

**Jutisi:** Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi  
 Jl. Ahmad Yani, K.M. 33,5 - Kampus STMIK Banjarbaru  
 Loktabat – Banjarbaru (Tlp. 0511 4782881), e-mail: puslit.stmikbjb@gmail.com  
 e-ISSN: 2685-0893  
 p-ISSN: 2089-3787

## Rancang Bangun Sistem Informasi Berbasis Web Pada Perusahaan Percetakan

Dimas Rahmat Ramadhan<sup>1\*</sup>, Nunik Pratiwi<sup>2</sup>

Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Prof Dr. Hamka, Jakarta Timur, Indonesia

\*e-mail *Corresponding Author*: dimasrahmat503@gmail.com

### Abstrack

*At the wonder studio store, several problems were found, namely customers had to come to the store, submission of proof of payment was less efficient, the order processing system was still manual. Therefore, researchers designed a website application for Wonder Studio, a system for selling goods using the prototype method. This research aims to allow customers to order online and facilitate order processing. The test results that have been created can be known to be tested for functionality from. Based on the tests that have been done, researchers also tested the system on users and got high results of 83.6% on the customer side and 79.9% on the admin side. The system created can help the printing company and also buyers in processing orders and ordering goods online.*

**Keywords:** *Prototyping; Printing; Application; Online sales; website.*

### Abstrak

Pada toko wonder studio ditemukannya beberapa sebuah permasalahan yaitu pelanggan harus datang ke toko, penyerahan tanda bukti pembayaran kurang efisien, sistem pengolahan pesanan masih manual. Oleh karena itu peneliti merancang aplikasi website bagi Wonder Studio sistem penjualan barang dengan menggunakan metode *prototype*. Penelitian ini bertujuan untuk pelanggan dapat memesan secara online dan mempermudah pengolahan pesanan. Hasil pengujian yang telah dibuat dapat diketahui untuk diuji fungsionalitas dari. Berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, peneliti juga melakukan uji sistem terhadap pengguna dan mendapatkan hasil tinggi 83,6% pada sisi pelanggan dan 79,9% pada sisi admin. Sistem yang dibuat dapat membantu pihak percetakan dan juga pembeli dalam pengolahan pemesanan dan proses pemesanan barang secara online.

**Kata Kunci:** *Prototyping; Percetakan; Aplikasi; Penjualan online; Website*

### 1. Pendahuluan

Pada saat ini banyaknya perusahaan maupun bisnis yang memanfaatkan sistem informasi dapat membantu masyarakat dalam mencari informasi, namun dapat dimanfaatkan untuk melakukan kegiatan proses jual beli secara online melalui website. Website adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi[1]. Website percetakan merupakan salah satu upaya untuk menyampaikan informasi kepada pelanggan mengenai bisnis percetakan. Keterbukaan dalam menjalankan sebuah bisnis diperlukan suatu informasi yang mudah dicari oleh pelanggan. Oleh sebab itu pelanggan membutuhkan website sebagai media informasi yang terpercaya. Situs web dapat berfungsi sebagai sarana informasi dengan menampilkan detail informasi terkait bisnis percetakan dan juga dapat digunakan sebagai sarana jual beli online.

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Sudarsono Ahmad A.md.Kom, selaku pemilik Wonder Studio, teridentifikasi masalah yaitu jika pelanggan ingin mencetak file di Wonder Studio maka mereka harus datang sendiri ke toko untuk melakukannya namun hal tersebut akan memakan waktu dan bukti pembayaran yang juga rentan rusak hal ini dapat mengakibatkan kerugian dan kerusakan serta pemrosesan pengolahan pesanan yang masih manual yaitu dengan dicatat dalam buku besar dapat mengakibatkan kerusakan pada buku catatan tersebut[2].

Wonder Studio saat ini hanya melayani pelayan secara manual, hal ini dikarenakan belum adanya sistem yang terkomputerisasi untuk proses pemesanan toko ini, oleh karena itu Jika pelanggan ingin mencetak file di Wonder Studio, pelanggan harus datang langsung ke

toko[3]. Proses ini memakan waktu, dan area layanan Wonder Studio menampung sedikit pelanggan, sehingga dapat menyebabkan kurangnya minat pelanggan karena harus menunggu giliran untuk menerima layanan. Proses penjualan saat ini tidak efisien karena membutuhkan proses yang Panjang.

Percetakan juga menerima pesanan dalam jumlah besar, pesanan ini pasti akan memakan waktu lama untuk diproses satu persatu secara manual, jadi pihak toko akan memberi pelanggan selembar kertas untuk digunakan pelanggan sebagai bukti. Kertas bukti pembayaran membuatnya rentan terhadap kehilangan. Hilangnya bukti pembayaran dapat berarti bahwa pelanggan tidak dapat lagi mengambil file yang dipesan. Kejadian ini dapat menimbulkan kesalahpahaman antara pelanggan dengan pihak toko, dan juga menimbulkan kerugian bagi kedua belah pihak[4].

Jumlah order atau pesanan yang diterima oleh pihak Wonder Studio setiap harinya tidaklah sedikit, dan pemrosesan pesanan tersebut masih dilakukan secara manual yaitu dengan dicatat pada buku administrasi[5]. Pemrosesan pesanan seperti itu sangat tidak efisien karena bisa terjadi kesalahan dalam penulisan dan menyebabkan salah pencatatan[6].

Berdasarkan permasalahan diatas maka dilakukan penelitian untuk membuat "Rancang Bangun Sistem Informasi Percetakan Online Berbasis Website Pada Wonder Studio" yang dapat mempermudah pelanggan memesan secara online, dimana pelanggan hanya perlu mengunggah dokumen yang akan dicetak dan menunggu konfirmasi dari pihak layanan untuk pemesanan yang sudah selesai diproses. membantu percetakan. Wonder Studio dalam pengolahan pesanan dan konfirmasi tanda bukti pembayaran dari pelanggan. Website ini juga dapat dipakai pihak toko untuk digunakan sebagai media promosi secara online[7].

Berdasarkan studi literatur, oleh peneliti dalam melakukan penelitian untuk merancang terhadap website di Wonder Studio. Dalam penelitian ini diharapkan menghasilkan website yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan sehingga pelanggan dapat mempermudah melakukan jual beli online dan admin dapat mempermudah mengelola data terkait percetakan.

## 2. Tinjauan Pustaka

Penelitian yang berjudul "Sistem Informasi Percetakan Berbasis Web Pada Percetakan Ade M, Printing Tembilaan" ditulis oleh Ilyas menggunakan metode SDLC dan waterfall, dengan hasil sistem ini bisa memudahkan pelanggan untuk memesan produk pada percetakan dan memperoleh informasi makin banyak tentang percetakan [8].

Penelitian selanjutnya berjudul "Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Penjualan Dengan Metode Prototyping Pada Percetakan IVORE" ditulis oleh Hasanudin D, Widiyanti S, Widiati I menggunakan metode *prototype* dengan hasil penelitian ini penulis menganalisis sebuah sistem yang sedang berjalan dalam menjual produk dan mengunggah gambar untuk di iklankan [9].

Peneliti selanjutnya berjudul "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan Produksi Percetakan Berbasis Web" ditulis oleh Rizki Perdana B, Zulkarnain menggunakan metode PHP, MySQL dengan hasil penelitian ini data yang diinput dan laporan telah dibuat menjadi lebih akurat serta waktu dibutuhkan pun singkat [10].

Peneliti yang berjudul "Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype" ditulis oleh Nurhadi, Muhammad Ridwan menggunakan metode *prototype* dengan hasil penelitian Sistem informasi dikerjakan untuk meringankan dalam manajemen dan peletakan pencadangan data hingga dapat menciptakan suatu informasi dan dapat menyedikitkan Terjadinya kelalaian diluar kehendak untuk meningkatkan kinerja, sampai-sampai menaikkan efisiensi dan kecepatan operasi di kantor maupun bisnis [11].

Peneliti selanjutnya berjudul "Sistem Informasi Pemesanan Stempel Berbasis Web Pada Agung Digital Printing Luwuk" ditulis oleh Wibowo T, Abbas I, Luwuk Bangga dengan memakai metode MySQL, *waterfall* dengan hasil penelitian ini sistem menjadi makin efisien melalui hanya mengisi form yang ada pada sistem, Semua kegiatan pencatatan transaksi pesanan dan keuangan tercatat secara otomatis kedalam sistem [12].

Berdasarkan penjelasan pada peneliti menemukan beberapa perbedaan yaitu dari segi metode serta fitur yang dimiliki. Sedangkan dari segi fitur, peneliti menambahkan fitur artikel tentang visualisasi data pada dashboard admin yang berisi data-data kegiatan transaksi penjualan aataupun persediaan dalam bentuk diagram sehingga dapat digunakan sebagai ringkasan laporan. Pada fitur lain juga terdapat adanya sinkronisasi tugas dalam melakukan

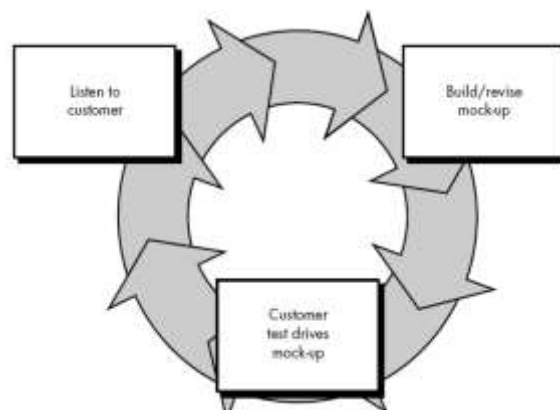
pemrosesan pesanan antara admin pada bagian toko, sehingga penanganan pemrosesan akan ditangani oleh aktor sesuai dengan proses kerja yang dimilikinya.

### 3. Metodologi

#### 3.1 Metode Pengembangan

Metode prototipe ialah jenis dari sistem maupun elemen dari sistem, dan ditingkatkan dengan pesat untuk mengkonfirmasi permintaan atau kelayakan beberapa pilihan desain yang diminta untuk konsumen. Prototipe sebagai mediator antara programmer dan konsumen dalam interaksi dalam peningkatan sistem informasi [13].

Berdasarkan hal tersebut, dapat dijabarkan bahwa model pengembangan prototype sebagai proses iterasi yang melibatkan pendapat pengguna dan pengembang untuk dikombinasikan dalam proses pengembangan dan perancangan sistem informasi, yang dimana nantinya kebutuhan akan dirubah ke dalam working yang akan dievaluasi secara terus menerus.



Gambar 1. Metode Prototipe

##### 1. Communication

Pengembangan menyelenggarakan pertemuan bersama stakeholder untuk mengklarifikasi persyaratan perangkat lunak yang diketahui saat ini dan untuk menandai area di mana keterangan lebih lanjut diperlukan untuk iterasi berikutnya melalui wawancara terhadap pihak Wonder Studio, lalu hasil yang didapatkan dari wawancara yaitu berupa beberapa fitur yang diinginkan dari pihak Wonder Studio[14].

##### 2. Quick Plan

Iterasi *prototype* menjalankan dengan pesat serta pemodelan dalam bentuk Rapid Design.

##### 3. Modeling Quick Design

Pemodelan desain menggunakan berbagai model objek UML tools, yaitu tools perlu mendefinisikan fungsi sistem, *class diagram* buat menampilkan kelas-kelas dari sistem, aktivitas diagram untuk menerangkan aturan proses bisnis[15].

##### 4. Contruction of Prototype

Desain cepat ialah rancangan untuk melakukan pembangunan prototipe berdasarkan representasi dari bagian perangkat lunak yang kelihatan bagi pengguna akhir.

##### 5. Deployment Delivery & Feedback

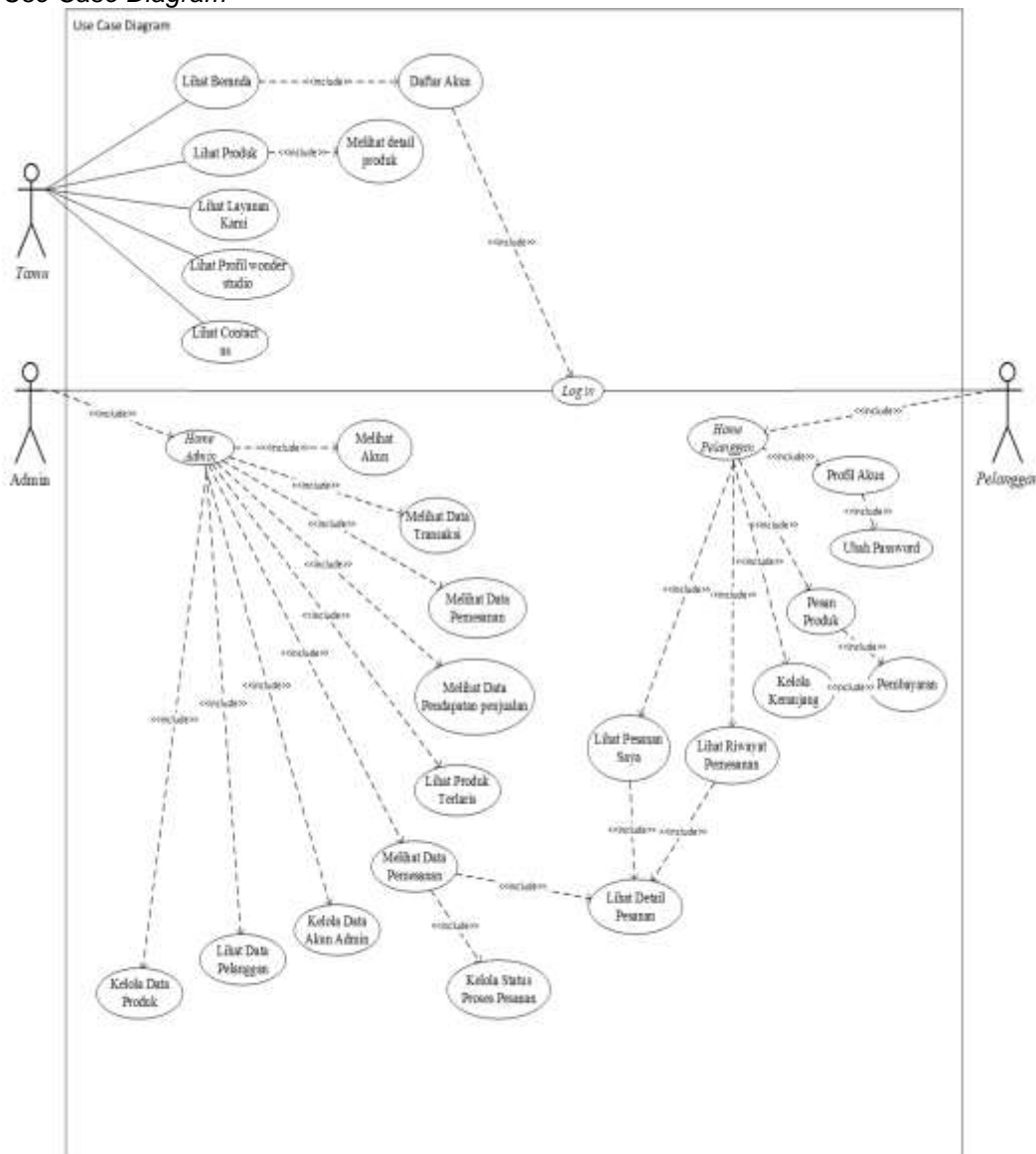
Peningkatan prototipe disampaikan kepada stakeholder untuk menilai prototipe dan menyampaikan *feedback* yang akan difungsikan untuk meningkatkan spesifikasi persyaratan. Iteasi terjadi ketika pengembang menjalankan perbaikan pada prototipe.

#### 3.2 Desain Sistem

- 1) *Unified Modeling Language* ialah salah satu bahasa standar yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan, menganalisis, dan memproyeksikan kebutuhan serta mendeskripsikan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Use case diagram ialah model gambaran dari sistem yang akan dibuat. Diagram ini berguna sebagai gambaran untuk menentukan fitur yang tersedia dalam lingkungan sistem dan siapa saja yang mempunyai hak memakai fitur tersebut. Pada use case dibawah ini menjelaskan cara kerja admin dapat mengelola seluruh data user serta pelanggan dapat membuat pemesanan melalui website dan pelanggan dapat melakukan pendaftaran pada website.

1) Use Case Diagram



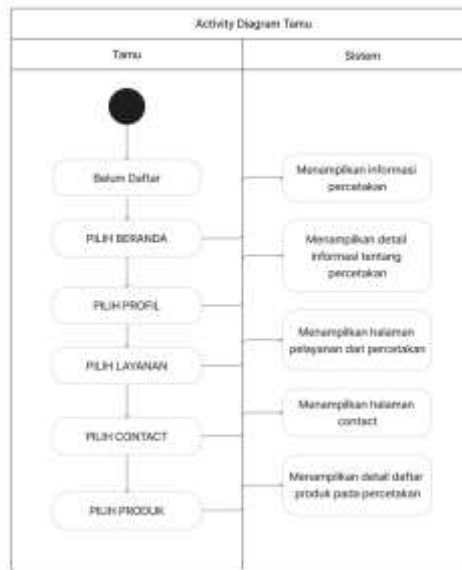
Gambar 2. Use Case Diagram

Aktor yang ikut serta: Pihak Wonder Studio Pelanggan, Admin dan Tamu. Gambar di atas merupakan use case diagram adapun penjelasannya sebagai berikut ini:

1. Daftar Akun: pada aktivitas ini pelanggan, admin, tamu dapat membuat akun untuk masuk ke dalam website ini.
2. Login: pelanggan, admin dan tamu pada aktivitas ini user memasukkan username dan password lalu sistem akan menjalankan konfirmasi terhadap formulir yang dimasukkan user.
3. Tampilan Halaman Tamu: beranda, profile, layanan, produk, contact pada halaman ini tamu dapat melihat informasi tentang percetakan lebih detail.

4. Tampilan Halaman Pelanggan: home, pesanan, keranjang, favorit, riwayat belanja pada halaman ini pelanggan dapat membuat suatu pesanan dan melihat status pesanan yang dibuat serta melihat daftar riwayat belanja.
5. Tampilan Halaman Admin: home, transaksi, data pemesanan, pendapatan penjualan, produk terlaris, akun admin, data pelanggan, produk, data pesanan pada aktifitas ini admin dapat melakukan menginput data yang masuk serta mengubah data admin dan melihat data yang sedang berjalan.
6. Profil Akun: pelanggan maupun admin dapat melihat profil akun dan mengubah
7. Ubah Password: pelanggan ataupun admin dapat melakukan ubah password

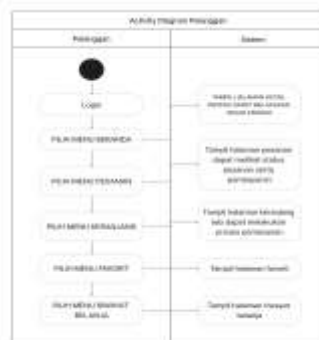
2) *Activity Diagram Pada Sisi Tamu*



Gambar 3. *Activity Diagram Pada Tamu*

Pada gambar 3. *Activity Diagram Tamu* menjelaskan tentang tampilan pada tamu, tamu dapat melakukan melihat informasi tentang percetakan, melihat profil percetakan, melihat pelayanan, melihat *contact* yang akan dihubungi, melihat detail daftar produk pada percetakan.

3) *Activity Diagram Pada Sisi Pelanggan*

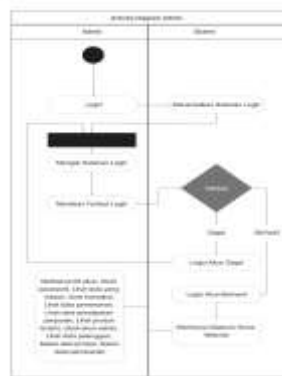


Gambar 4. *Activity Diagram Pada Sisi Pelanggan*

Pada gambar 4 *Activity Diagram Pelanggan* menjelaskan tentang tampilan pada pelanggan, pelanggan dapat melakukan pada tahap pertama melakukan *login* masukkan nama pengguna dan kata sandi Anda. Jika ini benar, sistem akan melanjutkan ke halaman utama. Jika mereka salah, sistem kembali ke halaman login. Selanjutnya pelanggan dapat melihat detail produk serta memesan produk, lalu melihat status pemesanan yang sudah dibuat dan

melakukan pembayaran, memasukkan produk ke keranjang lalu dapat melakukan proses pemesanan, tambahkan produk ke favorit, melihat daftar riwayat belanja.

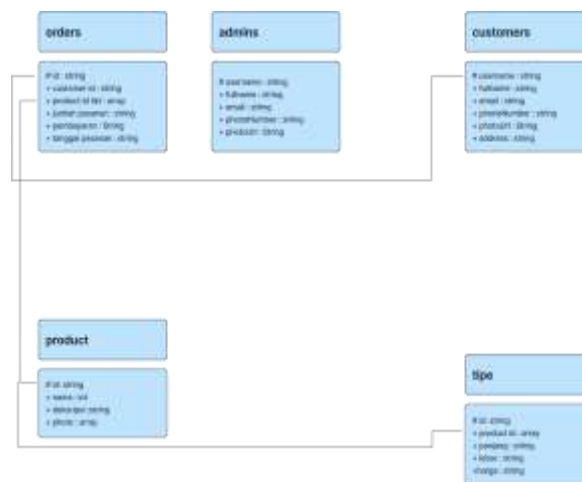
#### 4) *Activity Diagram* Pada sisi Admin



Gambar 5. *Activity Diagram* Pada Sisi Admin

Pada gambar 5 *Activity Admin* menjelaskan tentang tampilan pada admin, admin dapat melakukan yaitu *login* masukkan nama pengguna dan kata sandi Anda. Jika ini benar, sistem akan melanjutkan ke halaman utama. Jika mereka salah, sistem kembali ke halaman login. Selanjutnya admin dapat melihat pengolahan data yang masuk pada percetakan, lalu admin melihat data transaksi yang masuk, dapat melihat data pemesanan, melihat data pendapatan penjualan yang masuk, lihat data produk terlaris yang paling banyak terjual, mengubah password dengan menginput password lama dan password baru, mengubah profil pada akun, dapat mengubah data akun admin, melihat data pelanggan yang sudah terdaftar, memperbarui data produk dan menghapus produk, melakukan perubahan dalam status proses pesanan.

#### 5) *Class Diagram*



Gambar 6. *Class Diagram*

Pada Gambar 6 *Class Diagram* menjelaskan gambaran mengenai keterkaitan antar class,

1. Class customer berhubung dengan class order, dikarenakan sebuah pesanan terdapat bidang Id yang berhubung sebagai catatan pelanggan dengan bidang username sudah membuat pesanan.
2. Class product berhubung class order, dikarenakan sebuah product terdapat bidang Id yang berhubung sebagai catatan product yang sudah dipesan akan dalam product id list.
3. Class product berhubung dengan class tipe, dikarenakan sebuah product terdapat bidang Id yang berhubung sebagai catatan product terdapat berbagai jenis tipe product id.

## 4. Hasil dan Pembahasan

### 4.1 Hasil Implementasi Sistem Berbasis Website

#### 1) Hasil Tampilan Login

Untuk masuk kedalam sistem harus perlu input *username* dan *password* supaya dapat masuk ke sistem untuk itu adanya halaman login, setelah itu login sistem akan memvalidasi akun yang terdaftar apakah sebagai pelanggan atau admin maka pengguna akan diarahkan ke tampilan tergantung dari akun yang digunakan.



Gambar 7. Tampilan Login

#### 2) Hasil Tampilan Daftar Akun

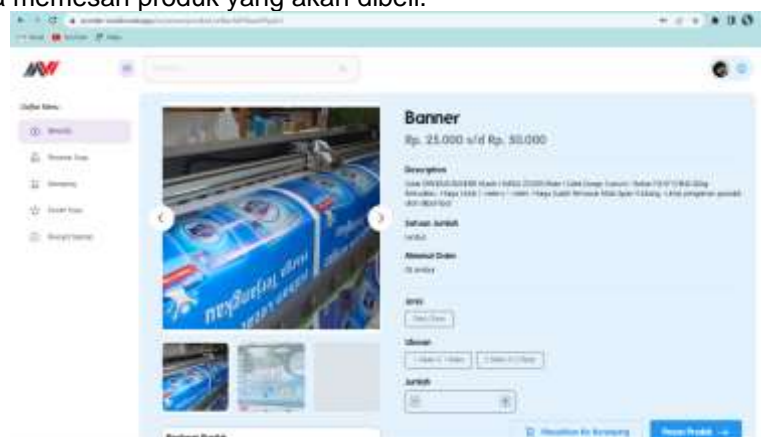
Untuk masuk kedalam sistem harus mempunyai akun maka dari itu adanya halaman daftar akun, bagi yang ingin mendaftarkan akun harus mengisi formulir sebagai berikut nama lengkap, *email*, *username*, *password* setelah mengisi formulir tersebut pengguna dapat mempunyai akun.



Gambar 8. Tampilan Daftar Akun

#### 3) Hasil Tampilan Home Pelanggan

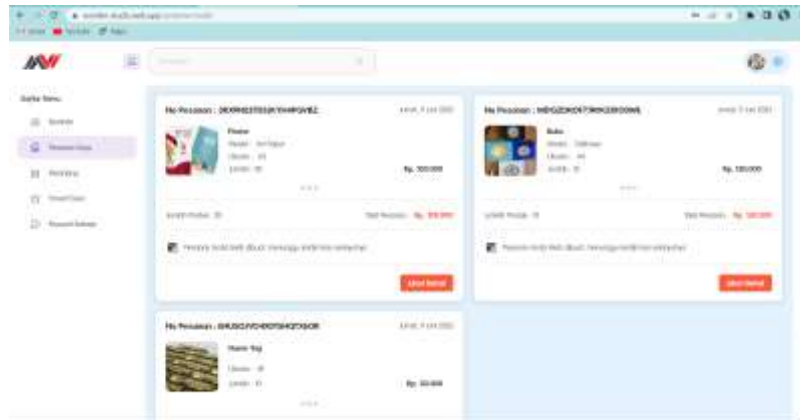
Untuk pada tampilan halaman pelanggan terdapat melihat detail produk-produk serta pelanggan bisa memesan produk yang akan dibeli.



Gambar 9. Tampilan Produk Admin

#### 4) Hasil Tampilan Pesanan Pelanggan

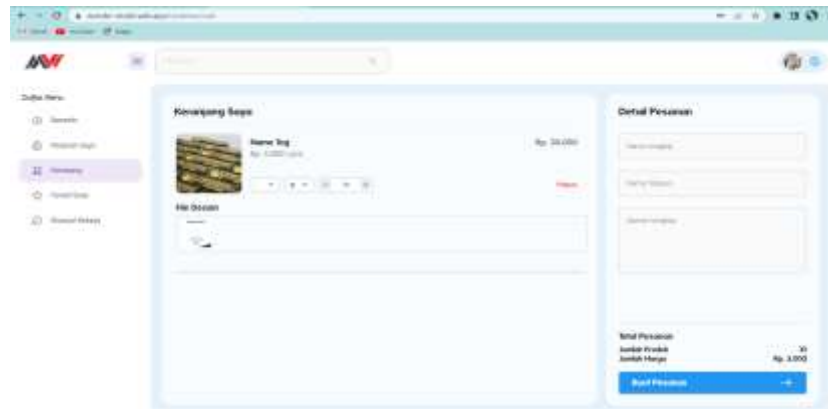
Pada tampilan pesanan pelanggan dapat melihat proses status pesanan dan serta pelanggan bisa mengirim tanda bukti pembayaran jika sudah melakukan pemesanan.



Gambar 10. Tampilan Halaman Pesanan Pelanggan

#### 5) Hasil Tampilan Keranjang Pelanggan

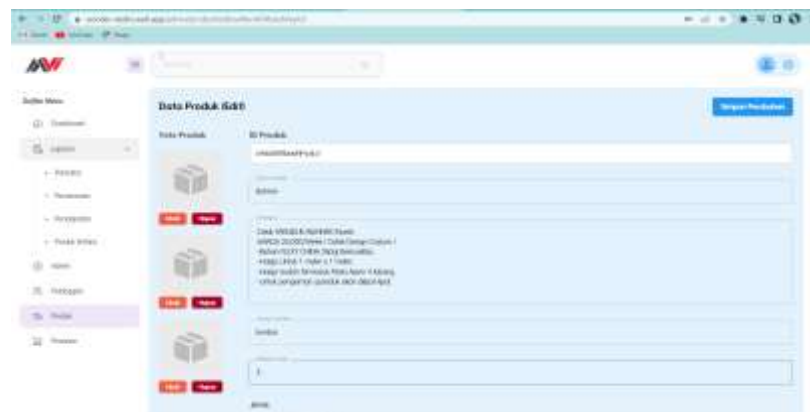
Pada tampilan keranjang pelanggan ini, pelanggan dapat melakukan masukkan produk ke keranjang lalu dapat melanjutkan proses pesanan dengan mengisi nama dan alamat.



Gambar 11. Tampilan Halaman Keranjang

#### 6) Hasil Tampilan Produk Pada Admin

Untuk pada tampilan produk, admin dapat melaksanakan proses menginput data produk yang akan diperbarui dengan memasukkan nama produk, ukuran, jenis, harga Lalu data akan tersimpan.



Gambar 12. Tampilan Halaman Data Produk



7) Hasil Tampilan Pemesanan Admin

Untuk pada tampilan pemesanan ini, admin dapat melakukan mengubah status proses pemesanan pelanggan serta memverifikasi tanda bukti pembayaran yang sudah dikirim lalu admin menginput biaya pengiriman.



Gambar 13. Tampilan Halaman Pesanan

4.2. Pengujian Sistem

4.2.1 Hasil Kuesioner

Pada penelitian ini telah membagikan kuesioner dalam melakukan uji coba terhadap website percetakan, yang dilakukan oleh 36 orang responden di kalangan pelanggan dan admin 3 orang. Sikap yang menjawab dengan menggunakan 5 pilihan jawaban dalam bentuk multiple choice dengan persentase sebagai berikut.

Keterangan :

- 1. SB : Sangat Baik : 100%
- 2. B : Baik : 80%
- 3. C : Cukup : 60%
- 4. K : Kurang : 40%
- 5. SK : Sangat Kurang : 20%

Pada kuesioner ini memiliki beberapa pertanyaan untuk penilaian kepuasan pelanggan sebagai berikut.

1. Bagaimana penilaian anda terkait informasi yang ditampilkan pada aplikasi ini?
2. Apakah dengan dibuat sistem ini akan mempermudah dalam mendapatkan informasi mengenai percetakan ini?
3. Apakah sistem transaksi yang digunakan mudah dimengerti?
4. Menurut anda apakah proses pemesanan mudah dimengerti?
5. Bagaimana penilaian anda terkait tatak letak dari menu dan fitur yang disajikan pada website?
6. Apakah dengan ada nya fitur favorit saya dapat mempermudah anda dalam mencari produk?

1) Hasil Pengujian pada Sisi Pelanggan

Hasil analisa dari pengujian kuesioner ini berfokus pada seberapa baik sistem berjalan dan berguna dalam sesuai pengkerjaannya berikut inilah hasilnya:

Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian Pelanggan

P	Nilai Jawaban					Persentase (%)					NP (%)
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
	SB	B	C	K	S K	SB	B	C	K	SK	
P1	16	15	3	2	0	44,4	33,3	5	2,2	0	84,9
P2	13	14	8	1	0	36,1	31,1	13,3	1,1	0	81,6

P3	14	15	6	1	0	38,8	33,3	10	1,1	0	83,2
P4	15	18	3	0	0	41,6	40	5	0	0	86,6
P5	17	12	7	0	0	47,2	26,6	11,6	0	0	85,4
P6	13	13	8	2	0	36,1	28,8	13,3	2,2	0	80,4
Jumlah						244,2	193,1	58,2	6,6	0	502,1
Rata - rata (%)						40,7	32,1	9,7	1,1	0	83,6

Dari tabel diatas dapat disimpulkan hasil pengujian kuesioner mendapatkan rata-rata skor 83,6 yang dimana secara keseluruhan telah memenuhi kebutuhan yang diperlukan.

## 2) Hasil Pengujian Kuesioner pada Sisi Admin

Hasil analisa dari pengujian kuesioner ini berfokus pada seberapa baik sistem berjalan dan berguna dalam sesuai pengerjaannya berikut inilah hasilnya:

Pada kuesioner ini memiliki beberapa pertanyaan untuk penilaian kepuasan admin sebagai berikut.

1. Bagaimana penilaian anda terkait tatak letak dari menu dan fitur yang beranda pada aplikasi?
2. Bagaimana penilaian anda mengenai informasi yang ditampilkan pada aplikasi ini?
3. Bagaimana penilaian anda terkait fitur dashboard apakah sangat membantu?
4. Bagaimana penilaian anda terkait informasi detail penjualan yang ditampilkan dalam menu kelola data penjualan?
5. Apakah dengan tampilan data admin yang disajikan dalam website ini dapat membantu anda dalam urusan pendataan admin?
6. Bagaimana penilaian anda terhadap sistem kelola data pemesanan pelanggan apakah mudah untuk dimengerti?
7. Bagaimana penilaian anda mengenai menu admin yang menampilkan daftar admin?
8. Apakah dengan adanya fitur data pelanggan dapat membantu admin untuk mengatur akun pelanggan?

Tabel 2. Hasil Pengujian Kuesioner Admin

P	Nilai Jawaban					Persentase (%)					NP (%)
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
	SB	B	C	K	SK	SB	B	C	K	SK	
P1	2	0	1	0	0	66,6	0	20	0	0	86,6
P2	2	1	0	0	0	66,6	26,6	0	0	0	93,2
P3	2	0	1	0	0	66,6	0	20	0	0	86,6
P4	1	2	0	0	0	33,3	53,3	0	0	0	86,6
P5	1	1	0	1	0	33,3	26,6	0	13,3	0	73,2
P6	1	1	0	0	1	33,3	26,6	0	0	6,6	66,5
P7	1	2	0	0	0	33,3	53,3	0	0	0	86,6
P8	1	1	1	0	0	33,3	26,6	20	0	0	59,9
Jumlah						366,3	186,4	60	13,3	6,6	639,2
Rata – rata %						45,7	23,3	7,5	1,6	0,8	79,9

Dari tabel diatas dapat disimpulkan hasil pengujian kuesioner mendapatkan rata-rata skor 79,9 yang dimana secara keseluruhan telah memenuhi kebutuhan yang diperlukan.

## 5. Simpulan

Dengan hasil serta pembahasannya dan penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa peneliti telah berhasil membuat aplikasi berbasis menggunakan metode prototipe *website* untuk percetakan *Wonder Studio*. Hasil dari perancangan *Website Wonder Studio* mendesain beberapa fitur yaitu fitur custom untuk pelanggan dan dashboard untuk pengurus admin, desain didasarkan pada hasil analisis kuesioner dalam hal jual beli online dan pengolahan pemesanan. Dengan adanya sistem jual beli online berbasis *website* dapat membantu juga mempermudah pelanggan dalam membeli barang secara online serta menyebarkan media terkait tentang informasi yang ada pada percetakan disini lain adanya *website* ini membantu melakukan pembayaran secara online, *website* ini juga membuat dari pihak admin untuk mengolah data secara rapih dibandingkan dengan tulis tangan dalam melakukan input data akan adanya kerusakan atau hilangnya data. Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dengan presentase rata-rata 83,6 dapat disimpulkan bahwa hal ini mempermudah pelanggan atau admin berjalan sempurna.

## Daftar Referensi

- [1] J. Hasil and P. Kepada, "Pembuatan Website Stkip Amal Bakti," *J. PRODIKMAS Has. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 6, pp. 48–54, 2021, doi: 10.30596/jp.v6i1.7675.
- [2] H. P. Rachmadana and L. Retnawati, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Toko Aydin Jaya," *Melek IT Inf. Technol. J.*, vol. 8, no. 2, pp. 139–150, 2023, doi: 10.30742/melekitjournal.v8i2.213.
- [3] D. W. Atmoko, P. S. Informatika, K. Gedong, P. Rebo, and J. Timur, "Sistem Informasi Pemesanan Percetakan Pada," vol. 01, no. 03, pp. 312–319, 2020.
- [4] E. Pudjiarti and M. Tabrani, "Sistem Informasi Penjualan Label Printing pada PT. Citrajaya Labelindo," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 2, no. 3, pp. 157–165, 2020, doi: 10.35746/jtim.v2i3.106.
- [5] R. Rinai and M. S. Said, "Sistem Informasi Pemesanan Produk Percetakan Berbasis Web Pada Cv.Fadhil Indokreatif Kendari," *Simtek J. Sist. Inf. dan Tek. Komput.*, vol. 6, no. 1, pp. 83–91, 2021, doi: 10.51876/simtek.v6i1.99.
- [6] I. M. Habibie, N. P. Wong, U. Mikroskil, and S. Utara, "Rancang bangun aplikasi lokapasar jasa percetakan dengan deteksi warna halaman," vol. 7, no. 1, pp. 111–117, 2023.
- [7] A. Yulius Arthadi Putra, "Pemanfaatan Sistem Informasi Jasa Percetakan E-Commerce Cv. Sporta Jawa Indonesia," *J. InTekSis*, vol. 9, no. 1, p. 41, 2022.
- [8] Ilyas, "Sistem Informasi Pencetakan Berbasis Web Pada Percetakan Ade Printing Tembilihan," *J. Sist.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–14, 2013.
- [9] D. Hasanudin, S. Widiyanti, and I. S. Widiati, "Perancangan Aplikasi Mobile Sebagai Media Penjualan dengan Metode Prototyping pada Percetakan IVORIE."
- [10] B. Rizky Perdana and I. Zulkarnain, "Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta Rancang bangun aplikasi pemesanan produksi percetakan berbasis web", doi: 10.52362/jmijayakarta.v2i1.737.
- [11] Nurhadi and Muhammad Ridwan, "Sistem Informasi Inventaris Berbasis Web Menggunakan Metode Prototype," *J. Multidisiplin Madani*, vol. 2, no. 9, pp. 3543–3550, Sep. 2022, doi: 10.55927/mudima.v2i9.1143.
- [12] T. K. Wibowo, I. M. Abbas, and A. Luwuk Banggai, "Sistem Informasi Pemesanan Stempel Berbasis Web Pada Agung Digital Printing Luwuk."
- [13] D. Gunawan *et al.*, "Implementasi Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Upah Pasang Material Konstruksi," *BINA Insa. ICT J.*, vol. 9, no. 1, pp. 73–82, 2022.
- [14] M. A. Wicaksono, C. Rudianto, and P. F. Tanaem, "Rancang Bangun Sistem Informasi Arsip Surat Menggunakan Metode Prototype," *J. Tek. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 390–403, 2021, doi: 10.28932/jutisi.v7i2.3664.
- [15] M. Alda, P. Studi, S. Informasi, U. Islam, and N. Sumatera, "Pengembangan Aplikasi Pengolahan Data Siswa Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping Development Application of Student Data Processing Based on Android Using Prototyping Method," vol. 13, no. April, pp. 11–23, 2023.