

Perancangan Mobile App Digital Marketing Milkyo dengan Metode Prototype Design

Rozan Nabawi ¹, Brema Gamaliel Tarigan ², Prince Bayu Saputra ^{3*}, Sukmadiningtyas ⁴

^{1,2,3*,4} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

Email: 2211103005@ittelkom-pwt.ac.id ¹, 2211103004@ittelkom-pwt.ac.id ², 2211103077@ittelkom-pwt.ac.id ^{3*}, sukmatyas@ittelkom-pwt.ac.id ⁴

Histori Artikel:

Dikirim 20 Januari 2023; *Diterima dalam bentuk revisi* 14 Februari 2024; *Diterima* 15 Maret 2024; *Diterbitkan* 10 Mei 2024. Semua hak dilindungi oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) STMIK Indonesia Banda Aceh.

Abstrak

Penelitian ini menangani permasalahan terkini perusahaan dalam meningkatkan penjualan produk makanan dan minuman. Milky Jedot (Jelly Sedot) & Risol Mayo merupakan sebuah usaha dengan produk yang membutuhkan pemasaran secara online untuk meningkatkan penjualannya. Aplikasi mobile menjadi salah satu media yang tepat digunakan untuk pemasaran. Pengembangan aplikasi mobile perlu dilakukan dengan langkah awal yaitu proses perancangan. Metode perancangan yang digunakan adalah prototype design. Metode ini memiliki 6 proses sistematis, yaitu requirement, quick plan, construction prototype design, user evaluation, refinement dan implementation. Pemanfaatan metode ini diperlukan untuk mendukung perancangan menjadi sistematis. Hasil penelitian ini berupa prototype perancangan aplikasi mobile dengan fitur cukup kompleks. Proses awal pelanggan dapat membuat akun, kemudian ketika login akan terlihat galeri menu utama yang dapat digunakan untuk memilih menu, dan membatalkan pemilihan menu, setelah itu terlihat keranjang belanja untuk selanjutnya masuk dimenu pembayaran.

Kata Kunci: Pemasaran Digital; Pelanggan; Prototype Desain.

Abstract

This research addresses the company's current problems in increasing sales of food and beverage products. Milky Jedot (Jelly Sedot) & Risol Mayo is a business with products that require online marketing to increase sales. Mobile applications are one of the right media used for marketing. Mobile application development needs to be done with the first step, namely the design process. The design method used is prototype design. This method has 6 systematic processes, namely requirements, quick plan, construction prototype design, user evaluation, refinement, and implementation. The utilisation of this method is needed to support the design to be systematic. The result of this research is a mobile application design prototype with quite complex features. The initial process of customers can create an account, then when logged in, the main menu gallery will be seen which can be used to select menus, and cancel menu selections, after which the shopping basket is seen and then enter the payment menu.

Keyword: Digital Marketing; Customer; Design Prototype.

1. Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi dapat diterapkan pada berbagai bidang. Salah satunya dalam bidang jasa penjualan makanan dan minuman (Panja *et al.*, 2023). Dalam bisnis yang dijalani, sarana informasi mengenai produk masih menggunakan media sosial. Media sosial sendiri masih banyak kekurangan seperti informasi mengenai produk yang dihasilkan kurang lengkap dan ketika bisnis tersebut melakukan inovasi produk, tidak dapat diketahui oleh konsumen secara langsung (Wibawa Fachriyan Yoga *et al.*, 2021). Pengusaha harus melakukan evaluasi terkait seberapa efektif penggunaan media sosial dalam melakukan promosi mengenai produk yang dihasilkan. Pengusaha dapat mencoba alternatif lainnya untuk melakukan promosi agar konsumen lebih mengenal produk. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu memanfaatkan jaringan internet melalui media aplikasi (Hasugian, 2018).

Milky Jedot (Jelly Sedot & Risol Mayo), selanjutnya disebut Milkyo merupakan sebuah usaha dengan produk yang membutuhkan pemasaran secara *online* untuk meningkatkan penjualannya. Dengan merinci peluang melalui analisis *strength, weakness, opportunities, threats* (SWOT), perusahaan dapat mengoptimalkan keunikan produk dan dukungan dari bahan baku lokal sebagai kekuatan utama. Ekspansi ke pasar *online*, kolaborasi dengan *influencer* kuliner, dan peningkatan visibilitas melalui media sosial menjadi peluang yang dapat dimanfaatkan. Meskipun demikian, perlu juga memperhatikan kelemahan internal, seperti kurangnya *eksposure online*, serta ancaman potensial seperti persaingan sengit di platform *e-commerce*. Teknologi internet sudah semakin banyak dimanfaatkan oleh berbagai organisasi terutama organisasi bisnis (Rusdiono, 2019). *E-commerce* adalah suatu *aplikasi* yang menyediakan atau dapat melakukan transaksi secara *online* atau juga bisa merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat *aplikasi* yang dapat menyediakan layanan "*get and deliver*". *E-commerce* akan merubah semua kegiatan marketing dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan trading (perdagangan) (Pd *et al.*, 2020). Oleh karena itu, strategi pemasaran digital tidak hanya mendukung pertumbuhan, tetapi juga menjawab tantangan dan ancaman yang mungkin dihadapi Milkyo di pasar yang dinamis.

Penelitian ini menangani permasalahan peningkatan penjualan produk makanan dan minuman pada Milkyo melalui pemasaran *online*. Aplikasi *mobile* diidentifikasi sebagai media efektif untuk mencapai tujuan tersebut, dan pengembangannya dimulai dengan proses perancangan menggunakan metode *prototype design*. Metode ini melibatkan enam proses sistematis, seperti *requirement, quick plan, construction prototype design, user evaluation, refinement, dan implementation*. Pemanfaatan metode tersebut dianggap krusial untuk mendukung perancangan yang sistematis. Hasil penelitian berupa *prototype* aplikasi *mobile* dengan fitur kompleks, memungkinkan pelanggan membuat akun, memilih dan membatalkan menu, serta melanjutkan ke pembayaran melalui keranjang belanja. Selain itu, penelitian-penelitian sebelumnya memiliki masalah besar dengan mengikuti desain eksperimen yang tepat dan representasi kegiatan pemasaran (Davoodi *et al.*, 2023). Desain informasi dalam bentuk *mobile application*, dapat menumbuhkan minat konsumen terhadap produk makanan dan minuman yang dihasilkan, sehingga dari pihak pelaku bisnis dapat meningkatkan jumlah pelanggan, karena media *mobile* dalam hal promosi produk lebih menarik dengan tampilan yang interaktif (Panja *et al.*, 2023).

2. Metode Penelitian

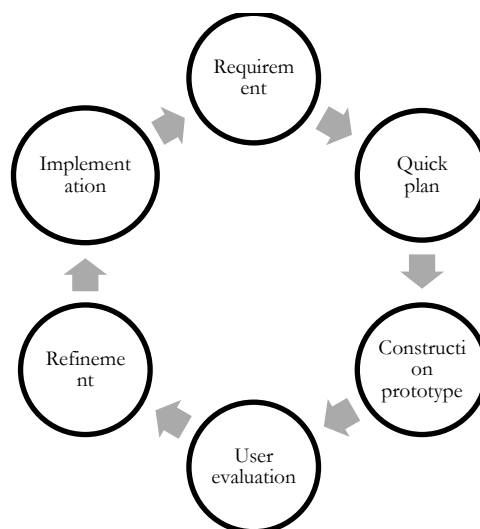
Metode penelitian menjelaskan tahapan penelitian atau pengembangan yang dilakukan untuk mencapai tujuan/sasaran penelitian.

2.1 Metode Prototipe Desain

Metode *prototype design* adalah penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai usability dari desain antarmuka aplikasi Milkyo sebelum dan sesudah dilakukan perbaikan dan memberikan rekomendasi

desain perbaikan antarmuka dengan menggunakan pendekatan *Human-Centered Design* (HCD) (Dwinoor Rembulan et al., 2023). Metode *prototype design* memiliki 6 proses yaitu:

- 1) *User requirement*
Pada langkah ini pengembang melakukan pertemuan dengan para *stakeholder* untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak yang saat itu diketahui dan untuk menggambarkan area-area dimana definisi lebih jauh untuk iterasi selanjutnya (Ardiyansah et al., 2021).
- 2) *Quick plan*
Pada tahap ini, perencanaan terhadap sistem yang disusun dengan mempertimbangkan data yang telah dikumpulkan pada tahap *user requirement*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* yang merupakan representasi dari seluruh kebutuhan perusahaan dalam pembuatan sistem, termasuk rencana kerja yang akan dilakukan (Enstayn et al., n.d.).
- 3) *Construction prototype*
Constructive prototype adalah bentuk *prototype* dalam pengembangan perangkat lunak yang dibuat untuk merancang dan menguji fitur atau fungsi tertentu dari sistem. Rancangan cepat merupakan dasar untuk memulai konstruksi pembuatan *prototype* berdasarkan pada representasi aspek-aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh para *end user* (misalnya rancangan antar muka pengguna atau format tampilan) (Ardiyansah et al., 2021).
- 4) *User evaluation*
User evaluation merupakan representasi pengguna untuk memberikan kesempatan kepada pengguna memberikan komentar dan masukan terkait *prototype* aplikasi yang telah dibuat.
- 5) *Refinement*
Refinement adalah proses penyempurnaan implementasi perangkat lunak tanpa revisi langsung oleh pengguna. Meskipun tidak melibatkan pengguna dalam revisi langsung, tahap ini tetap penting untuk memastikan kesesuaian solusi dengan persyaratan pengguna. Tim pengembang menggunakan umpan balik awal dan evaluasi internal untuk menemukan dan memperbaiki ketidaksesuaian potensial, meningkatkan kualitas solusi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya.
- 6) *Implementation*
Implementasi adalah suatu kegiatan atau suatu tindakan dari sebuah rencana yang dibuat secara terperinci untuk mencapai suatu tujuan. Implementasi mulai dilakukan apabila seluruh perencanaan sudah dianggap sempurna. Secara umum istilah Implementasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti pelaksanaan atau penerapan. Istilah implementasi biasanya dikaitkan dengan suatu kegiatan yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu.



Gambar 1. Metode *prototype*

2.2 Model perancangan

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu *tool*/model untuk merancang pengembangan *software* yang berbasis *object-oriented*. *Unified Modeling Language* (UML) merupakan alat pemodelan visual tujuan umum untuk mendefinisikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan artefak sistem perangkat lunak (Rumbaugh et al., 1999). Bahasa model visual memiliki peran penting dalam analisis dan desain sistem informasi (Bork et al., 2020). UML memberikan standar penulisan *blueprint* sebuah sistem, mencakup konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema *database*, dan komponen yang diperlukan dalam sistem *software*. Sebagai bahasa standar, UML menggunakan notasi grafis yang mencakup berbagai jenis diagram seperti *use case*, *activity*, *class*, dan *sequence diagram*, memudahkan visualisasi dan komunikasi aspek-aspek desain sistem secara jelas dan terstruktur. Penjelasan singkat ini memberikan pemahaman awal tentang konsep dasar UML sebelum penerapannya pada bab hasil dan pembahasan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan berisi tentang penerapan metode *prototype design*. Berikut proses sesuai dengan tahapan metode *prototype design*:

3.1. Requirement

Pada tahap ini, fokus utama adalah merinci kebutuhan pengguna terhadap sistem yang akan dikembangkan. *User requirement* memuat gambaran spesifik mengenai fitur dan fungsi yang diinginkan oleh pengguna, serta bagaimana pengguna berinteraksi dengan sistem. Hal ini menjadi dasar untuk perancangan sistem yang dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna secara maksimal. Dengan merinci *user requirement* secara detil, pengembang dapat memastikan bahwa solusi yang dihasilkan dapat memberikan nilai tambah dan kepuasan kepada pengguna.

Tabel 1. Tabel user requirement

No	Requirement	Deskripsi
1	Perlu ada keamanan akses	Log in dan log out
2	Halaman Menu	Galery menu
3	Detail Menu	Menu
4	Keranjang belanja	Pembayaran
5	Dapat mengubah password	Menu profile pengguna

Berdasarkan Tabel 1 menyajikan detail *user requirement* untuk pengembangan sistem. Setiap *requirement* memberikan gambaran yang jelas tentang fitur dan fungsi yang diinginkan oleh pengguna. Keamanan akses melibatkan proses *login* dan *logout*, sementara halaman menu memberikan akses ke galeri menu. Rincian menu memberikan informasi lengkap mengenai menu yang tersedia, dan keranjang belanja berfokus pada proses pembayaran. Pengguna juga diberikan kemampuan untuk mengubah kata sandi melalui menu profil pengguna. Tabel *user requirement* ini akan menjadi dasar untuk perancangan sistem yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan tepat.

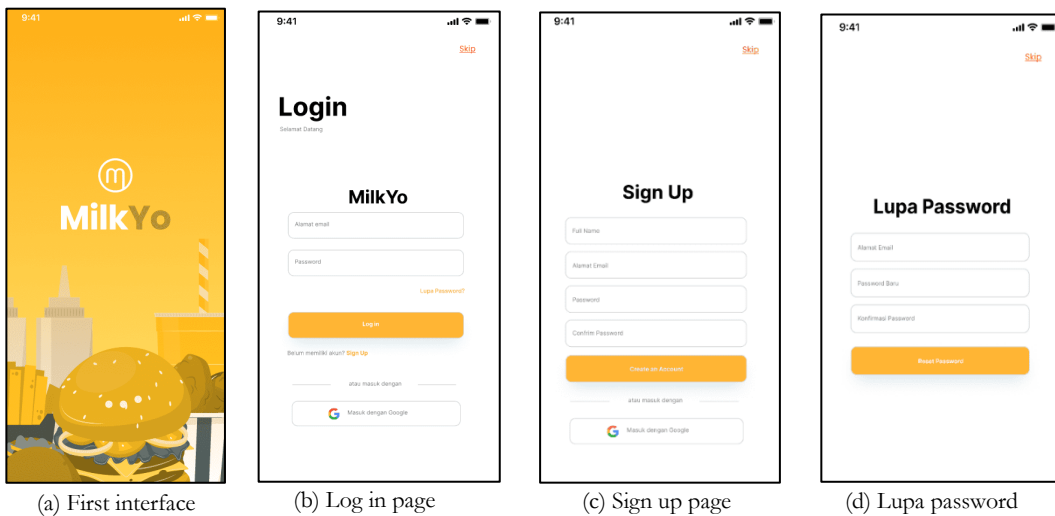
3.2. Quick plan

Diagram *use case* adalah diagram yang menggambarkan tentang pengguna (aktor) berinteraksi dengan suatu sistem atau aplikasi. Diagram *use case* menggunakan simbol-simbol tertentu untuk menunjukkan alur interaksi, tujuan, dan batasan sistem. Diagram *use case* berguna untuk merencanakan fungsionalitas aplikasi, atau sistem lainnya dan memastikan bahwa pengembangan memenuhi kebutuhan pengguna dan pemangku kepentingan. Kasus penggunaan nampaknya relatif mudah untuk dipahami bahkan bagi orang yang tidak familiar dengan teknologi informasi. Kasus ini dapat membantu pengguna memahami suatu sistem, meskipun kasus tersebut tidak membahas detail

implementasi. Di sisi lain, kesalahan yang dilakukan selama proses penulisan dokumentasi *use case* dapat menimbulkan konsekuensi yang luas. Dalam *use case* diagram pada Gambar 2, terdapat dua jenis pengguna yang dapat berinteraksi dengan sistem. Pengguna pertama, disebut "users" memiliki kemampuan untuk memilih menu, masuk ke dalam keranjang belanja, melakukan proses checkout, dan melakukan pembayaran. Sementara itu, pengguna kedua, disebut "system" memiliki peran untuk melakukan verifikasi, menampilkan menu, melihat atau memperbarui keranjang belanja, serta memverifikasi proses pembayaran. Ketika pengguna login sebagai "users" user akan diarahkan ke tampilan menu. Dalam proses ini, pengguna dapat memilih menu, memasukkannya ke dalam keranjang belanja, melakukan proses checkout, dan melanjutkan ke proses pembayaran. Di sisi lain, ketika pengguna login sebagai "system" dapat melakukan verifikasi, menampilkan menu, melihat atau memperbarui keranjang belanja, dan memverifikasi pembayaran. Pada saat melihat dan memperbarui keranjang belanja, sistem dapat menghitung dan memasukkan alamat dari pengguna "users". Dalam proses verifikasi pembayaran, pengguna "system" menunggu pembayaran yang diajukan oleh pengguna "users" Sistem juga dapat melihat informasi terbaru yang telah ditambahkan oleh pengguna "users." Dengan demikian, *use case* diagram ini mencerminkan interaksi antara kedua jenis pengguna dalam sistem, menggambarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh masing-masing pengguna untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

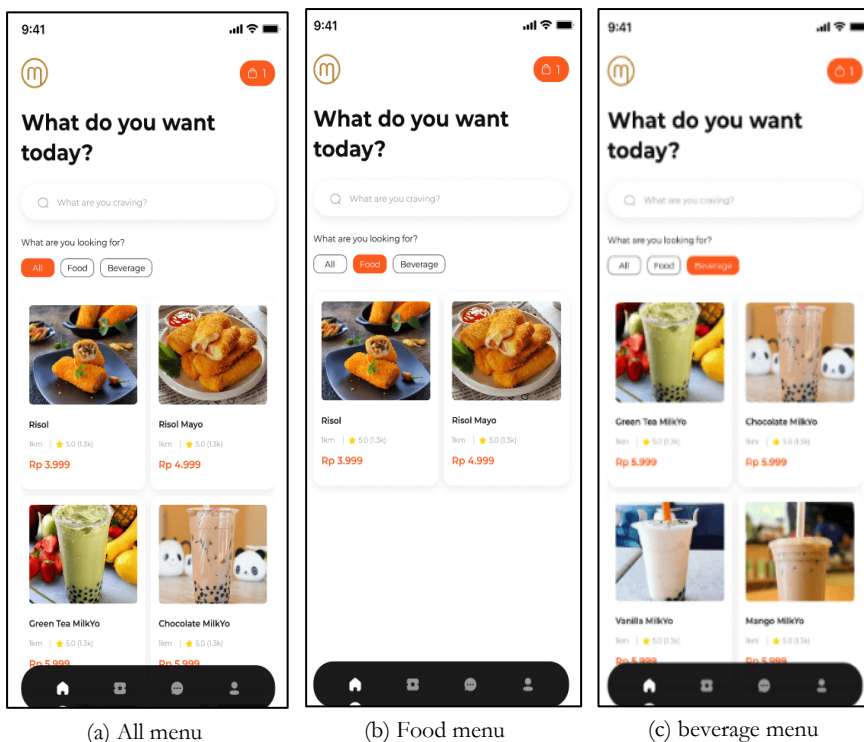
3.3. Construction Prototype

Prototipe dirancang berdasarkan tujuan kegunaan yang selaras dengan persyaratan dan pengalaman pengguna yang ditentukan oleh delapan aturan emas yang digunakan. Pada proses desain prototype menjadi proses utama untuk mengetahui kebutuhan pengguna dapat terpenuhi dan disesuaikan. Proses desain yang menghasilkan prototype ada beberapa yaitu :



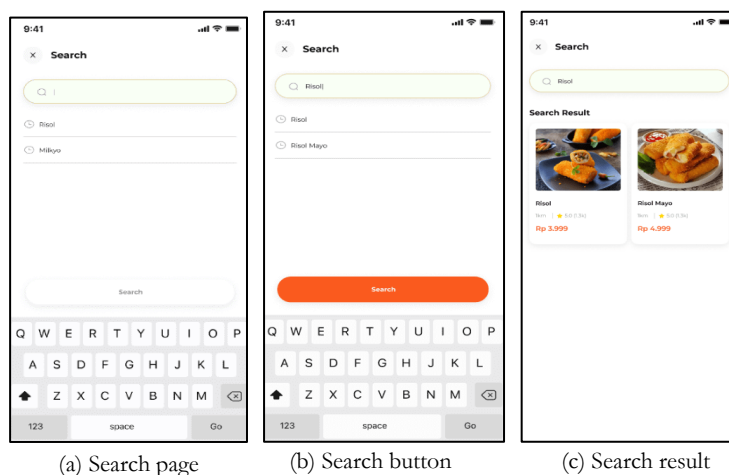
Gambar 2. First interface dan halaman masuk

Gambar 3a menunjukkan halaman utama aplikasi Milkyo yang meminta pengguna untuk masuk ke akunnya. Halaman masuk (*Log in*) ditampilkan pada Gambar 3b. Pengguna yang belum memiliki akun dapat mendaftar (*Sign up*) melalui halaman yang ditampilkan pada Gambar 3c. Pengguna yang lupa kata sandi dapat mengakses halaman pemulihan kata sandi yang ditampilkan pada Gambar 3d.



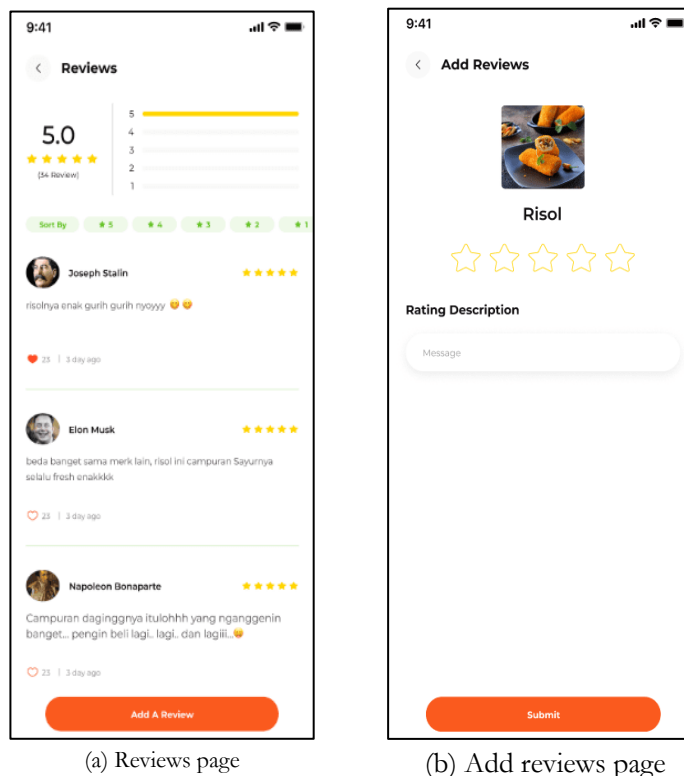
Gambar 3. Halaman menu utama

Gambar 4a menunjukkan halaman dari *all menu* yang menampilkan semua kategori menu. Gambar 4b menunjukkan halaman dari kategori *food menu*. Gambar 4c menunjukkan halaman dari kategori *beverage menu*.



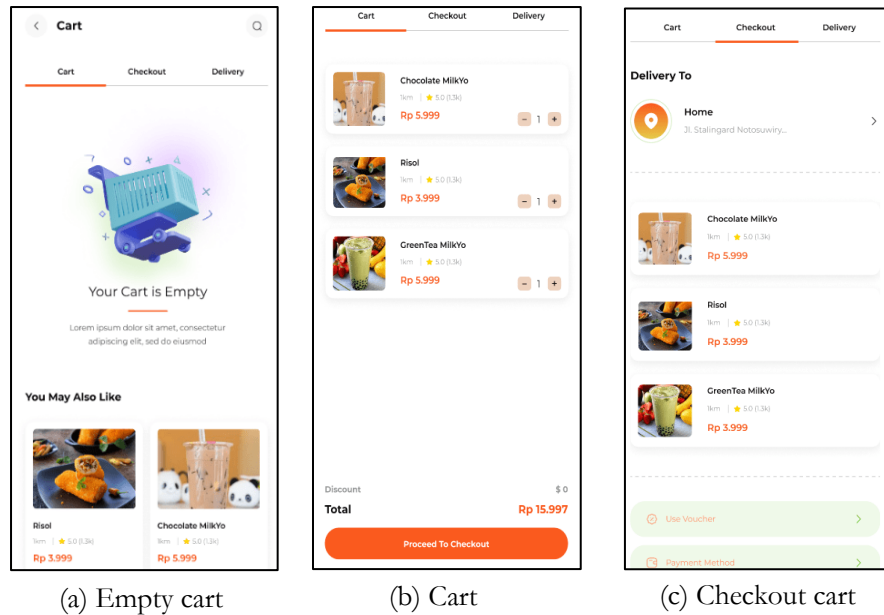
Gambar 4. Halaman search

Pada Gambar 5a menunjukkan halaman pencarian aplikasi Milkyo. Pengguna dapat memasukkan kata kunci pada kolom teks yang muncul setelah menekan tombol pencarian. Sebagai contoh, pengguna memasukkan kata kunci risol pada Gambar 5b. Hasil pencarian untuk kata kunci tersebut ditampilkan pada Gambar 5c.



Gambar 5. Reviews Page

Gambar 6a menunjukkan halaman ulasan aplikasi Milkyo yang berisi tanggapan pengguna terhadap produk tersebut. Gambar 6b menampilkan halaman pengisian ulasan yang dapat diakses oleh pengguna yang ingin memberikan masukan atau saran.



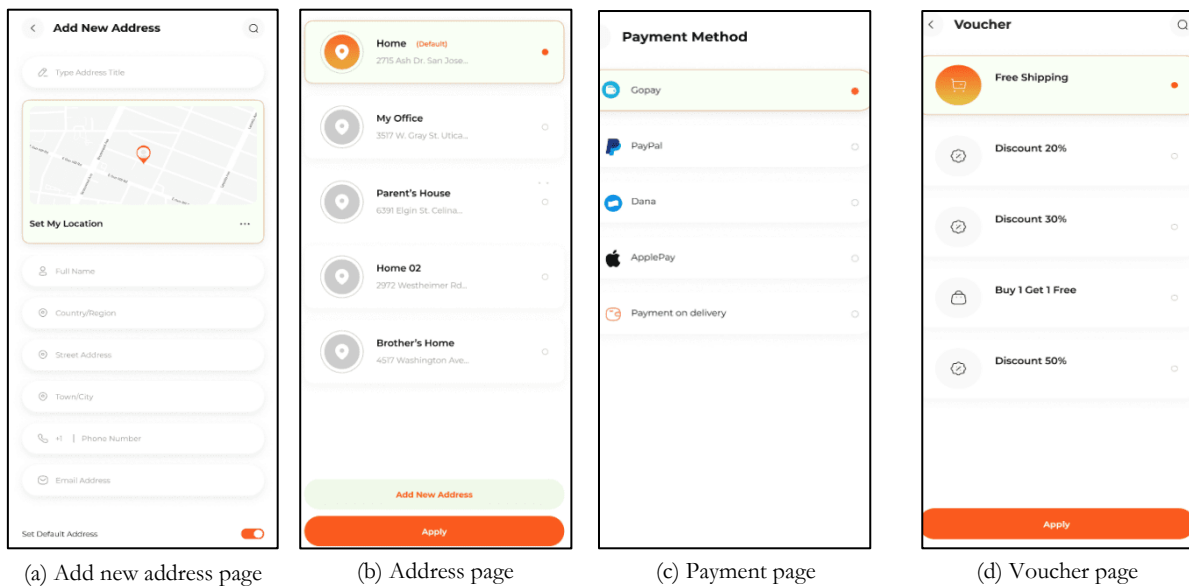
(a) Empty cart

(b) Cart

(c) Checkout cart

Gambar 6. Cart Page

Gambar 7a menunjukkan halaman keranjang aplikasi Milkyo yang belum berisi produk belanjaan. Gambar 7b menampilkan halaman keranjang yang sudah berisi produk belanjaan yang dipilih oleh pengguna. Gambar 7c menampilkan halaman pembayaran (*checkout*) yang meminta pengguna untuk memasukkan alamat, *voucher* dan metode pembayaran.



(a) Add new address page

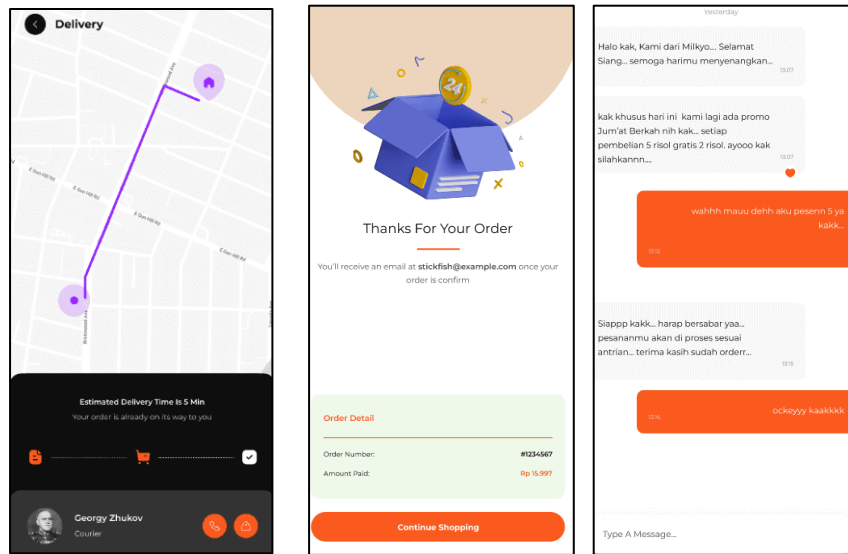
(b) Address page

(c) Payment page

(d) Voucher page

Gambar 7. Halaman dari address, payment dan voucher

Gambar 7a menunjukkan halaman penambahan alamat baru pada aplikasi Milkyo. Gambar 7b menampilkan daftar alamat yang telah ditambahkan oleh pengguna. Gambar 7c menampilkan pilihan metode pembayaran yang tersedia, seperti Gopay, PayPal, Dana, ApplePay, dan *Payment on delivery*. Gambar 7d menampilkan daftar *voucher* yang disediakan oleh aplikasi Milkyo.



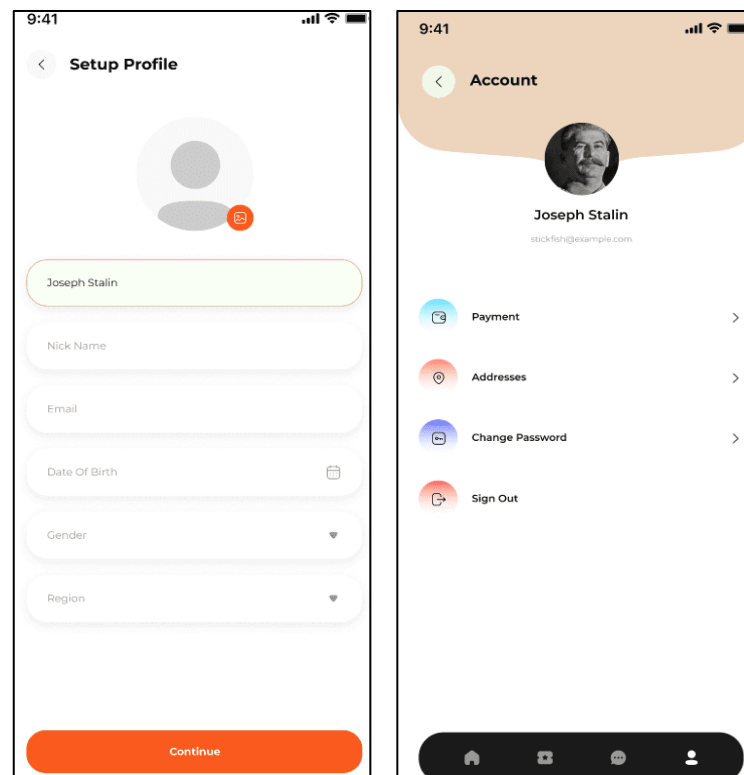
(a) Delivery page

(b) Order page

(c) Chat page

Gambar 8. Halaman dari delivery, order dan chat

Gambar 8a menunjukkan halaman pengiriman aplikasi Milkyo yang menampilkan status dan lokasi produk yang dikirim. Gambar 8b menampilkan halaman konfirmasi pengiriman yang berisi rincian pesanan. Gambar 8c menampilkan halaman untuk melakukan *chat* antara *user* dan pemilik produk.



(a) Set profile page

(b) Profile page

Gambar 9. Halaman dari profile

Gambar 9a menunjukkan halaman untuk mengisi data profil seperti nama, *nickname*, email, tanggal lahir, jenis kelamin, dan wilayah. Gambar 9b menunjukkan halaman muka profil yang memiliki beberapa sub menu seperti *payment*, *address*, *change password*, dan *sign out*.

3.4. Evaluation user

Tabel 2. Tabel *evaluation user*

No.	Requirement	Deskripsi	Kesesuaian
1.	Perlu ada keamanan akses	Log in dan log out	Diterima
2.	Halaman Menu	Galeri menu	Diterima
3.	Detail Menu	Menu	Diterima
4.	Keranjang belanja	Pembayaran	Diterima
5.	Dapat mengubah password	Menu profile pengguna	Diterima

Berdasarkan Tabel 2 merinci hasil evaluasi kesesuaian antara *user requirement* dengan fungsionalitas yang telah dikembangkan dalam sistem.

- 1) Keamanan Akses: Fungsi *log in* dan *log out* telah diimplementasikan dan diterima dengan baik, memenuhi kebutuhan pengguna terkait keamanan akses.
- 2) Halaman Menu: Galeri menu telah diterapkan sesuai dengan keinginan pengguna, memberikan akses yang mudah dan visual terhadap berbagai pilihan menu.
- 3) Detail Menu: Fungsionalitas untuk menampilkan informasi menu telah diimplementasikan sesuai dengan harapan pengguna.
- 4) Keranjang Belanja: Fasilitas pembayaran dalam keranjang belanja telah diterapkan, memungkinkan pengguna untuk melakukan pembayaran dengan lancar.
- 5) Mengubah Password: Proses pengubahan *password* melalui menu profil pengguna juga telah diimplementasikan dan diterima oleh pengguna.

Tabel ini memberikan gambaran tentang sejauh mana sistem memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna. Kesesuaian yang diterima pada setiap requirement menunjukkan bahwa fungsionalitas sistem telah berhasil dikembangkan sesuai dengan yang diinginkan oleh pengguna.

3.5. Refinement

Refinement adalah proses penyempurnaan implementasi perangkat lunak tanpa revisi langsung oleh pengguna. Meskipun tidak melibatkan pengguna dalam revisi langsung, tahap ini tetap penting untuk memastikan kesesuaian solusi dengan persyaratan pengguna. Tim pengembang menggunakan umpan balik awal dan evaluasi internal untuk menemukan dan memperbaiki ketidaksesuaian potensial, meningkatkan kualitas solusi sebelum melanjutkan ke tahap pengembangan berikutnya. Pada proses ini pengguna tidak melakukan revisi.

3.6. Implemtation

Implementation dalam pengembangan aplikasi mobile melibatkan penerapan berbagai elemen, seperti bahasa pemrograman (Java, Swift, React Native), *framework* (React Native, Flutter), IDE (Android Studio, Xcode), *database* (SQLite, Firebase), API, desain antarmuka (UI/UX), dan pengujian. Dengan menerapkan teknologi dan metode ini, pengembang dapat membuat aplikasi *mobile* yang efisien, sesuai dengan kebutuhan, dan memberikan pengalaman pengguna yang baik.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan penjualan produk makanan dan minuman dari Milkyo melalui strategi pemasaran *online*. Tahap awal fokus pada merinci *user requirement*, yang mencakup keamanan akses, halaman menu, detail menu, keranjang belanja, dan kemampuan mengubah *password*. Tabel 1 memberikan gambaran rinci mengenai kebutuhan pengguna untuk perancangan sistem yang tepat. Teknologi internet sudah semakin banyak dimanfaatkan oleh berbagai organisasi terutama organisasi bisnis. *E-commerce* adalah dimana dalam satu *mobile application* menyediakan atau dapat melakukan transaksi secara *online* atau juga bisa merupakan suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat aplikasi yang dapat menyediakan layanan “*get and deliver*”. *E-commerce* akan mengubah semua kegiatan pemasaran dan juga sekaligus memangkas biaya-biaya operasional untuk kegiatan *trading* (perdagangan). Perancangan aplikasi *mobile* menjadi solusi utama, menggunakan metode *prototype design* dengan enam proses sistematis. Hasilnya berupa *prototype* aplikasi *mobile* dengan fitur kompleks, memudahkan pelanggan dalam membuat akun, memilih menu, hingga pembayaran melalui keranjang belanja. Pengembangan aplikasi menjadi strategi tambahan untuk meningkatkan visibilitas dan minat konsumen terhadap produk. Analisis SWOT mengidentifikasi peluang seperti ekspansi *online* dan kolaborasi dengan influencer kuliner, namun perlu memperhatikan kelemahan internal dan ancaman persaingan di platform *e-commerce*. Dengan demikian, strategi pemasaran digital tidak hanya mendukung pertumbuhan, tetapi juga menghadapi tantangan pasar yang dinamis. Melalui implementasi teknologi dan perancangan yang matang, penelitian ini memberikan wawasan bagi Milkyo untuk mengoptimalkan potensi penjualan melalui pemasaran *online*. Dengan memanfaatkan aplikasi *mobile* dan aplikasi, diharapkan dapat meningkatkan interaksi pelanggan dan meningkatkan penjualan secara signifikan.

5. Ucapan Terima Kasih

Dalam penulisan laporan ini tentunya tidak terlepas dari kesulitan dan masalah dalam pengerjaannya, akan tetapi berkat bantuan dari berbagai pihak maka kesulitan dan masalah tersebut dapat teratasi. Untuk itu, pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Ibu Sukmadiningtyas, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing dalam penulisan jurnal ini sekaligus Dosen pengampu Mata kuliah *fast-track* Bisnis dan Kewirausahaan Sistem Informasi, Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto
- 2) Teman -Teman.Mahasiswa Jurusan Sistem Informasi, Fakultas Informatika, Institut Teknologi Telkom Purwokerto, yang telah memberikan motivasi kepada saya untuk menyusun laporan penelitian ini.

Serta kepada seluruh pihak yang turut membantu, yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu di dalam penyusunan laporan penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Ardiyansah, D., Pahlevi, O., & Santoso, T. (2021). Implementasi Metode Prototyping Pada Sistem Informasi Pengadaan Barang Cetak Berbasis Web. *Hexagon*, 2(2), 17-22.
- Bork, D., Karagiannis, D., & Pittl, B. (2020). A survey of modeling language specification techniques. *Information Systems*, 87, 101425. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.is.2019.101425>

- Davoodi, O., Mohammadizadehsamakosh, S., & Komeili, M. (2023). On the interpretability of part-prototype based classifiers: a human centric analysis. *Scientific Reports*, 13(1), 23088. DOI: <https://doi.org/10.1038/s41598-023-49854-z>
- Rembulan, G. D., Akhirianto, P. M., Priyono, D., Pramudito, D. K., & Irwan, D. (2023). Evaluation and Improvement of E-Grocery Mobile Application User Interface Design Using Usability Testing and Human Centered Design Approach. *Jurnal Sistim Informasi dan Teknologi*, 41-45. DOI: <https://doi.org/10.60083/jsisfotek.v5i3.282>
- Kustanto, G. E. A., & Chernovita, H. P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Berbasis Web Studi Kasus: PT Unicorn Intertranz. *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput*, 8(4), 719. DOI: <https://doi.org/10.25126/jtiik.202184849>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan website sebagai media promosi dan informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1).
- Panja, E., Sedyono, E., & Hendry, H. (2023). Perancangan Dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Atap Bukit Coffee. *Jurnal Mnemonic*, 6(1), 35-40. DOI: <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v6i1.5845>
- Sudaryono, S., Rahwanto, E., & Komala, R. (2020). E-Commerce Dorong Perekonomian Indonesia, Selama Pandemi Covid 19 Sebagai Entrepreneur Modern Dan Pengaruhnya Terhadap Bisnis Offline. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 2(02), 110-124. DOI: <https://doi.org/10.47080/10.47080/vol1no02/jumanis>
- Rumbaugh, J. (2005). *The unified modeling language reference manual*. Pearson Education India.
- Wibawa, F. Y., Wijiyanto, W., & Muhtarom, M. (2021). Aplikasi Coffee Shop Berbasis Website (Studi Kasus: Coffee Shop Di Surakarta). *DutaCom*, 14(2), 73-80. DOI: <https://doi.org/10.47701/dutacom.v14i2.2020>