perbedaan seperti fitur yang dimana konsumen bisa memilih jenis studio seperti *indoor*, *outdoor*, ataupun *mobile* studio. Serta penelitian ini mempunyai hasil yang dapat memenuhi kebutuhan pengelolaan perusahaan SevenPixel Photography dalam hal pemesanan paket foto dan pembayaran paket foto yang dilakukan oleh konsumen, lalu pengelolaan pesanan dan pembayaran oleh pihak studio sehingga dapat meningkatkan pelayanan perusahaan itu.

II. SIGNIFIKANSI STUDI

A. Sistem informasi

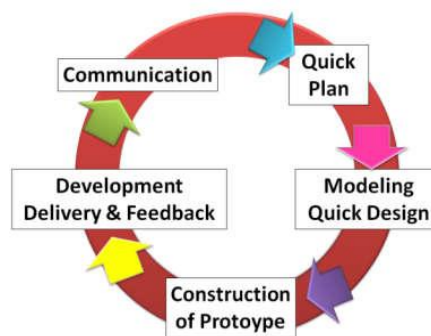
Sistem informasi adalah himpunan yang terdiri dari subsistem, yang berhubungan dalam menyelesaikan suatu masalah tertentu dengan cara mengolah data dengan komputer sehingga memiliki nilai tambah serta bermanfaat bagi penggunaanya[7]

B. Metode Prototype

Model *Prototype* adalah suatu bentuk proses pembuatan model sederhana sebuah *website* yang memperbolehkan user / penggunanya memiliki pandangan dasar dari aplikasi ataupun sistem yang akan dibangun

Metode pengembangan model prototype ini memiliki lima tahap utama, yaitu *Communication* (Komunikasi), *Quick Plan* (Perencanaan Cepat), *Modeling Quick Design* (Permodelan Desain Secara Cepat), *Construction of Prototype* (Membangun Prototipe), dan *Development Delivery & Feedback* (Penyerahan Sistem ke Para Pengguna / Pelanggan dan Umpan Balik) [3]

Alur metode pengembangan sistem dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Prototype

Berdasarkan Gambar 1, dapat dilihat alur atau tahapan dari metode pembangunan sistem ini.

1. **Communication**
Pada tahap ini *developer* dan *user* bertemu untuk menjelaskan tujuan dari sistem yang akan dibangun
2. **Quick Plan**
Pada tahap ini *developer* membuat rancangan cepat dari sistem yang akan dibangun seperti *flowchart*, *wireframe* dan *wireflow*.
3. **Modelling Quick Design**
Pada tahap ini *developer* membuat rancangan desain sederhana berupa *mock-up* yang berguna agar dapat memberikan gambaran kepada *user* tentang sistem yang akan dibuat.
4. **Construction of Prototype**
Setelah pembuatan rancangan dan desain sederhana, maka *developer* melakukan pembangunan *prototype* seperti *usecase*, dan DFD.
5. **Development Delivery & Feedback**
Tahap ini dilakukan agar mendapatkan umpan balik dari *user*. Evaluasi dapat dilakukan secara terus menerus dan selalu akan melibatkan *user*.

C. UseCase

Usecase Diagram merupakan gambaran atau alur fungsionalitas dari sistem. Yang bertujuan agar user dapat mengerti fungsi dari setiap alur sistem yang dibangun. *Usecase* dapat menggambarkan dari sudut pandang user. Serta pembuatan *Usecase* lebih difokuskan kepada fungsionalitas yang ada pada sistem [8]

D. Entity Relationship Diagram (ERD)

Dalam rekayasa perangkat lunak, *Entity Relationship Diagram* merupakan salah satu permodelan basis data guna menghasilkan skema konseptual untuk model data semantic sistem. Dimana sebuah sistem seringkali memiliki basis data relasional [9].

E. *Wireframe*

Wireframe merupakan kerangka dasar dari sebuah tampilan halaman aplikasi yang dirancang dan dibangun yang didalamnya terdapat elemen-elemen penting dari setiap halamannya. Secara visual tampilan dari *wireframe* ini hanya terbentuk dari kotak dan garis yang menandakan posisi dari setiap elemen [10].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Communication*

Pada tahap ini *developer* dan *user* bertemu untuk menjelaskan tujuan dari sistem yang akan dibangun.

Saat dilakukannya survei, peneliti mengumpulkan data melalui dua metode, yaitu:

a. Wawancara

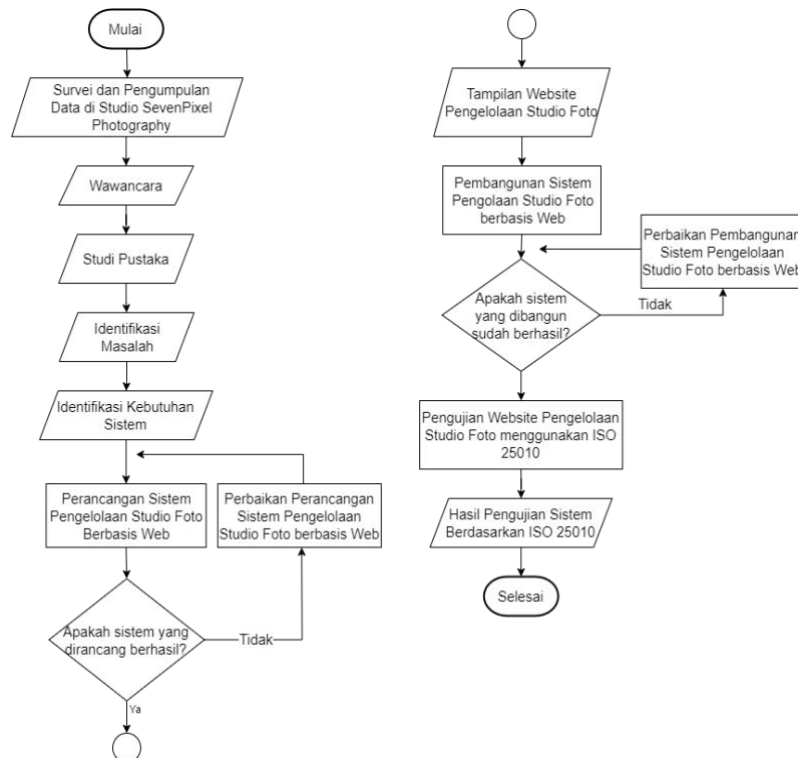
Metode wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab kepada *user*. Dalam penelitian, penulis mengumpulkan data dengan mewawancarai salah satu pemilik dari studio SevenPixel Photography tersebut.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan tujuan mengumpulkan informasi terkait data yang dibutuhkan pada penelitian. Kegiatan survei dilakukan pada studio foto SevenPixel Photography yang berlokasi pada Jalan Guru No. 01, Kec. Payung Sekaki, Pekanbaru, Riau. Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa konsumen harus datang ke studio untuk memesan jasa foto, sedangkan pihak studio masih harus mencatat pemesanan dan pembayaran pada buku nota.

B. *Quick Plan*

Pada tahap ini, *developer* membuat rancangan secara cepat dari sistem yang akan dibuat agar dapat melakukan perencanaan sesuai dengan kebutuhan *user*. Perancangan *flowchart* menggambarkan langkah-langkah dan urutan proses penelitian sistem agar dapat dipahami. Adapun Perancangan *Flowchart* dapat dilihat pada Gambar 2



Gambar 2. Flowchart Penelitian

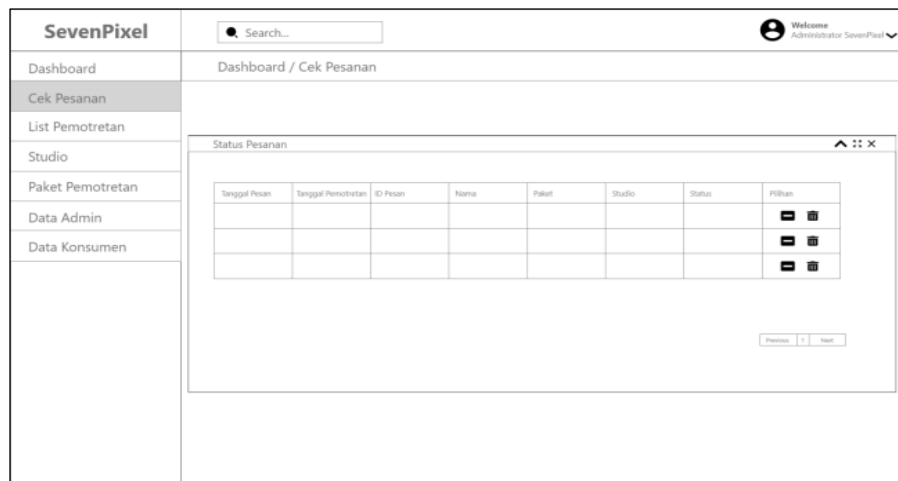
C. *Modelling Quick Design*

Dalam tahap ini akan menyajikan gambaran besar dari sistem secara singkat. Tahap ini menjelaskan gambaran sistem yang dapat dilihat oleh *user*. *Wireframe* merupakan tahapan penting sebelum desain antarmuka dibuat dan sebelum *stakeholder* menyetujui letak elemen yang penting untuk halaman web [11].



Gambar 3. Wireframe Halaman Pemesanan

Pada gambar 3 adalah gambar wireframe halaman pemesanan. Pada gambar menunjukkan logo dan nama perusahaan yang terletak pada pojok kiri atas. Lalu pada bagian *body* terdapat kolom pengisian yang bisa diisi oleh konsumen jika ingin melakukan pemesanan. Terdapat kolom nama, pilih studio yang bisa dipilih oleh konsumen jika ingin memesan pada studio *indoor*, *outdoor*, dll. Kolom tanggal pemotretan yang ingin dipesan, kolom paket foto yang ingin dipesan, kolom asal daerah, serta tanggal pemesanan yang otomatis menyesuaikan pada tanggal si pemesan melakukan pemesanan.



Gambar 4. Wireframe Halaman Data Pemesanan

Pada Gambar 4 adalah gambar wireframe data pemesanan yang menampilkan halaman *administrator* cek pesanan, berisikan informasi mengenai transaksi yang belum dan sudah dibayar oleh konsumen. Pada halaman ini, *administrator* bisa melakukan edit ataupun menghapus pesanan.

D. Construction of Prototype

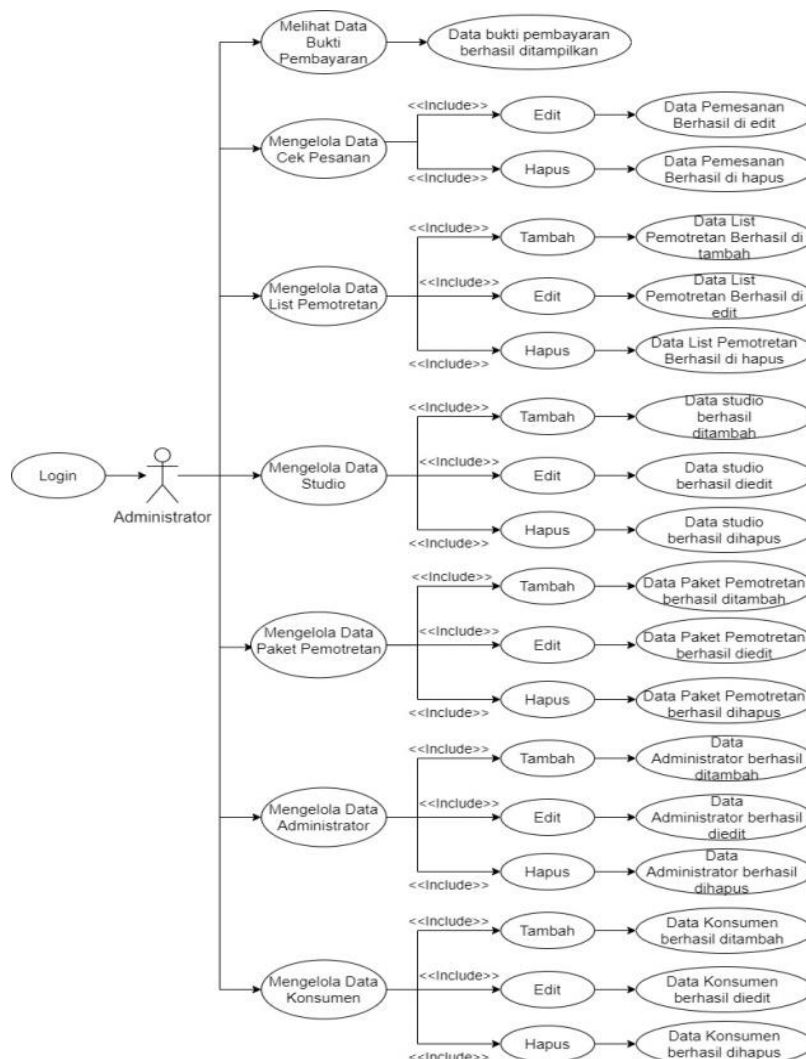
Setelah selesai pada tahapan perancangan dan pembuatan model sederhana selesai dibuat, maka *developer* melanjutkan pembangunan *prototype*.

1. Perancangan Usecase

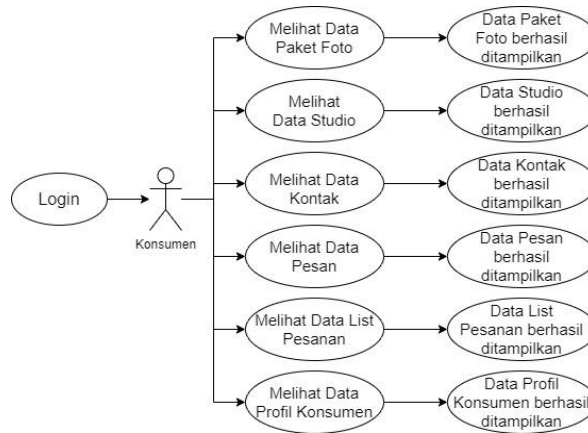
Perancangan *usecase* terdiri dari 3, yaitu pemilik, *administrator*, dan konsumen. Perancangan *Usecase* dapat dilihat pada Gambar 5,6,7.



Gambar 5. Usecase Pemilik



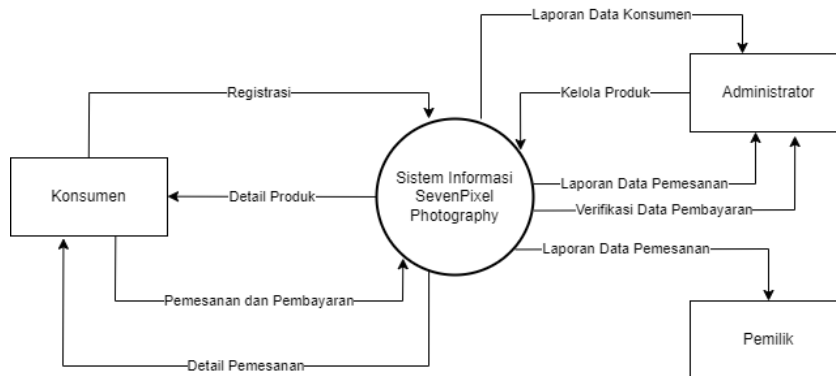
Gambar 6. Usecase Administrator



Gambar 7. Usecase Konsumen

2. Perancangan DFD

Perancangan *Data Flow Diagram* atau DFD merupakan penjelasan dari suatu alur data sebuah sistem. Perancangan DFD dapat dilihat pada Gambar 8.

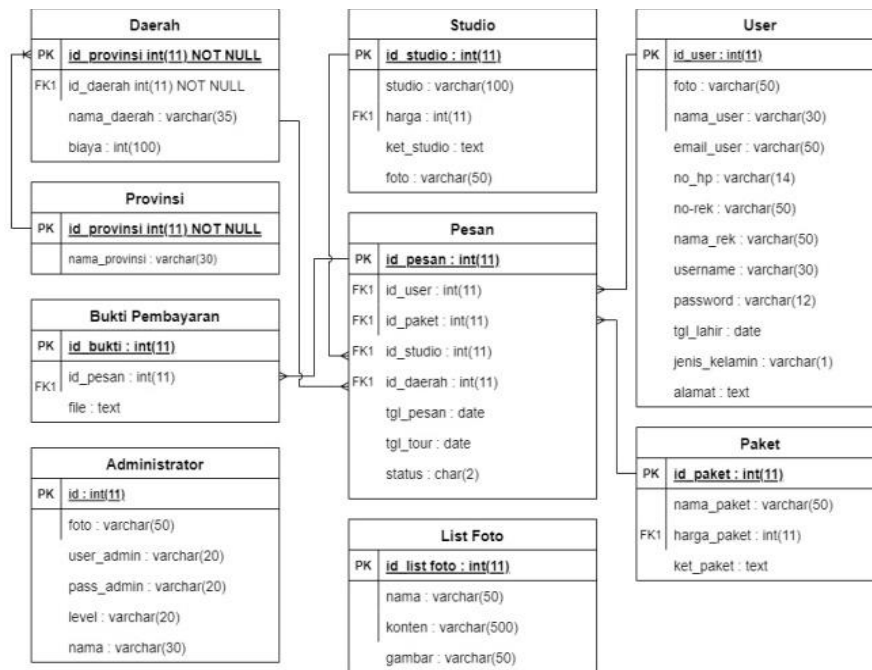


Gambar 8. Perancangan DFD

Pada Gambar 8 yaitu perancangan DFD dapat dilihat bahwa diterimanya data oleh entitas *administrator* dari data konsumen, data pemesanan, data verifikasi data pembayaran. Data yang dikirim ke sistem oleh *administrator* adalah data kelola produk. Lalu data yang dikirim entitas konsumen ke sistem adalah data registrasi, pemesanan dan pembayaran. Dan konsumen menerima data dari sistem berupa detail produk dan detail pemesanan. Serta entitas pemilik menerima data laporan pemesanan dari sistem.

3. Perancangan ERD

Perancangan ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan antar tabel pada basis data yang terdapat pada aplikasi ini. Rancangan ERD dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Perancangan ERD

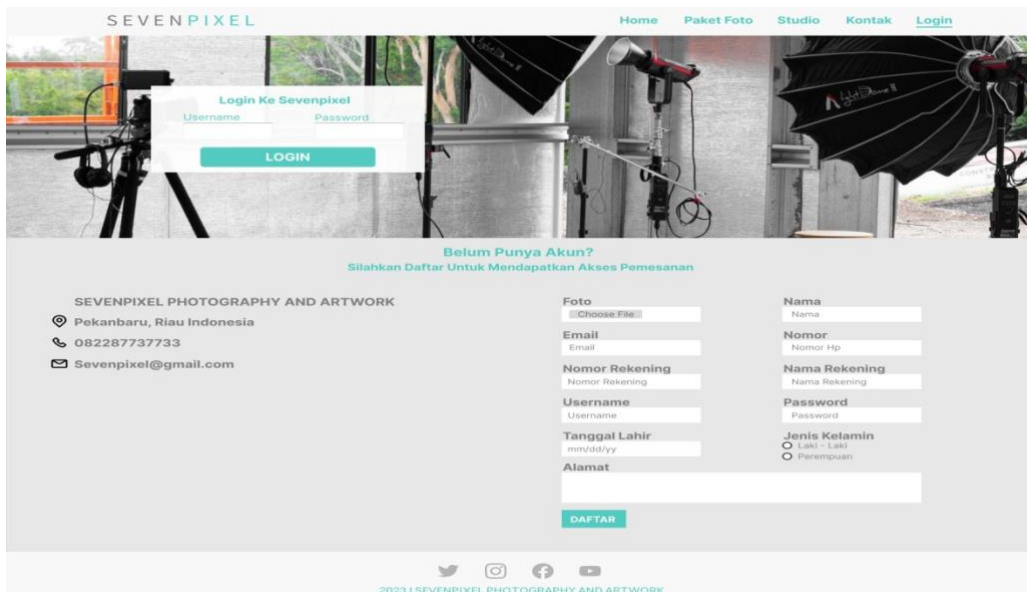
Pada gambar 9 dapat dilihat perancangan ERD pada *database* sistem ini. Terdapat tabel daerah, provinsi, bukti, admin, studio, pesan, *user*, tempat, dan paket. Pada tabel provinsi berhubungan *one to many* dengan tabel daerah, pada tabel pesan berhubungan *one to many* dengan tabel daerah, tabel bukti berhubungan *one to many* dengan tabel pesan, tabel pesan berhubungan *one to many* dengan tabel studio, tabel pesan berhubungan *one to many* dengan tabel user, dan tabel pesan berhubungan *one to many* dengan tabel paket.

E. Deployment Delivery & Feedback

Tahapan ini bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari *user*. Sistem yang sudah dibangun akan diserahkan kepada *user* untuk mengetahui sejauh mana sistem ini sudah memenuhi kebutuhan *user* tersebut. Apabila ada kendala maka akan di evaluasi ulang dengan metode *Prototype* sampai sistem tersebut sudah memenuhi kebutuhan. Jika sistem ini sudah memenuhi kebutuhan *user* maka sistem akan diserahkan secara penuh kepada *user*.

1. Tampilan Halaman Registrasi Konsumen

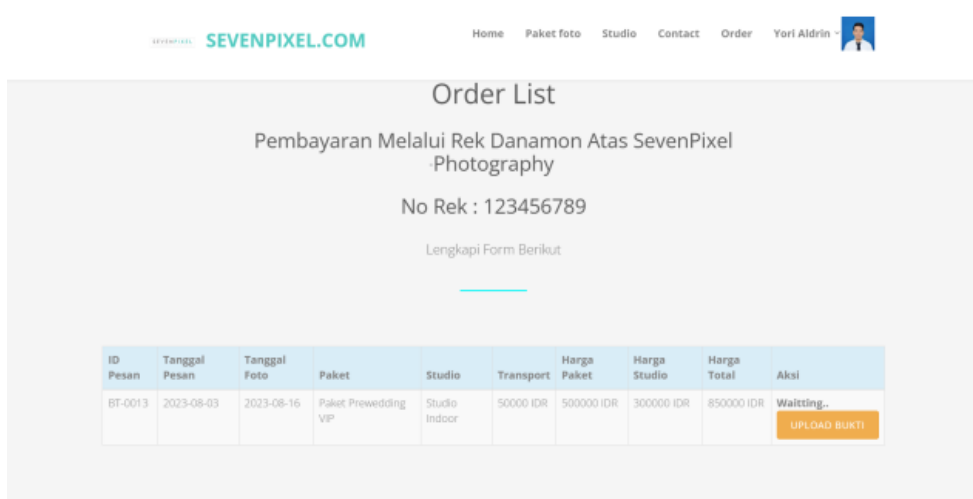
Pada Halaman ini, konsumen bisa mendaftarkan dirinya agar bisa melakukan pemesanan paket foto maupun pembayaran paket foto. Halaman registrasi konsumen dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 10 Halaman Registrasi Konsumen

2. *Tampilan Halaman Pemesanan*

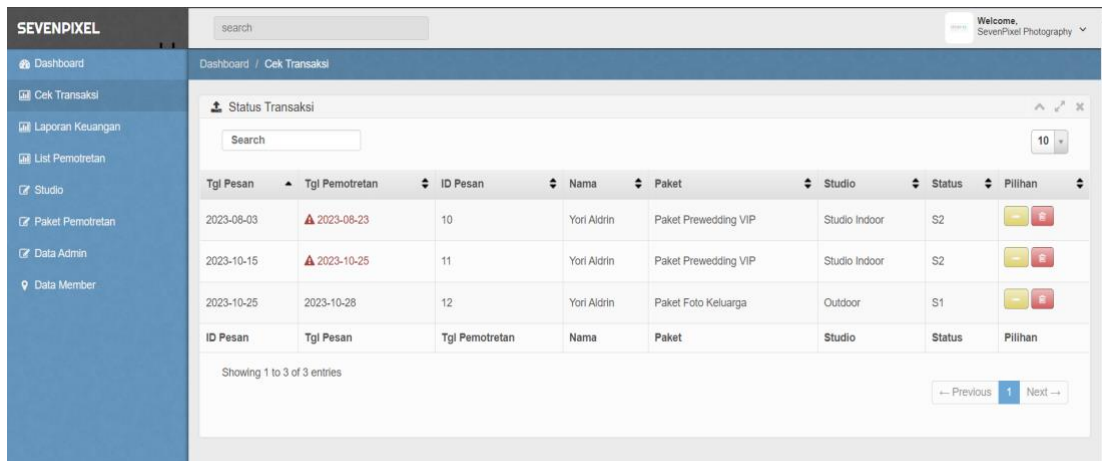
Pada halaman pemesanan ini, konsumen dapat melihat hasil pemesanan yang telah dilakukannya dan membayarkan pesannya sehingga akan mendapatkan bukti jadwal pemesanan dari *administrator* jika pesannya sudah disetujui. Halaman Pemesanan dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11 Halaman Pemesanan

3. *Tampilan Halaman Data Pemesanan*

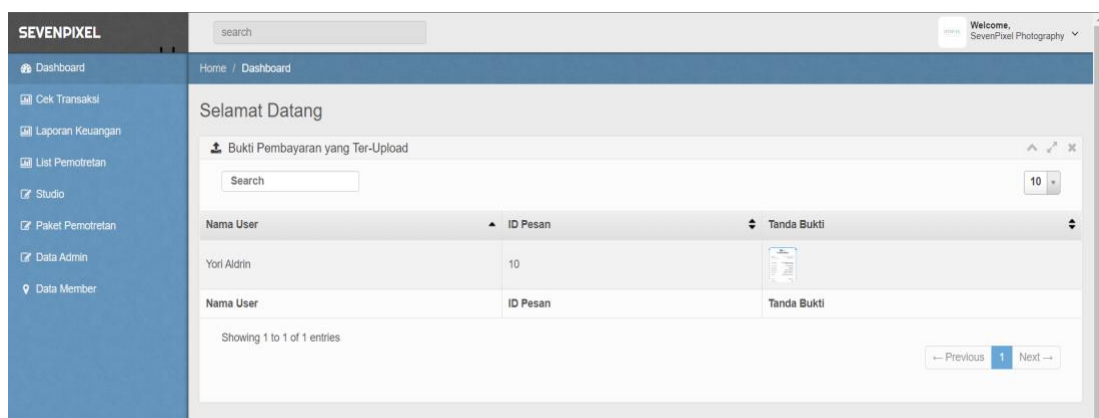
Pada Halaman Pemesanan ini, *administrator* dapat melihat pemesanan yang dilakukan oleh konsumen sebelumnya. Jika pihak konsumen sudah membayar paket fotonya, maka *administrator* akan merubah status pemesanannya menjadi *approve*. Administrator juga bisa menghapus pesanan jika pihak konsumen belum membayar paket foto hingga waktu yang ditentukan. Halaman Data Pemesanan dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12 Halaman Data Pemesanan

4. *Tampilan Halaman Data Pembayaran*

Pada Halaman Data Pembayaran, *administrator* bisa melihat bukti data hasil pembayaran yang dilakukan oleh konsumen setelah melakukan pemesanan paket foto. Bukti pembayaran di Halaman Data Pembayaran dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13 Halaman Data Pembayaran

5. *Pengujian Black Box*

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengujian terhadap aplikasi atau sistem yang telah dirancang dan dibangun. Pengujian ini dilakukan dengan metode *black-box testing* yang dimana akan langsung diuji oleh pengguna sistem nantinya. Pada pengujian ini, pengguna akan melakukan pengujian terhadap setiap fungsi yang ada pada aplikasi ini. Adapun pengujian dan hasil pengujian *Blackbox Testing* terhadap aplikasi ini dapat dilihat pada Tabel I.

TABEL I
PENGUJIAN *BLACKBOX TESTING*

No	Skenario	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
1	<i>Login</i>	Tampilan halaman <i>Dashboard</i>	Sesuai
2	Halaman <i>Dashboard</i> Konsumen	Menampilkan informasi studio SevenPixel Photography	Sesuai
3	Halaman <i>Order</i>	Menampilkan informasi mengenai pesanan konsumen	Sesuai
4	Halaman <i>Dashboard</i> Administrator	Menampilkan informasi data bukti pembayaran	Sesuai
5	Halaman Cek Pesanan Administrator	Menampilkan informasi data pemesanan yang baru masuk	Sesuai

No	Skenario	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
6	Tombol Edit Pesanan	Menampilkan form edit data transaksi pemesanan	Sesuai
7	Halaman Data Admin	Menampilkan informasi terkait data administrator	Sesuai
8	Tombol Edit Data Admin	Menampilkan form edit data Administrator	Sesuai
9	Halaman Data Konsumen	Menampilkan informasi terkait data konsumen	Sesuai
10	Tombol Edit Data Konsumen	Menampilkan form edit data Konsumen	Sesuai
11	Halaman Dashboard Pemilik	Menampilkan informasi data bukti pembayaran	Sesuai
12	Halaman Cek Pesanan Pemilik	Menampilkan informasi data pemesanan yang baru masuk	Sesuai
13	Tombol Edit Pesanan Pemilik	Menampilkan form edit data transaksi pemesanan	Sesuai

Berdasarkan hasil pengujian sistem dengan menggunakan metode *black-box testing*, maka didapatkan hasil bahwa fungsi yang tidak berjalan saat dilakukan evaluasi berjumlah 0 dan fungsi sistem dapat berjalan dengan baik berjumlah 13 tanpa masalah yang berarti. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi pengelolaan studio foto berbasis web ini layak digunakan dan juga dapat memenuhi standar yang diharapkan.

IV. KESIMPULAN

Aplikasi website pengelolaan studio foto SevenPixel Photography ini sudah dirancang dan dibangun menggunakan metode penelitian, yaitu berupa pengumpulan data melalui wawancara, observasi, studi pustaka, kuisisioner pertanyaan kepada pihak studio serta metode pengembangan *prototype*. Perancangan sistem ini dilakukan dengan membuat rancangan *usecase*, *flowchart*, *entity relationship diagram* (ERD), *data flow diagram* (DFD), dan *wireframe* sebagai perancangan *user interface*. Pembangunan *website* ini meliputi pembuatan *database* yang memiliki 9 tabel.

Pada tahap pengujian menggunakan metode *black-box testing* didapatkan hasil yang baik dan mampu menampilkan informasi data sesuai dengan fungsi yang diharapkan sehingga dapat diterima oleh pihak studio SevenPixel Photography. Seperti misalnya fitur cek pesanan pada administrator yang berguna untuk meng-*approve* pesanan konsumen dan tidak perlu lagi mencatat pesanan secara manual. Lalu fitur *order* pada konsumen sehingga tidak perlu lagi memesan paket foto yang mengharuskan datang ke studio dikarenakan sudah berbasis *online* dan dilakukan dimana saja.

Hasil dari penelitian yang menghasilkan suatu produk berbasis *website* ini dapat membantu meningkatkan pelayanan yang ada pada studio foto SevenPixel Photography ini baik pelayanan dari segi konsumen maupun pihak studio itu sendiri. Berdasarkan hasil implementasi sistem yang dirancang dan dibangun dapat disimpulkan bahwa aplikasi berhasil memenuhi kebutuhan dari *user* sehingga dapat membantu pihak studio dalam mengelola studio foto seperti data pemesanan, data pembayaran serta membantu pihak konsumen dalam memesan paket foto yang diinginkan dan melakukan pembayaran secara online dimanapun dan kapanpun. Aplikasi ini berjalan dengan baik dan layak digunakan pada perusahaan.

Melihat berbagai keterbatasan yang ada pada penelitian ini, maka adapun saran untuk penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan seperti belum tersedianya fitur testimoni untuk pelanggan yang sudah pernah melakukan pemesanan, lalu belum ada sistem pengelolaan studio foto ini berbasis Android. Aplikasi ini masih sederhana dan perlu peningkatan agar lebih baik dalam memaksimalkan pemesanan jasa fotografi pada studio SevenPixel Photography and Artwork.

REFERENSI

- [1] M. Sitinjak Daniel Dido Jantce TJ dan J. Suwita, “Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Administrasi Kursus Bahasa Inggris Pada Intensive English Course Di Ciledug Tangerang,” *Ipsikom*, vol. 8, no. 1, hal. 1–19, 2020.
- [2] Sri Haryati, “Sistem Informasi Pemesanan Studio Foto (Studi Kasus : Reflection Photography Yogyakarta),” 2020.
- [3] A Tedyyana, dkk, “Perancangan Aplikasi Tanggap Api Berbasis Android Menggunakan Metode Design Sprint”, *JTIK*, vol. 9, no. 2, pp. 215–224, Feb. 2022, doi: 10.25126/jtiik.2022914022.
- [4] D. Fitriani, “Perancangan Aplikasi Form Pelayanan Jasa Pada Studio Foto Produk Unik Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype,” *Publ. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 3, hal. 24–34, 2022.
- [5] D. N. Jannah dan H. Mulyono, “Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Produk Pengantin Berbasis Web Pada Wedding Organizer MeyMey Cantik,” *Manaj. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 2, hal. 27–42, 2021.
- [6] F. Fenando, “Implementasi E-Commerce Berbasis Web pada Toko Denia Donuts Menggunakan Metode Prototype,” *JUSIFO (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 6, no. 2, hal. 66–77, 2020, doi: 10.19109/jusifo.v6i2.6532.
- [7] R. Setiyanto, N. Nurmaesah, dan N. S. A. Rahayu, “Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections,” *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, hal. 137–142, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://journal.global.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/267/279>.
- [8] B. R. Putra, “Pengaplikasian ISO/IEC 25010 Untuk Mengevaluasi Website SMKN 1 Palangkaraya,” no. February, hal. 6, 2021.
- [9] T. Rahman dan A. B. Pramastya, “Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Pada SMK Bina Medika Jakarta,” *JSAI (Journal Sci. Appl. Informatics)*, vol. 2, no. 3, hal. 223–229, 2019, doi: 10.36085/jsai.v2i3.460.
- [10] D. R. Anggitama, H. Tolle, dan H. M. Az-zahra, “Evaluasi Dan Perancangan User Interface Untuk Meningkatkan User Experience Menggunakan Metode Human Centered Design Dan Heuristic Evaluation Pada Aplikasi EzyPay (Evaluation and Design of User Interface to Improve User Experience Using Human Centered Desi,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. Univ. Brawijaya*, vol. 2, no. 12, hal. 6152–6159, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>.
- [11] M. S. Hartawan, “Desain User Interface Dan User Experience,” vol. 02, hal. 43–47, 2022.