

## Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik E-Skripsi Pada Prodi Pendidikan Informatika menggunakan Metode Prototype

Riska Ariyana Damayanti<sup>1</sup>, Herry Sulendro Mangiri<sup>2</sup>, Adi Nova Trisetiyanto<sup>3</sup>

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas IVET, Indonesia

### Info Articles

#### Sejarah Artikel:

Disubmit : 5 Mei 2025

Direvisi: 6 Juni 2025

Disetujui: 20 Juni 2025

#### Keywords:

Sistem Informasi, E-Skripsi,  
Prototype, Functionality, User  
Acceptance Test

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Website informasi ini dibuat untuk dapat membantu antara dosen dan mahasiswa mudah dalam mengakses dokumen bimbingan skripsi; (2) Menghasilkan sebuah System Informasi E-Skripsi sesuai dengan kebutuhan yang meliputi akses skripsi yang telah dikerjakan sebelumnya, panduan penulisan skripsi, info tentang jadwal seminar proposal atau sidang, dan mengajukan beberapa calon pembimbing yang diminati, sebagai layanan informasi bagi prodi Pendidikan informatika. Jenis Penelitian adalah Research and Development (R&D), dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan Prototype, yang meliputi: Komunikasi, Perencanaan, Pemodelan, Kontruksi dan Penyerahan. Tahapan pengujian menggunakan metode black box yang di fokuskan pada aspek functionality dan User Acceptance Test (UAT). Hasil pengujian menunjukkan bahwa pada hasil pengujian functionality diperoleh nilai 100 sehingga dapat dikatakan bahwa system software sudah memenuhi aspek functionality dengan presentase keberhasilan 100% (Sangat Baik), aspek User Acceptance Test (UAT) memperoleh nilai 89,50%. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa secara umum System Informasi Akademik E-Skripsi berbasis web sangat baik secara system dan mudah digunakan dalam pengaplikasian untuk dapat mendapatkan informasi e-skripsi bagi pengguna.

### Abstract

*This research aims to find out (1) This information website was created to be able to help lecturers and students easily access thesis guidance documents; (2) Produce an E-Scripton Information System according to the needs which include access to theses that have been done before, thesis writing guidelines, info about the schedule of proposal seminars or trials, and submit several prospective supervisors of interest, as an information service for the informatics education study program. The type of research is Research and Development (R&D), using the Prototype research and development model, which includes: Communication, Planning, Modeling, Construction and Delivery. The testing stages use the black box method which is focused on the aspects of functionality and User Acceptance Test (UAT). The test results show that in the functionality test results obtained a value of 100 so that it can be said that the software system has fulfilled the functionality aspect with a percentage of success of 100% (Very Good), the User Acceptance Test (UAT) aspect obtained a value of 89.50%. Based on the data above, it shows that in general the web-based E-Scripton Academic Information System is very good in system and easy to use in application to be able to get e-scripton information for users*

✉ Alamat Korespondensi:  
damayantir555@gmail.com

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan administrasi akademik. Komputerisasi yang berkembang menuju cloud computing, kecerdasan buatan (AI), dan Internet of Things (IoT) menjadikan masyarakat semakin bergantung pada teknologi untuk menunjang efektivitas dan produktivitas (Karim et al., 2021).

Dalam dunia pendidikan, penerapan sistem informasi akademik berperan penting dalam pengelolaan data, proses administrasi, hingga mendukung kegiatan belajar mengajar. Sistem ini mampu meningkatkan aksesibilitas layanan, mempercepat penyampaian informasi, serta mendukung transformasi pendidikan di era modern (Merliana & Putra, 2021). Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan sistem informasi akademik dan bimbingan skripsi dapat membantu mempermudah mahasiswa dalam menyelesaikan tugas akhir, di antaranya menggunakan metode waterfall, RAD, maupun prototype (Rizalina et al., 2023; Fauziyah et al., 2022; Kurniawan et al., 2021).

Di Universitas Ivet (UNISVET) Semarang, telah tersedia berbagai sistem informasi yang menunjang kegiatan akademik mahasiswa, seperti sistem akademik SEVIMA, e-learning, hingga portal penerimaan mahasiswa baru. Namun, khusus untuk proses skripsi di Prodi Pendidikan Informatika, sistem yang ada masih terbatas pada penyampaian informasi satu arah melalui laman web dan tautan Google Drive. Mahasiswa hanya dapat mengakses informasi, sedangkan interaksi aktif antara mahasiswa, dosen, dan admin belum difasilitasi. Hal ini mengakibatkan komunikasi kurang efektif dan sering menghambat kelancaran proses bimbingan.

Permasalahan lain yang kerap dihadapi mahasiswa adalah rendahnya motivasi, keterbatasan biaya, serta kesulitan mengatur jadwal bimbingan. Kondisi ini semakin diperburuk oleh keterbatasan media komunikasi yang ada, sehingga penyusunan skripsi menjadi kurang terstruktur.

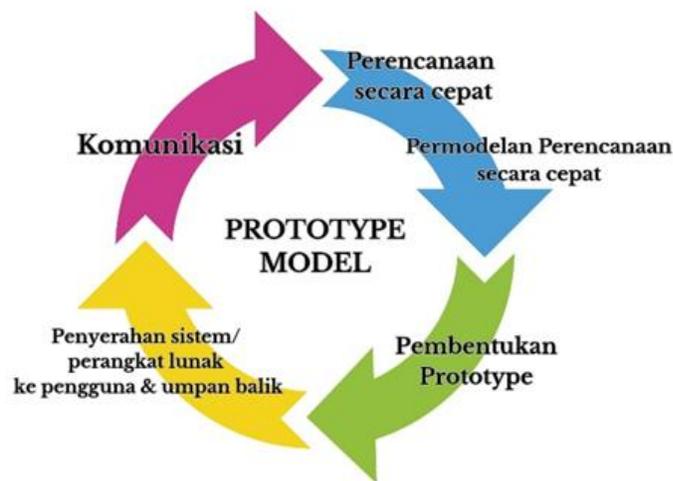
Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat mempermudah mahasiswa dalam proses penyusunan skripsi. Sistem ini diharapkan mampu menyediakan panduan penulisan, jadwal seminar, serta fitur pengaturan bimbingan secara terintegrasi. Dengan demikian, mahasiswa dapat lebih fokus dan terarah dalam penyusunan skripsi, sementara komunikasi dengan dosen pembimbing menjadi lebih lancar. Atas dasar itu, penelitian ini dilakukan dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik E-Skripsi pada Prodi Pendidikan Informatika Menggunakan Metode Prototype.”

## METODE

Pada penelitian rancang bangun sistem informasi akademik e-skripsi ini digunakan pendekatan penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2020), *Research and Development* merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu, baik berupa perangkat fisik maupun sistem, serta

menyempurnakan produk yang sudah ada. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu menciptakan produk berupa sistem informasi akademik e-skripsi berbasis web untuk Program Studi Pendidikan Informatika Universitas Ivet Semarang.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Prototype*. Menurut Pressman (2012), *Prototype* merupakan rancangan awal yang belum sepenuhnya lengkap, namun dapat dievaluasi dan dimodifikasi secara berulang hingga sesuai dengan kebutuhan pengguna. Hal ini sejalan dengan pendapat Hambali (2020) bahwa *Prototype* memungkinkan pengembang melakukan perbaikan berdasarkan masukan pengguna, sehingga sistem yang dihasilkan lebih sesuai. Tahapan dalam metode *Prototype* meliputi pengumpulan kebutuhan, perancangan cepat, pembuatan *prototype*, evaluasi oleh pengguna, hingga pengembangan menjadi sistem akhir.



**Gambar 1.** *Prototype Model* ( Pressman 2012)

Berikut penjelasan lengkap setiap tahapannya:

1. Komunikasi

Tahap komunikasi ini adalah tahap paling awal pada model prototype untuk mengidentifikasi mengenai permasalahan yang ada, serta mengumpulkan informasi yang dibutuhkan untuk membangun system. Komunikasi ini dilakukan dengan berinteraksi atau wawancara secara langsung dengan responden yang terlibat dalam pembuatan system yang akan digunakan pada Prodi Pendidikan Informatika Universitas Ivet Semarang. Komunikasi ini dilakukan dengan berinteraksi atau wawancara secara langsung dengan responden yang terlibat dalam pembuatan system yang akan digunakan pada Prodi Pendidikan Informatika Universitas Ivet Semarang. Dalam wawancara pengelolaan data arsip seputar skripsi masih menggunakan link, dan perencanaan bimbingan masih menggunakan cara manual, hal ini kurang efektif

2. Perencanaan

Tahap perencanaan adalah tahap menerjemahkan kebutuhan awal yang telah diidentifikasi menjadi sebuah rencana untuk pembangunan prototype. Pada tahap ini, melibatkan penentuan batasan proyek,

alokasi sumber daya, dan penyusunan spesifikasi yang lebih terperinci. Pada tahap ini, melibatkan penentuan batasan proyek, alokasi sumber daya, dan penyusunan spesifikasi yang lebih terperinci. Selain itu, peneliti juga akan menyusun spesifikasi awal yang akan menjadi panduan dalam tahap berikutnya, memastikan semua elemen yang diperlukan untuk pengembangan sistem sudah dipertimbangkan.

3. Permodelan

Desain ini meliputi *Unified Modeling Language* (UML), merupakan Usecase, Sequence Diagram, dan Activity Diagram, Database, dan Tampilan Antarmuka (*User Interface*). Setelah melakukan analisis, langkah selanjutnya yaitu menentukan struktur data, arsitektur system, berupa desain *Unified Modelling Language* (UML), *User Interface* (UI) dan Basis Data (Database).

4. Kontruksi

Tahap selanjutnya adalah tahap dimana *prototype* telah dievaluasi dan dibangun menjadi website dengan versi yang terbaik, melalui bahasa pemrograman dan pengujian system yang menggunakan menggunakan metode black box testing yaitu akan memfokuskan pada, penguji perilaku dan fungsionalitas system dan pengujian menyeluruh yang mencakup pengujian menyeluruh dan memperbaiki masalah kinerja sistem.

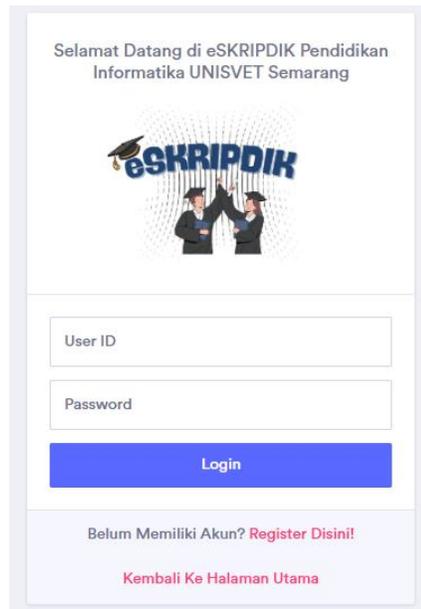
5. Penyerahan

Tahap penyerahan adalah tahap akhir dalam proses pengembangan prototype, yaitu untuk memastikan bahwa system yang dibangun dapat dengan mudah dan dapat dipahami oleh pengguna

akhir untuk digunakan. Setelah pengujian, penulis akan mengumpulkan umpan balik dari pengguna, apakah perlu diperbaiki atau ditambahkan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam merancang *web e-commerce* desain antarmuka dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Beberapa menu yang terdapat di *web e-commerce*, berikut merupakan beberapa menu-menu yang terdapat pada *web e-skripsi*:



Selamat Datang di eSKRIPDIK Pendidikan  
Informatika UNISVET Semarang

**eSKRIPDIK**

User ID

Password

Login

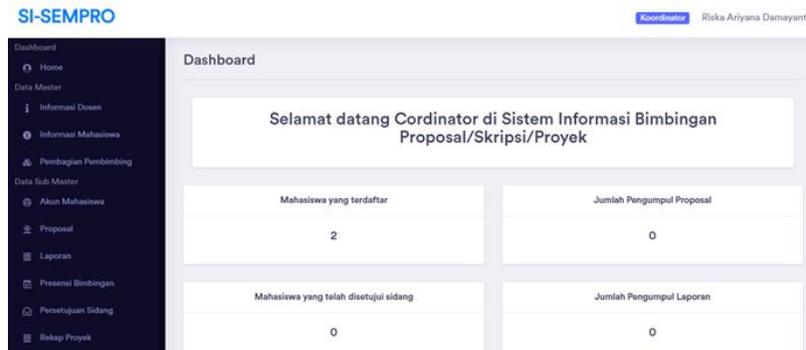
Belum Memiliki Akun? [Register Disini!](#)

[Kembali Ke Halaman Utama](#)

**Gambar 2.** Tampilan Halaman *Login*

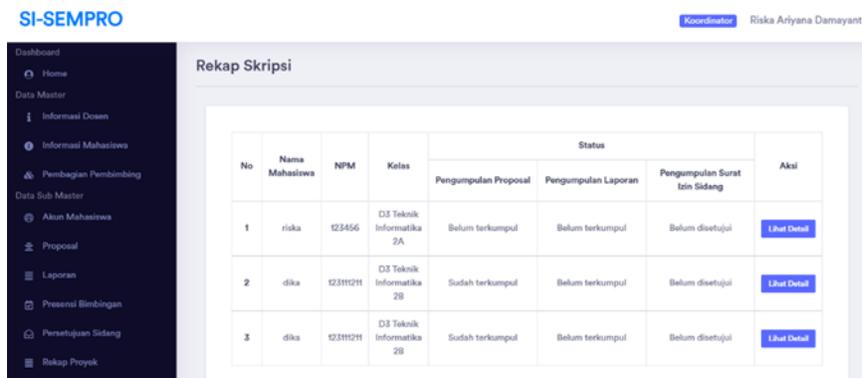
Halaman *Login*, pada bagian ini pengguna dapat memasukan *Email*, dan *Password*. Kemudian pengguna dapat melanjutkan masuk pada halaman *Dashboard*. Apabila pengguna belum mempunyai akun, pengguna dapat

registrasi terlebih dahulu dengan memasukkan Nama Lengkap, *Email* Aktif, dan *Password*. Kemudian pengguna dapat melanjutkan masuk pada halaman *login*.



**Gambar 3.** Tampilan Halaman *Dashboard*

Halaman *Dashboard*, pada saat pengguna masuk ke *web* kemudian tertuju ke halaman *dashboard coordinator*, mahasiswa, dan dosen. Sehingga pengguna dapat mengetahui informasi mengenai seputar skripsi, input, dan file yang dibutuhkan.



**Gambar 4.** Tampilan Admin Menginput Data Proses Penyusunan Skripsi Mahasiswa

Admin atau koordinator program studi untuk mengelola dan memperbarui data perkembangan penyusunan skripsi setiap mahasiswa. Melalui halaman ini, admin dapat memantau sekaligus mencatat progres mahasiswa dari tahap awal hingga ujian akhir.

### Pengujian

Pengujian yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menggunakan pengujian *functionality* dan pengujian *User Acceptance Test (UAT)*. Pada pengujian *functionality* penulis menggunakan skala Guttman. Menurut Sugiyono (2015), Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan bila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap permasalahan yang ditanyakan. Penulis menggunakan interval “YA” atau “TIDAK”, dengan jawaban dapat dibuat skor tertinggi satu dan terendah nol. Untuk jawaban “YA” diberi skor satu dan “TIDAK” diberi skor nol. Berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

**Tabel 1.** Skor Analisis Data *Functionality*

Jumlah skor dari responden yang menjawab Ya	= Total Ya x 1 = A
Jumlah skor responden yang menjawab Tidak	= Total Tidak x 0 = B
<b>Jumlah Skor Total</b>	<b>= A + B</b>

Hasil dari jawaban responden kemudian dapat dihitung nilai tertinggi sebagai berikut :

$$\text{Skor Maksimal} = \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Item Pertanyaan} \times 1$$

Setelah nilai tertinggi ditemukan kemudian menjadi acuan untuk menentukan persentase dengan rumus berikut :

$$\text{Presentase Skor} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kategori:

**Tabel 2.** Kriteria Keberhasilan *Functionality* (Christi et al., 2023)

Angka (%)	Kategori
0% - 20%	Sangat Rendah
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Tinggi
81% - 100%	Sangat Tinggi

Pada pengujian *functionality* ini menghasilkan hasil yang **Sangat Tinggi**. Hal ini dapat dilihat pada hasil pengujian yang telah dilakukan.

**Tabel 3.** Hasil Perhitungan *Functionality*

Jawaban	Jumlah	Skor	Jumlah x Skor
Ya	100	1	100
Tidak	1	0	0
Skor Total			100

Persentase skor total dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase skor total} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Item Pertanyaan} \times 1 \\ &= 1 \times 20 \times 1 = 20 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase Skor Total} = \frac{20}{20} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan diatas, maka pengujian aspek fungsional mendapat hasil Sangat Tinggi. Dari hasil pengujian aspek fungsional yang telah dilakukan dengan menggunakan kuesioner mendapat hasil persentase 100%. Persentase tersebut dikonversi ke dalam skala kualitatif masuk dalam kategori **Sangat Tinggi**. Maka dapat disimpulkan *website e-Skripsi* sudah memenuhi aspek fungsional dan standar kualitas perangkat lunak ISO 9126.

Pada pengujian *User Acceptance Test (UAT)* bertujuan untuk mengukur kemudahan penggunaan sistem dari perspektif pengguna. Setiap pertanyaan yang ada dalam kuesioner mempunyai kriteria jawaban dan bobot yang berbeda. Berikut jumlah bobot berdasarkan kriteria jawaban:

**Tabel 4.** Kriteria Jawaban Instrumen *Usability* (Yusuf et al., 2020)

Kriteria Jawaban	Bobot
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Hasil dari jawaban responden kemudian dapat dihitung nilai tertinggi sebagai berikut :

Skor Maksimal = Jumlah Responden x Jumlah Item Pertanyaan x 5

Cara Penilaian Data dari kuesioner *User Acceptance Test (UAT)* berikut rumus menghitung Skor :

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Kategori :

**Tabel 5.** Kriteria Keberhasilan *Usability* (Christi et al., 2023)

Angka%	Kategori
0% - 20%	Sangat Rendah
21% - 40%	Rendah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Tinggi
81% - 100%	Sangat Tinggi

Pada pengujian *User Acceptance Test (UAT)* peneliti menggunakan 30 (Tiga puluh) orang responden yang merupakan Mahasiswa Prodi Pendidikan informatika Unisvet dengan jumlah 20 pertanyaan. Hasil dari pengujian aspek *User Acceptance Test (UAT) website e-skripsi* ditunjukkan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Pengujian *Usability*

Pertanyaan	Jawaban				
	SS	S	RR	TS	STS
1	0	0	0	17	13
2	0	0	0	22	8
3	0	0	4	9	17
4	0	0	0	17	13
5	0	0	0	14	16
6	0	0	0	14	16
7	0	0	0	10	20
8	0	0	0	14	16
9	0	0	0	18	12
10	0	0	0	14	16
11	0	0	0	19	11
12	0	0	0	17	13
13	0	0	0	12	18
14	0	0	0	14	16
15	0	0	5	15	10
16	0	0	0	18	12
17	0	0	0	9	21
18	0	0	0	16	14
19	0	0	0	13	17
20	0	0	0	15	15
<b>Total</b>	0	0	9	297	294

Berdasarkan hasil pengujian dengan 30 orang responden, maka proses selanjutnya dilakukan perhitungan skor. *Website e-skripsi* memperoleh hasil sebagai berikut:

Jumlah skor dari responden yang menjawab STS : Total  $0 \times 1 = 0$

Jumlah skor dari responden yang menjawab TS : Total  $0 \times 2 = 0$

Jumlah skor dari responden yang menjawab N : Total  $9 \times 3 = 27$

Jumlah skor dari responden yang menjawab S : Total  $297 \times 4 = 1188$

Jumlah skor dari responden yang menjawab SS : Total  $294 \times 5 = 1470$

**Jumlah Skor Total** = 2685

**Tabel 7.** Hasil Perhitungan Skor *Usability*

Jenis	Jumlah	Skor	Hasil
SS	0	1	0
S	0	2	0
RR	9	3	27
TS	297	4	1188
STS	294	5	1470
<b>Skor Total</b>			<b>2685</b>

Persentase skor total dapat dihitung dengan menggunakan rumus :

$$\text{Persentase skor total} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Skor Maksimal} &= \text{Jumlah Responden} \times \text{Jumlah Item Pertanyaan} \times 5 \\ &= 20 \times 5 \times 30 = 3000 \end{aligned}$$

$$\text{Persentase Skor Total} = \frac{2685}{3000} \times 100\% = 89,50\%$$

Dari hasil pengujian *usability* yang telah dilakukan mendapatkan hasil persentase yaitu 89,50%. Persentase tersebut dikonversi ke dalam skala kualitatif masuk dalam kategori **Baik** Maka dapat disimpulkan sistem *website e-skripsi* memenuhi aspek *User Acceptance Test (UAT)*.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan yaitu hasil pembahasan dan penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa::

1. Sistem Informasi Akademik E-Skripsi berbasis website yang dibangun menggunakan metode prototype telah berhasil memenuhi kebutuhan pengelolaan skripsi di Prodi Pendidikan Informatika dan Komputer. Sistem ini mengintegrasikan proses pendaftaran mahasiswa, penunjukan dosen pembimbing, pengelolaan bimbingan, hingga penjadwalan ujian dalam satu platform yang mudah diakses oleh mahasiswa, dosen, dan koordinator. Penerapannya mampu meningkatkan efisiensi, mempercepat alur komunikasi, serta mengurangi kesalahan administrasi yang sebelumnya sering terjadi.
2. Berdasarkan hasil pengujian functionality dan user acceptance test, sistem dinyatakan berjalan sesuai rancangan dan dapat digunakan dengan baik oleh seluruh pengguna. Berdasarkan hasil pengujian sistem yang meliputi Functionality Testing dan User Acceptance Test (UAT), diperoleh bahwa pengujian functionality terhadap 4 responden (admin, dosen, mahasiswa, dan ahli media) menunjukkan persentase keberhasilan 100% pada seluruh fitur yang diuji, sehingga masuk kategori Sangat Baik. Sementara itu, hasil

UAT terhadap 30 responden mahasiswa dengan 20 pertanyaan instrumen menghasilkan rata-rata persentase penerimaan sebesar 98,18%, juga berada pada kategori Sangat Baik ( $\geq 80\%$ ). Hasil ini membuktikan bahwa sistem E-Skripsi tidak hanya berfungsi dengan sempurna sesuai rancangan, tetapi juga diterima dan dinilai sangat membantu oleh pengguna dalam mendukung kelancaran proses penyusunan skripsi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Dimas Indra Andhika, Muharrom, M., Edhi Prayitno, & Juarni Siregar. (2022). Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen Pada Pt. Reasuransi Indonesia Utama. *Jurnal Informatika Dan Tekonologi Komputer (JITEK)*, 2(2), 136–145. <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i2.225>
- Fauziyah, S., Sugiarti, Y., & Issn, P. (2022). Literature Review : Analisis Metode Perancangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. 8(2), 87–93.
- Hambali, I. (2020). Sistem Informasi Jemput Donasi Berbasis Android (Studi Kasus : Aksi Cepat Tanggap Sumatera Selatan). Tesis, 31–42.
- Indra Irawan, B. (2022). Perancangan User Interface Dan User Experience Dengan Metode User Centered Design Pada Situs Web “Kalografi.” *Automata*, 1–72.
- Karim, A., Darma, U. B., Purnama, I., Labuhanbatu, U., Harahap, S. Z., & Labuhanbatu, U. (2021). *OR* (Issue January).
- Kurniawan, M. A., Fitri, I., & Hidayatullah, D. (2021). Sistem Informasi Bimbingan Skripsi Menggunakan Metode Rapid Application Development Berbasis User Centered Design. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(3), 838. <https://doi.org/10.30865/mib.v5i3.3068>
- Merliana, N. P. E., & Putra, P. B. A. A. (2021). Sistem Informasi Akademik dalam pengelolaan pendidikan di Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya. *Jurnal Satya Sastraharing*, 5(2), 47–56. <https://doi.org/10.33363/satya-sastraharing.v5i2.777>
- Nur, M. I., Lamada, M. S., & Riska, M. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Kemahasiswaan Jurusan Teknik Informatika Dan Komputer Berbasis Web. 2–12.
- Patimah, S., & Rianto, B. (n.d.). *APLIKASI MANAJEMEN E-SKRIPSI ONLINE ( STUDI KASUS PRODI SISTEM INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM INDRAGIRI )*.
- Prasetia, G., Junaedi, I., & Zulkarnain Sianipar, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengendalian E-Skripsi Untuk Dosen Dan Mahasiswa Berbasis Web. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 2(1), 49–63. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>
- Rizalina, R., Aditia, M. R., & Wijaya, A. H. (2023). Rancang Bangun E-Skripsi Menggunakan Pemodelan Uml Di Stai Solok. *Consilium: Education and Counseling Journal*, 3.1, 200–205.
- Sangga Rasefta, R., & Esabella, S. (2020). Sistem Informasi Akademik Smk Negeri 3 Sumbawa Besar Berbasis Web. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 50–58. <https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.558>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Walgito, B. (2024). *Pengantar Umum*. Jakarta: Bulan Bintang, 135. <https://books.google.co.id/books?id=0RjRNAAACAAJ>
- Wicaksono, M. A., Rudianto, C., & Tanaem, P. F. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 7(2), 390–403. <https://doi.org/10.28932/jutisi.v7i2.3664>
- Yakub, H., Daniawan, B., Wijaya, A., & Damayanti, L. (2024). Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Dengan Metode Pengujian User Acceptance Testing. *JSITIK: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi Komputer*, 2(2), 113–127. <https://doi.org/10.53624/jsitik.v2i2.362>