

Perancangan Sistem Informasi Pelaporan Pengambilan Dan Pemanfaatan Air Permukaan Pada Dinas PSDA Sumatera Selatan

Mutiara Maharani¹, Muhammad Leandry Dalafranka²

Sains dan Teknologi, Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang, Indonesia

Email: mutiaramaharani9702@gmail.com

Email Penulis Korespondensi: leandry_uin@radenfatah.ac.id

Abstrak– Dinas PSDA provinsi sumatera selatan membawahi 4 bidang, salah satunya yaitu bidang bina manfaat yang memiliki salah satu tugas pokok melakukan kegiatan izin pengambilan dan pemanfaatan air permukaan untuk berbagai keperluan. Bentuk pelaksanaan tersebut yaitu pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan yang dilakukan oleh para perusahaan pemilik SIPPAIR ke dinas PSDA provinsi sumatera selatan. Pelaporan ini masih bersifat manual sehingga mengharuskan perusahaan pemilik SIPPAIR untuk datang langsung ke dinas PSDA untuk melakukan pelaporan pemakaian air permukaan. Hal ini dinilai kurang efisien dalam hal jarak dan waktu, maka dari itu penelitian ini akan membuat perancangan sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan berbasis aplikasi website. Perancangan sistem ini menggunakan *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* sebagai model untuk membuat *prototype* sistem. Hasil yang didapatkan yaitu desain sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan yang dapat diimplementasikan lebih lanjut. Sistem ini akan berbasis website dan akan membantu perusahaan pemilik SIPPAIR dalam melakukan pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan kepada dinas PSDA provinsi sumatera selatan secara cepat dan efisien.

Kata Kunci: Perancangan; Sistem Informasi; *Prototype*; Pelaporan; PSDA

Abstract– The South Sumatra Province PSDA Service is in charge of 4 sectors, one of which is the benefit development sector which has as one of the main tasks carrying out permit activities for the extraction and use of surface water for various purposes. The form of implementation is reporting the extraction and use of surface water carried out by the companies that own SIPPAIR to the PSDA office of South Sumatra province. This reporting is still manual, so it requires the company that owns SIPPAIR to come directly to the PSDA office to report surface water usage. This is considered less efficient in terms of distance and time, therefore this research will design an information system for reporting surface water collection and utilization based on a website application. This system design uses *use case diagrams*, *activity diagrams*, and *class diagrams* as models for creating system prototypes. The results obtained are the design of an information system for reporting surface water collection and utilization which can be implemented further. This system will be website-based and will help the company that owns SIPPAIR in reporting the extraction and use of surface water to the South Sumatra province PSDA service quickly and efficiently.

Keywords: Design; Information Systems; *Prototype*; Reporting; PSDA

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi telah berkembang dengan begitu cepat, dengan menggunakan teknologi informasi telah banyak membantu suatu pekerjaan manusia dengan mudah tanpa adanya pertemuan langsung (Situmeang et al., 2021). Teknologi informasi saat ini juga telah memudahkan instansi atau perusahaan dalam melaksanakan pekerjaannya. Oleh karenanya teknologi informasi sangat bermanfaat untuk membantu kerjasama baik dilingkup pemerintahan atau *e-government* maupun perusahaan dengan mudah dan efisien (Putri & Septiyanti, 2022).

Dinas pengelolaan sumber daya air (PSDA) provinsi sumatera selatan merupakan salah satu instansi di provinsi sumatera selatan yang memiliki kedudukan sebagai unsur pelaksanaan urutan pemerintahan yang menjadi kewenangan pemerintah provinsi di bidang pekerjaan umum dan penataan ruang sub urusan sumber daya air drainase. Bidang bina manfaat merupakan salah satu dari 4 bidang yang terdapat di dinas pengelolaan sumber daya air (PSDA) provinsi sumatera selatan. Bidang bina manfaat membawahi seksi sarana teknik, seksi pengawasan dan pengendalian, serta seksi kerjasama. Salah satu tugas pokok dari seksi kerjasama adalah melakukan kegiatan izin pengambilan dan pemanfaatan air untuk berbagai keperluan. Bentuk pelaksanaan fungsi tersebut diantaranya adalah kegiatan pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan di provinsi sumatera selatan. Setiap perusahaan yang ingin melakukan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan wajib melaporkan jumlah debit air yang dibutuhkan kepada dinas pengelolaan sumber daya air (PSDA) provinsi sumatera selatan.

Kegiatan pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan saat ini dilaksanakan secara manual, dimana para perusahaan pemilik surat izin pengambilan dan pemanfaatan air (SIPPAIR) harus datang langsung ke kantor dinas pengelolaan sumber daya air (PSDA) provinsi sumatera selatan untuk menyerahkan laporan. Hal tersebut menyebabkan beberapa perusahaan terlambat menyerahkan laporan, dikarenakan terkendala jarak dan waktu. Selain itu juga kurangnya efektivitas pegawai di bidang bina manfaat dinas pengelolaan sumber daya air (PSDA) provinsi sumatera selatan dalam menerima laporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan yang masuk dari para perusahaan tersebut.

Penelitian terdahulu yang berjudul Model *Prototype* Sebagai Metode Pengembangan Perangkat Lunak Pada Sistem Informasi Pengaduan Umum (Studi Kasus: Dinas Perhubungan Provinsi Kalimantan Barat) dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan aplikasi berbasis website yaitu aplikasi pengaduan umum pada dinas perhubungan kalimantan barat dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu *prototype*(Meilinda,

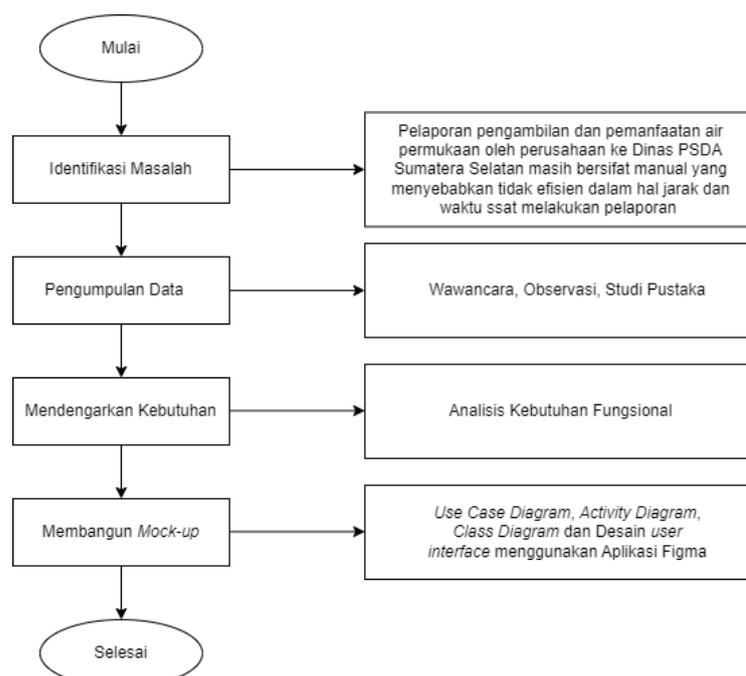
Sabaruddin, & Fitriani, 2021) . Penelitian kedua yang berjudul Implementasi Model Prototype Pada Sistem Informasi Inventory (Studi Kasus: Kantor UPT TIKP Dinas Pendidikan Kota Pontianak) dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan perancangan *prototype* berbasis website. Perancangan *prototype* ini berfungsi sebagai media untuk menampung kebutuhan fungsional yang terdiri dari kebutuhan mendata inventaris kantor, mencatat pengadaan barang, dan pembuatan laporan inventaris kantor serta laporan pengadaan barang saat periode tertentu (Meilinda, Sabaruddin, & Juliardi, 2021). Penelitian ketiga yang berjudul Implementasi Metode *Prototype* Dalam Perancangan Sistem Informasi Upah Pasang Material Konstruksi dapat disimpulkan bahwa penelitian ini membuat sistem pembayaran upah pasang berbasis website yang dapat mencatat setiap informasi dari admin baja, serta direktur dapat langsung mengecek dan memberikan persetujuan, sedangkan bagian keuangan dapat melakukan pembayaran. Metode yang digunakan yaitu metode *prototype*, metode ini dapat menganalisis kebutuhan pengguna, membuat *mock-up* dan menguji *mock-up*. Penelitian ini menghasilkan problematika, analisis kebutuhan pengguna, *use case diagram*, rancangan *user interface*, *entity relationship diagram* serta hasil testing dari rancangan yang telah dibuat. (Goenawan et al., 2022). Penelitian lainnya yang berjudul Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode *Prototype* pada Pasar Wage dapat disimpulkan bahwa penelitian ini dirancang sebagai sistem informasi pengelolaan data pedagang. Metode perancangan sistem yang digunakan adalah *prototype* yang meliputi analisis kebutuhan pengguna, perancangan tampilan antarmuka(*interface*) dan pengujian tampilan website. Pada perancangan sistem informasi laporan pengelolaan data pedagang berbasis website ini menggunakan *tools* atau alat bantu kerja yaitu figma. Penelitian ini menghasilkan perancangan sistem informasi pengelolaan data pedagang berbasis website yang terkomputerisasi memudahkan pihak pengelola UPTD pasar wage yaitu admin, pegawai dan pedagang dalam mengelola dan memperoleh data yang ada di pasar wage dengan lebih cepat dan akurat (Darmansah & Raswini, 2022).

Berdasarkan uraian diatas, maka dari itu untuk memudahkan proses pelaporan diperlukan perancangan suatu sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan. Perancangan sistem informasi ini dapat memudahkan para perusahaan pemilik surat izin pengambilan dan pemanfaatan air (SIPPAIR) dalam proses pelaporan menjadi cepat dan efisien. Hasil pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan dari para perusahaan tersebut dapat dengan cepat diterima oleh pegawai di bidang bina manfaat dinas pengelolaan sumber daya air (PSDA) provinsi sumatera selatan. Penelitian yang dilakukan menggunakan metode *prototype*, dengan pemodelan sistem menggunakan *use cae diagram*, *activity diagram* dan *class diagram* serta implementasi desain *user interface* menggunakan aplikasi figma. Perancangan sistem informasi ini diharapkan agar kedepannya dapat diimplementasikan dan dikembangkan sesuai kebutuhan seiring berjalannya waktu.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Tahapan Penelitian

Tahapan Penelitian merupakan langkah-langkah pelaksanaan dari awal sampai akhir dari penelitian (Oktaviani et al., 2022). Maka dari itu penulis membutuhkan suatu kerangka kerja yang merupakan langkah-langkah untuk membantu dalam penyelesaian penelitian ini. Kerangka kerja penelitian tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

2.2 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode observasi adalah teknik pengumpulan data, dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung (Rofiqoh et al., 2019). Observasi ini dilakukan dengan cara pengamatan langsung untuk melihat apa saja yang dikerjakan oleh Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air (PSDA) provinsi Sumatera Selatan.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti kepada narasumber (Trivaika et al., 2022). Dalam metode ini penulis mengajukan beberapa pertanyaan mengenai objek yang akan diteliti di Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air Provinsi Sumatera Selatan.

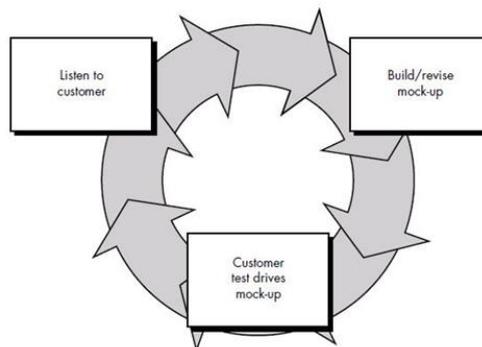
3. Studi Pustaka

Studi Pustaka (*library research*) merupakan metode pengumpulan data dengan cara memahami dan mempelajari teori-teori dari berbagai literatur yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan (Nina Adlini et al., 2022).

2.3 Metode Perancangan Sistem

Metode perancangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode *prototype*. Metode *prototype* merupakan metode yang digunakan dalam mempresentasikan gambaran dari ide, eksperimen dari sebuah rancangan, mencari sebanyak mungkin masalah yang ada serta penyelesaian terhadap masalah tersebut (Mulyanto et al., 2023).

Metode *prototype* yang digunakan dalam penelitian ini ditujukan untuk menciptakan suatu representasi dari pemodelan aplikasi sistem informasi berbasis website yang akan dibuat. Awalnya, desain aplikasi berbentuk *mock-up* yang kemudian akan dinilai oleh pengguna. Setelah pengguna menilai model awal tersebut, langkah berikutnya *mock-up* menjadi bahan rujukan bagi pengembang software untuk merancang aplikasi (Rizal & Fachri, 2023). Tahapan dalam metode *prototype* dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Metode *Prototype*

Terdapat 3 tahapan proses dari metode *prototype* yaitu sebagai berikut:

1. Mendengarkan kebutuhan (*Listen to customer*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis kebutuhan fungsional yang berisi kebutuhan pengguna terhadap aplikasi sistem informasi pelaporan berbasis website yang akan dibuat.

2. Membangun atau memperbaiki *mock-up* (*Build/revise mock-up*)

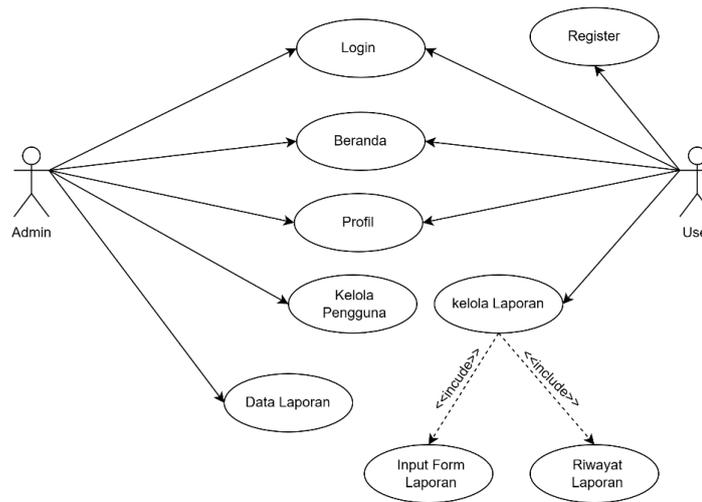
Pada tahap ini akan membuat pemodelan sistem menggunakan *unified modelling language* (UML) yang terdiri dari *activity diagram*, *use case diagram*, dan *class diagram*. Implementasi desain *user interface* digunakan aplikasi figma.

3. Pelanggan melihat dan menguji *mock-up* (*Customer test drives mock-up*)

Mock-up akan dievaluasi dan diuji sehingga spesifikasi yang ditemukan sesuai dengan harapan. Tahapan *prototype* merupakan sesuatu yang digunakan sebagai model desain yang digunakan untuk mengajar, demonstrasi, evaluasi desain dan keperluan lainnya. Perangkat lunak ini mampu menyediakan atau mengungkapkan sebagian besar kebutuhan sistem yang akan diterapkan di masa depan (Risdiyansyah & Purwaningtyas, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

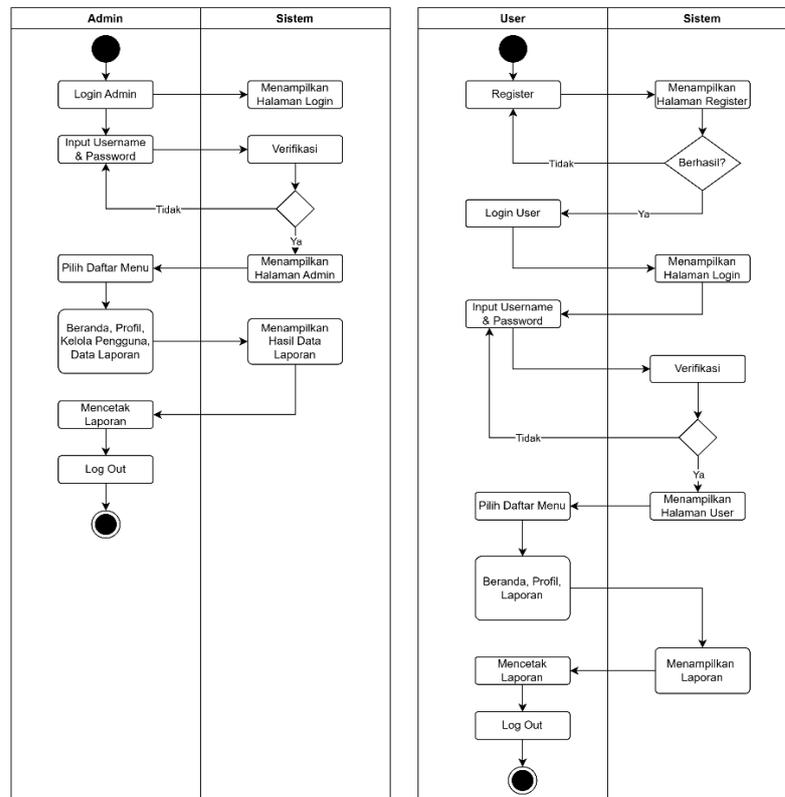
Analisis kebutuhan fungsional yang merupakan hasil wawancara dan observasi secara langsung di Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air (PSDA) provinsi Sumatera Selatan. Kebutuhan fungsional merupakan pernyataan tentang layanan apa yang akan disediakan oleh sistem, bagaimana sistem akan merespons masukan tertentu, dan bagaimana sistem akan beroperasi dalam situasi tertentu (Rubhiyanti & Khasanah, 2020). Sistem informasi pelaporan pada Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air (PSDA) provinsi Sumatera Selatan akan dibangun aplikasi berbasis website dan dapat memudahkan pengguna dalam melakukan kegiatan pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan dan melihat data laporan tersebut. Aplikasi sistem informasi pelaporan ini mempunyai 2 *level* akses yang merupakan admin dari Dinas PSDA, dan *user* dari para perusahaan pemilik SIPPAIR yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3. Use Case Diagram

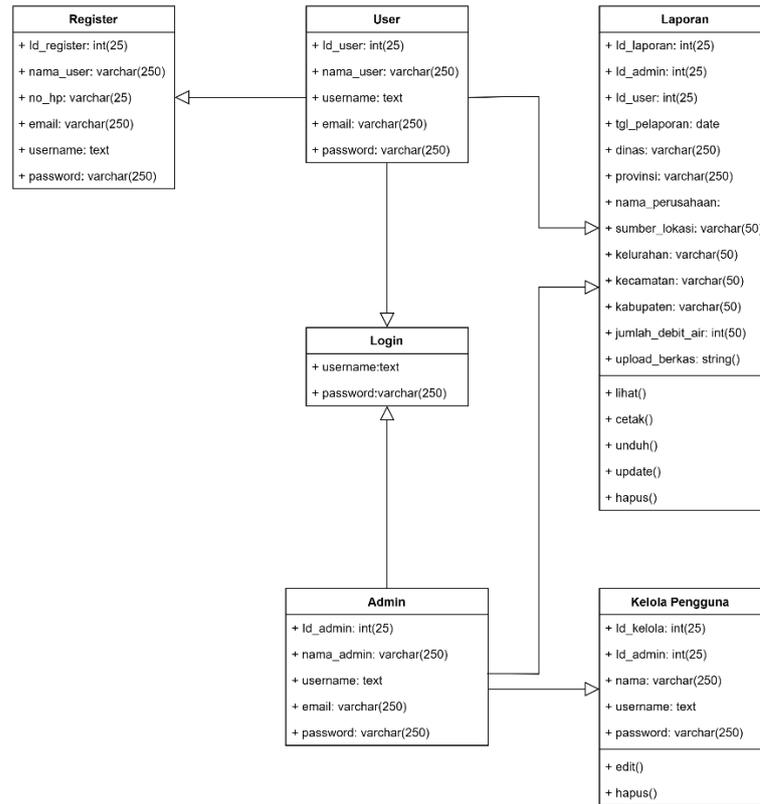
Paparan tipe interaksi antara *user* dan sebuah sistem dengan sistemnya sendiri melalui cerita bagaimana sebuah sistem dipakai merupakan cara kerja *use case diagram* (Alim & Puji Lestari, 2020). Desain *use case diagram* seperti pada gambar 3 diatas, terdapat 2 aktor yaitu admin dan *user* dimana admin dapat melihat data laporan SIPPAIR dan mengelola akun pengguna, sedangkan *user* dapat melakukan penginputan data pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan.

Di bawah ini adalah desain *activity diagram* dari aplikasi sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan berbasis website. *Activity* ini akan memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram Admin dan User

Desain *class diagram* dari aplikasi sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan berbasis website dapat dilihat pada gambar 5.

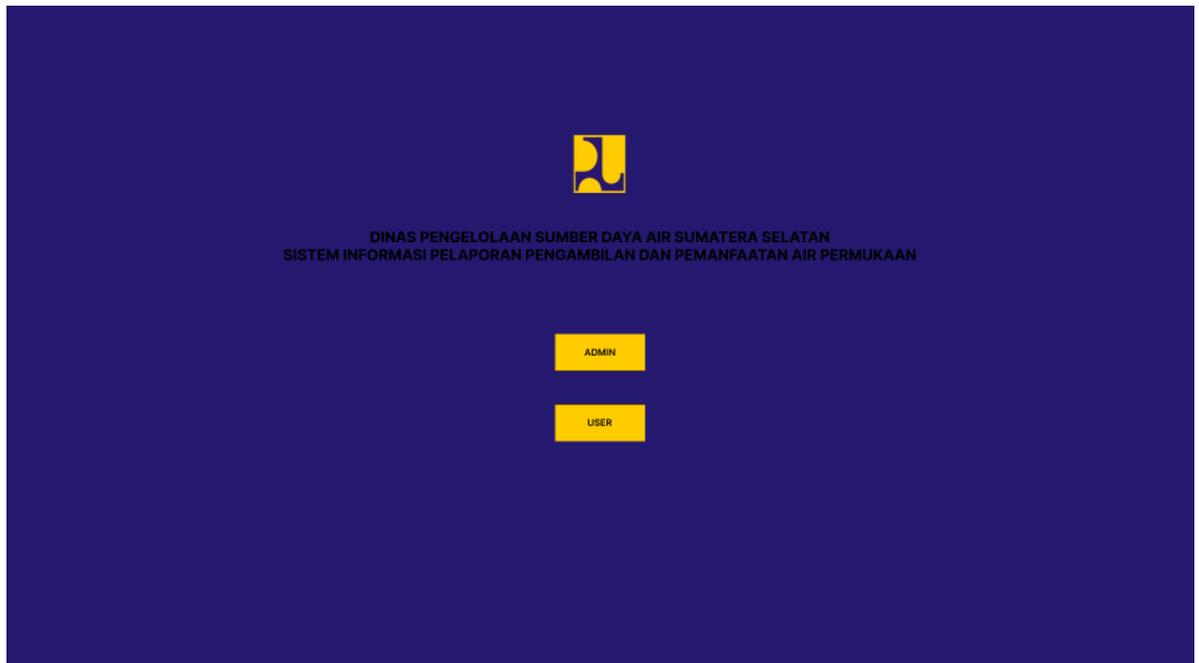


Gambar 5. Class Diagram

3.1 Implementasi Desain User Interface

1. Desain Halaman Utama

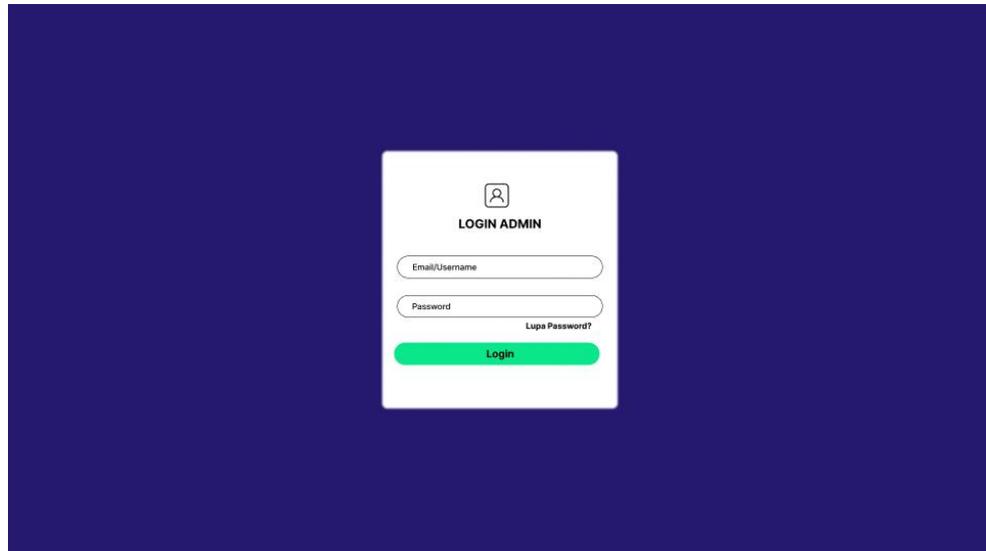
Halaman utama dalam aplikasi sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan akan menampilkan pilihan sebagai admin atau user. Desain halaman utama dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Utama

2. Desain Halaman *Login Admin*

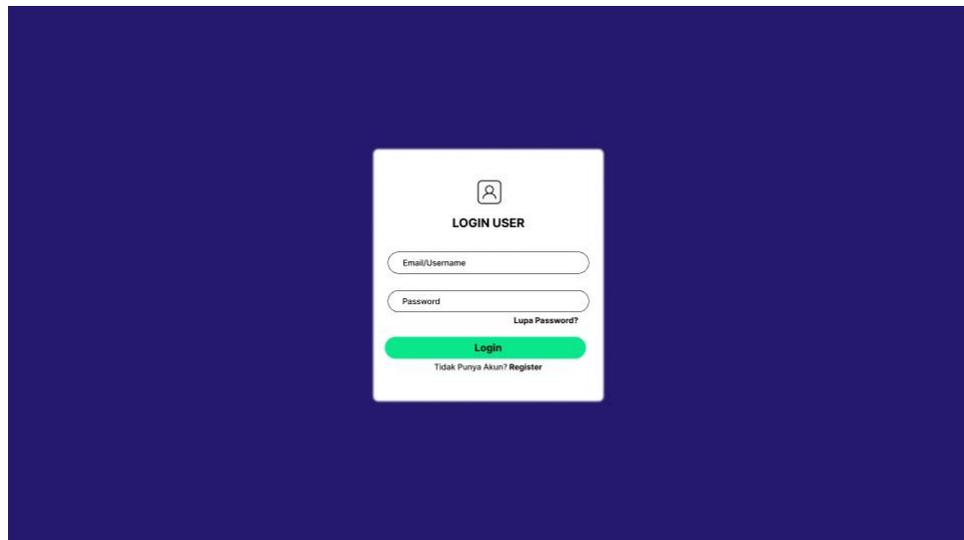
Halaman *login admin* ditujukan kepada admin agar admin dapat mengakses aplikasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan dengan menginput *username* dan *password*. Desain halaman *login admin* dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Login Admin

3. Desain Halaman *Login User*

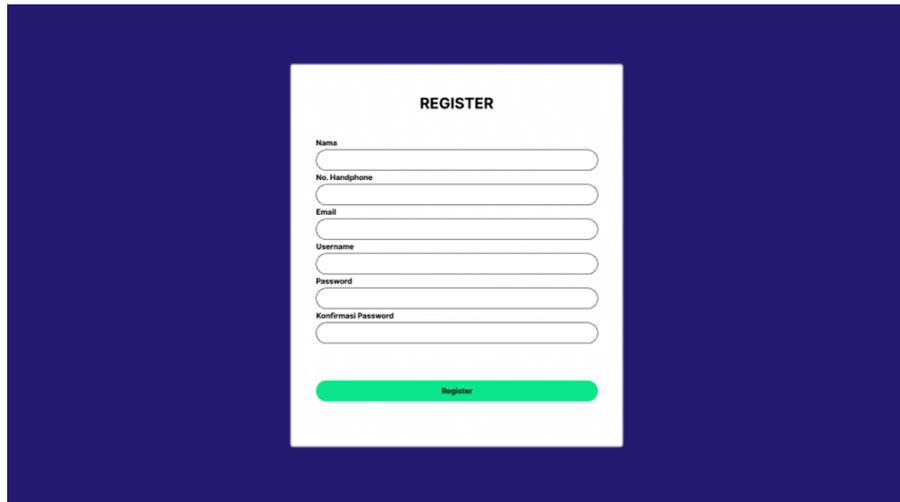
Halaman *login user* ditujukan kepada *user* agar admin dapat mengakses aplikasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan dengan menginput *username* dan *password*. Desain halaman *login user* dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Login User

4. Desain Halaman Registrasi *User*

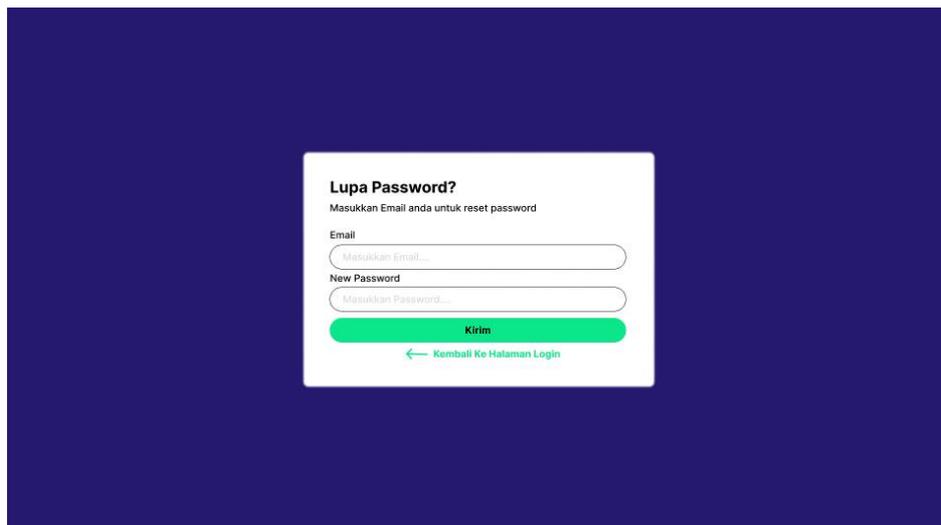
Halaman registrasi *user* ditujukan kepada *user* untuk mendaftar agar mempunyai akun dan dapat melakukan login pada aplikasi sistem informasi pengambilan dan pemanfaatan air permukaan. Desain halaman registrasi *user* dapat dilihat pada gambar 9.

A screenshot of a user registration form titled "REGISTER" centered on a dark blue background. The form is white and contains several input fields: "Nama", "No. Handphone", "Email", "Username", "Password", and "Konfirmasi Password". Each field has a light blue border and a small blue icon on the left. Below the fields is a prominent red button labeled "Register".

Gambar 9. Halaman Registrasi User

5. Desain Halaman Lupa Password

Halaman lupa *password* ditujukan untuk admin atau *user* yang lupa *password*, sehingga admin atau *user* harus memasukkan *email* yang digunakan untuk *login* ke aplikasi dan memasukkan ulang *password* baru. Desain halaman lupa *password* dapat dilihat pada gambar 10.

A screenshot of a "Lupa Password?" form centered on a dark blue background. The form is white and contains the following elements: the title "Lupa Password?", the instruction "Masukkan Email anda untuk reset password", an "Email" label, an input field with the placeholder "Masukkan Email...", a "New Password" label, an input field with the placeholder "Masukkan Password...", a red button labeled "Kirim", and a link with a left-pointing arrow and the text "Kembali Ke Halaman Login".

Gambar 10. Halaman Lupa Password

6. Desain Halaman Beranda

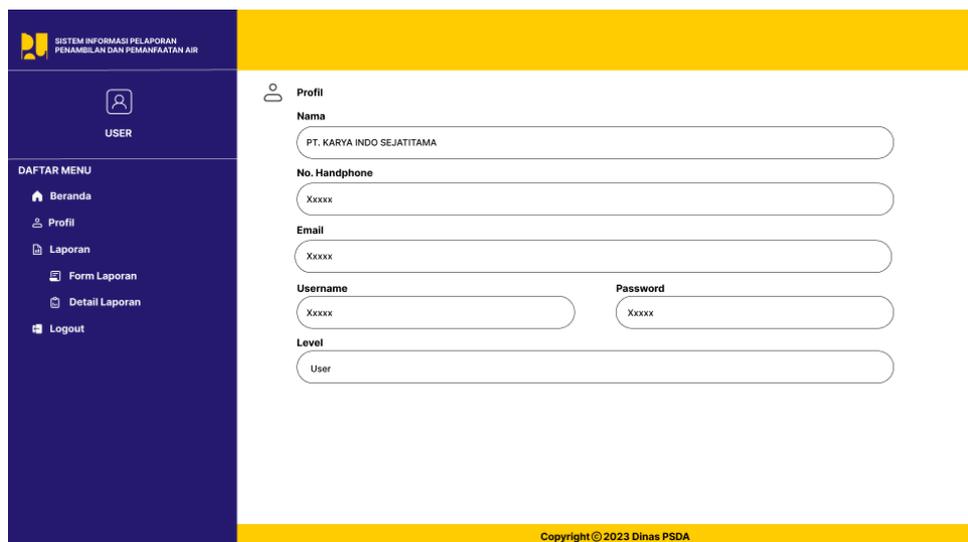
Halaman beranda adalah halaman utama yang ditampilkan pada aplikasi setelah *user* atau admin melakukan *login* ke aplikasi sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan. Desain halaman beranda dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Halaman Beranda

7. Desain Halaman Profil

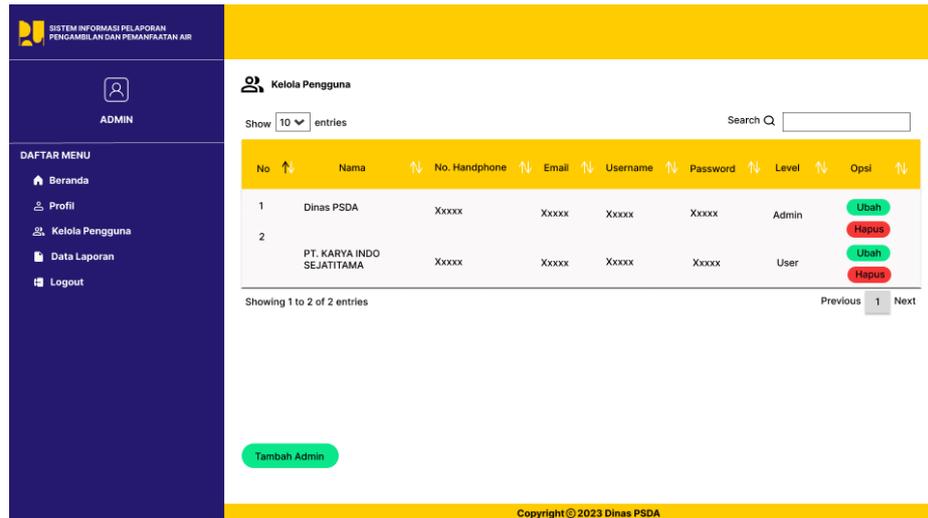
Halaman profil berisi data seperti nama, no. hp, *email*, *username*, *password*, dan *level* akses yang ditujukan untuk *user* dan admin. Desain halaman profil dapat dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Halaman Profil

8. Desain Halaman Kelola Pengguna

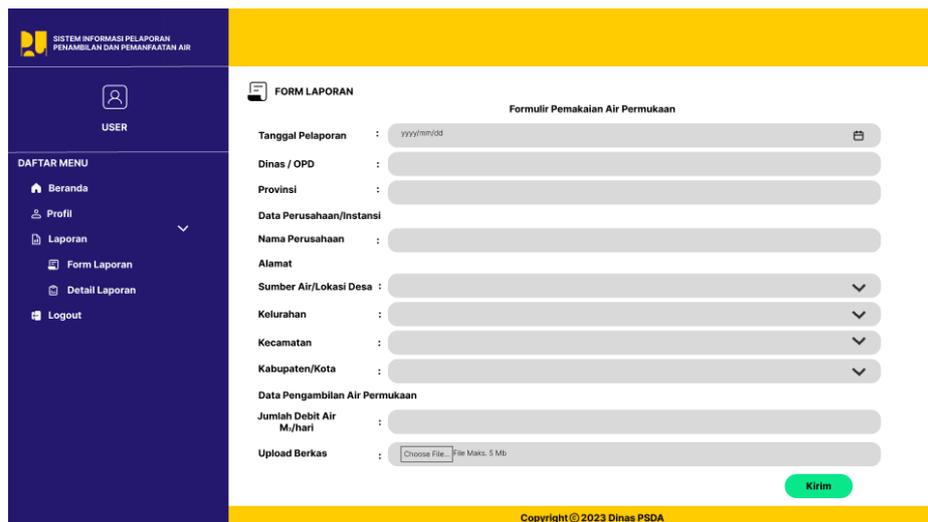
Halaman kelola pengguna berisi data seluruh profil pemilik akun pada aplikasi sistem informasi pengambilan dan pemanfaatan air permukaan. Halaman ini hanya bisa di akses oleh admin. Fitur yang ada dihalaman ini yaitu mengubah atau hapus akun pengguna serta dapat menambahkan admin. Desain halaman kelola pengguna dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Halaman Kelola Pengguna

9. Desain Halaman Form Laporan

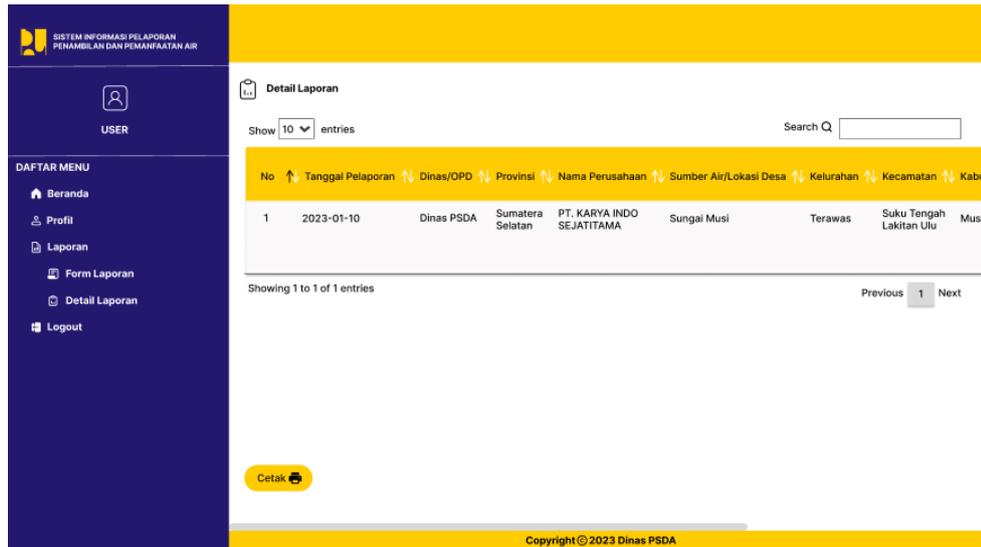
Halaman form laporan ditujukan kepada user yaitu para perusahaan pemilik SIPPAIR untuk melaporkan data pengambilan dan pemanfaatan air permukaan. Halaman ini berisi formulir pemakaian air permukaan yang nantinya akan diisi oleh *user*. Desain halaman form laporan dapat dilihat pada gambar 14.



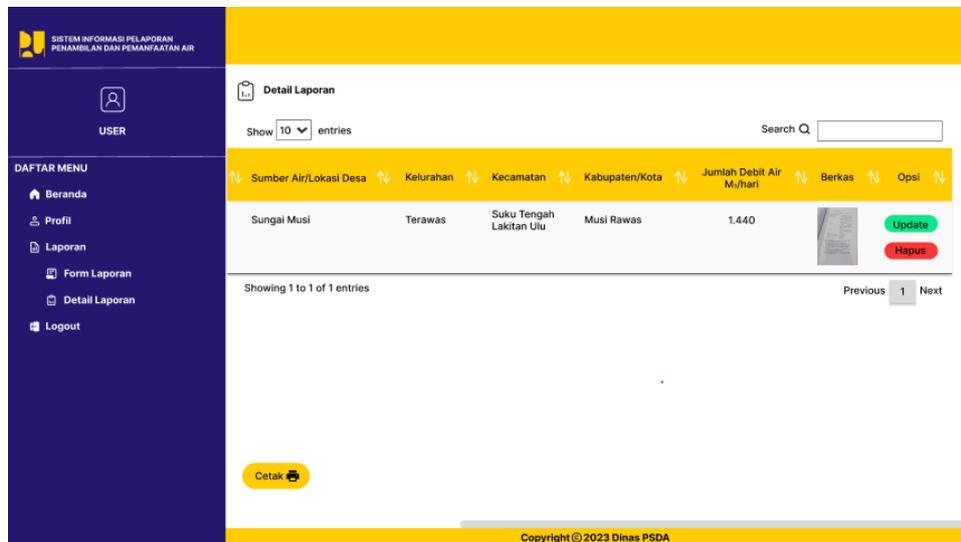
Gambar 14. Halaman Form Laporan

10. Desain Halaman Detail Laporan

Halaman detail laporan ditujukan ke *user* setelah mengisi form laporan maka *user* dapat melihat, mengupdate, hapus dan cetak data laporan yang telah diisi. Desain halaman detail laporan dapat dilihat pada gambar 15.



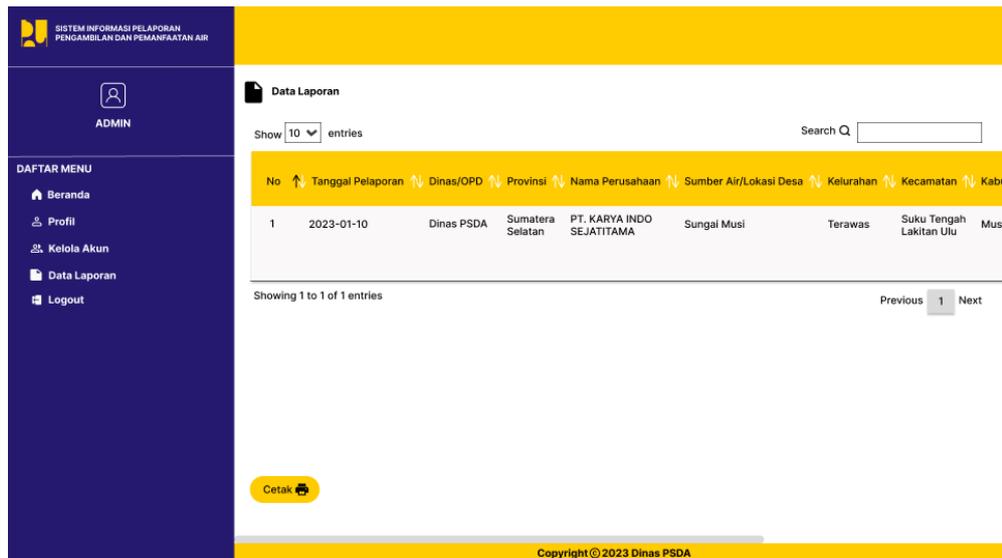
Gambar 15. Halaman Detail Laporan



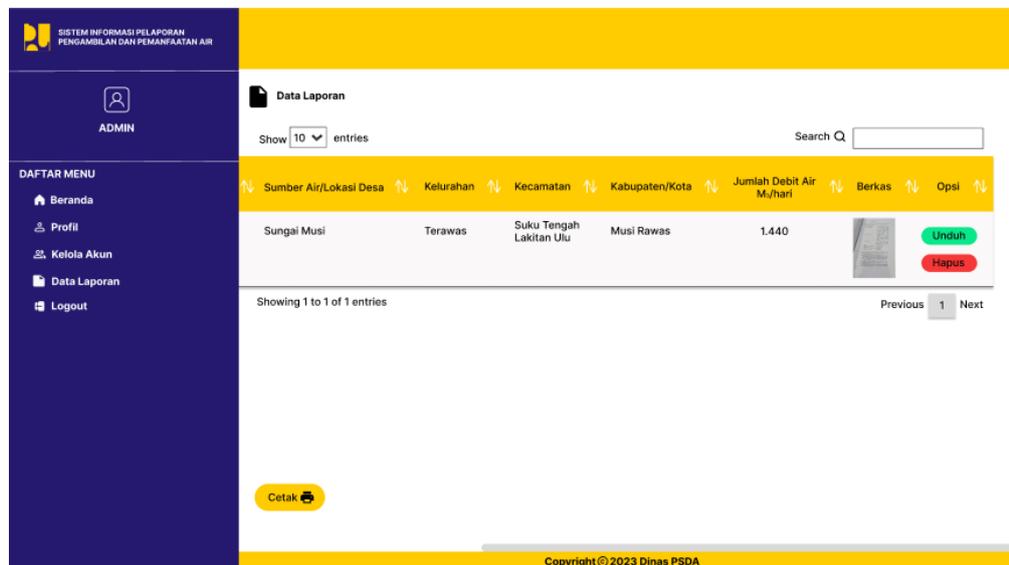
Gambar 16. Halaman Detail Laporan

11. Desain Halaman Data Laporan

Halaman data laporan ditujukan ke admin agar dapat melihat semua pelaporan dari *user* para perusahaan pemilik SIPPAIR. Selain dapat melihat semua pelaporan, admin juga dapat mengunduh berkas pemakaian air, menghapus data laporan, dan cetak laporan. Desain halaman data laporan dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Halaman Data Laporan



Gambar 18. Halaman Data Laporan

4. KESIMPULAN

Perancangan sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan pada dinas pengelolaan sumber daya air (PSDA) provinsi sumatera selatan ditujukan untuk mengatasi permasalahan pelaporan yang kurang efisien dalam hal jarak dan waktu dalam melakukan pelaporan pemakaian air permukaan oleh para perusahaan pemilik surat izin pengambilan dan pemanfaatan air (SIPPAIR) pada dinas PSDA provinsi sumatera selatan. Perancangan sistem informasi pelaporan ini menggunakan metode *prototype* agar dapat melakukan pemodelan aplikasi sistem informasi berbasis website yang akan dibuat, selanjutnya menjadi referensi pengembang *software* untuk merancang aplikasi sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan berbasis website. Sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan mempunyai fasilitas untuk *user* yaitu para perusahaan pemilik SIPPAIR agar dapat mengirimkan data pelaporan pemakaian air permukaan. Sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan juga mempunyai fasilitas untuk admin dari dinas PSDA provinsi sumatera selatan dalam melakukan pengecekan data laporan dari semua perusahaan pemilik SIPPAIR yang melaporkan pemakaian air permukaan. Perancangan sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan menggunakan *unified modelling language (UML)* yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* sebagai model untuk membuat *prototype* sistem. Berdasarkan perancangan sistem informasi pelaporan pengambilan dan pemanfaatan air permukaan berbasis website yang telah dibuat diharapkan dapat diimplementasikan agar dapat membantu proses pelaporan oleh perusahaan pemilik SIPPAIR dengan cepat dan efisien ke dinas pengelolaan sumber daya air (PSDA) provinsi sumatera selatan.

REFERENCES

- Alim, S., & Puji Lestari, P. (2020). SISTEM PAKAR DIAGNOSA PENYAKIT TANAMAN KAKAO MENGGUNAKAN METODE CERTAINTY FACTOR PADA KELOMPOK TANI PT OLAM INDONESIA (COCOA) CABANG LAMPUNG. In *JDMSI* (Vol. 1, Issue 4).
- Darmansah, & Raswini. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Data Pedagang Menggunakan Metode Prototype pada Pasar Wage. In *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* (Vol. 6, Issue 1).
- Goenawan, S., Rahman, S., & Renny. (2022). ANALISIS USER INTERFACE PADA WEBSITE LPGO MENGGUNAKAN METODE HEURISTICS EVALUATION. *17*(1), 46–57. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.joker.lpgo.mobile>
- Meilinda, E., Sabaruddin, R., & Fitriani, D. (2021). model prototype sebagai metode pengembangan perangkat lunak pada sistem informasi pengaduan umum. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, *9*(1), 86–91.
- Meilinda, E., Sabaruddin, R., & Juliardi, P. (2021). IMPLEMENTASI MODEL PROTOTYPE PADA SISTEM INFORMASI INVENTORY (STUDI KASUS : KANTOR UPT TIKP DINAS PENDIDIKAN KOTA PONTIANAK). www.bsi.ac.id
- Mulyanto, U. H., Wahyuni, S., Sitompul, N., Wijaya, V., & Multimedia, T. (2023). Metode Prototype dalam Perancangan Sistem Informasi Tambahan Penghasilan Pegawai (TPP) Kabupaten Sambas. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, *4*(3), 159–166. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i1.1136>
- Nina Adlini, M., Hanifa Dinda, A., Yulinda, S., Chotimah, O., & Julia Merliyana, S. (2022). METODE PENELITIAN KUALITATIF STUDI PUSTAKA (Vol. 6, Issue 1).
- Oktaviani, S. N., Fikri Aziz, C., & Sulthon, B. M. (2022). Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, *2*(6), 225–233. <https://djournals.com/klik>
- Putri, N. E., & Septiyanti, R. (2022). Aplikasi Pelaporan Pemakaian dan Pengusahaan Air Tanah pada Dinas ESDM Provinsi Sumatera Selatan. In *Prosiding Seminar Nasional Sains dan Teknologi Terapan* (Vol. 5).
- Risdiansyah, D., & Purwaningti, D. (2022). PENERAPAN METODE PROTOTYPE DALAM PEMODELAN SISTEM INFORMASI ATLET PADA IPSI KABUPATEN KUBU RAYA. *Jurnal Teknologi Informasi*, *6*(1), 93–101.
- Rizal, C., & Fachri, B. (2023). Implementasi Model Prototyping Dalam Perancangan Sistem Informasi Desa. *Media Online*, *3*(3), 211–216. <https://djournals.com/resolusi>
- Rofiqoh, S., Kurniadi, D., Rihsyah, A., Islam Sultan Agung Semarang, U., Kaligawe Raya No, J. K., Kulon, T., Genuk, K., Semarang, K., & Tengah, J. (2019). SISTEM PAKAR MENGGUNAKAN METODE FORWARD CHAINING UNTUK DIAGNOSA PENYAKIT TANAMAN KARET.
- Rubhiyanti, R., & Khasanah, U. (2020). Pembuatan Sistem Multiuser Untuk Persediaan Barang Dengan Metode Last In First Out. *13*(1). <http://journal.stekom.ac.id/index.php/e-bisnis/page88>
- Situmeang, I. J. T., Hummairoh, S., Harahap, S. M., & Mesran, M. (2021). Application of SAW (Simple Additive Weighting) for the Selection of Campus Ambassadors. *The IJICS (International Journal of Informatics and Computer Science)*, *5*(1), 21. <https://doi.org/10.30865/ijics.v5i1.2847>
- Trivaika, E., Andri Senubekti, M., & Manajemen Informatika Dan Komputer HASS, A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *16*(1). <https://journal.uniku.ac.id/index.php/ilkom>