

# Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Depelovment Pada Butik Cantika Cikarang

## *Website-Based E-Commerce Information System Using the Rapid Application Development Method at the Cantika Cikarang Boutique*

Rahmat Eli Daeli<sup>1</sup>, Faradilla Laksmi Devi<sup>2</sup>, Asep Suprianto<sup>3</sup>, Putri Anggun Sari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>rahmatelidaeli@mhs.pelitabangsa.ac.id, <sup>2</sup>faradillalaksmi@pelitabangsa.ac.id,

<sup>3</sup>asepaprianto@pelitabangsa.ac.id, <sup>4</sup>poetrispt@pelitabangsa.ac.id

### **Abstract**

*Cantika Butik is a sales company engaged in fashion such as men's and women's clothing and children to adults. Cantika Butik has obstacles in running its business, such as in the customer transaction process that cannot be done online, making it difficult for customers who are far from the location to make purchases and manage product data still using manual methods so that it often results in duplicate data, which often results in difficulties for business owners. in making decisions. This study aims to create an information system that can help Boutique Cantik Cikarang in selling online. The method used as a reference in designing the application that is needed in this research is the Rapid Application Development method. The final result of this research is to produce an e-commerce information system for selling website-based boutique products that can be a solution to the problems that exist in Cantika boutique. The features that the author has created on the Cantika boutique e-commerce have been tested using the blackbox testing method and have been able to run well according to the predetermined goals and can answer the problems that occur in Cantika boutique.*

**Keywords:** Ecommerce, Boutique, RAD, Website, Cikarang

### **Abstrak**

Cantika Butik merupakan perusahaan penjualan yang bergerak dibidang fashion seperti pakaian pria maupun wanita dan anak-anak hingga dewasa. Cantika Butik memiliki kendala dalam menjalankan usahanya, seperti dalam proses transaksi customer tidak dapat dilakukan secara online, sehingga menyulitkan customer yang jauh dari lokasi dalam melakukan pembelian dan pengelolaan data produk masih menggunakan cara manual sehingga seringkali mengakibatkan terjadinya data ganda hal itu sering mengakibatkan kesulitan pemilik usaha dalam mengambil keputusan . Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu sistem informasi yang dapat membantu Butik Cantik Cikarang dalam melakukan penjualan secara online. Metode yang digunakan sebagai acuan dalam merancang aplikasi yg dibutuhkan dalam penelitian ini adalah metode Rapid Application Depelovment. Hasil akhir dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah sistem informasi ecommerce penjualan produk butik berbasis website yang dapat menjadi solusi dari permasalahan yang terdapat pada Cantika butik. Fitur-fitur yg sudah penulis buat pada e-commerce Cantika butik sudah diuji dengan menggunakan metode blackbox testing dan sudah dapat berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan yg sudah ditentukan dan dapat menjawab permasalahan yg terjadi pada Cantika butik.

**Kata kunci:** Ecommerce, Butik, RAD, Website, Cikarang

### **Pendahuluan**

Diera industri 4.0 sistem informasi memiliki peranan yang sangat penting di segala lini kehidupan masyarakat Indonesia baik industri, pendidikan, pertanian dan termasuk pada lini usaha yang bergerak dibidang *fashion*[1]. Disektor fashion sendiri merupakan sektor yang sangat potensial karena kebutuhan akan fashion

terus berkembang pesat dari tahun ke tahun baik dikalangan anak-anak, remaja dan juga dewasa[2], [3]. Tidak heran bisnis usaha dibidang fahsion terus meningkat dari tahun ke tahun baik usaha berskala mikro maupun makro. Akan tetapi masih banyak pengusaha yang belum menyadari peranan penting teknologi informasi pada usahanya sehingga proses pemasaran hanya melalui toko offline saja akibatnya usahanya tidak berkembang secara optimal[4], [5].

Adapun dengan Cantika Butik yang bergerak dibidang penjualan pakaian pria maupun wanita dan anak-anak hingga dewasa ini terletak di Cikarang Utara, Bekasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik Cantika butik dan observasi dilapangan dalam menjalankan bisnisnya Cantika Butik masih menggunakan cara lama yang tidak efektif seperti dalam proses pemasaran yang hanya mengandalkan penjualan secara offline sehingga Cantika Butik kalah bersaing dengan usaha sejenis yang sudah memanfaatkan teknologi informasi dalam menjalankan usahanya dan proses pengelolaan data barang masuk dan keluar masih dicatat menggunakan kertas dan pulpen sehingga sering terjadinya redudansi data dan ketidak sesuaian antara stok data pada arsip dengan real stok yang ada digudang hal ini sering mengakibatkan owner dari Cantika Butik kesulitan dalam menentukan keputusan ketika melakukan pembelian produk usaha..

Berdasarkan dari fenomena dan permasalahan pada Cantika Butik memberikan alasan bagi penulis dalam membuat sebuah sistem informasi *E-commerce* berbasis *website* yang memiliki fitur dan fungsi yang dapat memudahkan pihak Cantika Butik dalam melakukan penjualan secara online sehingga pelanggan yang jauh dari lokasi bisa membeli produk secara online, dan juga fitur yang dapat memudahkan dalam proses pengelolaan barang masuk dan keluar sehingga update stok dapat dengan mudah dilakukan oleh pemilik cantika butik Cikarang.

Metodelogi yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metodelogi *Rapid Application depelovment* metode ini terdiri dari empat tahapan diantaranya seperti menentukan kebutuhan project mulai dari fitur dan fungsi, alat dan assets untuk membuat project[6]. Langkah selanjutnya adalah membuat *prototipe*. Pengembang membuat *prototipe* aplikasi yang diinginkan sesegera mungkin. Dilengkapi dengan berbagai fungsi dan fungsi. Satu-satunya tujuan adalah untuk memastikan bahwa *prototipe* yang dibuat memenuhi persyaratan. Tahap selanjutnya setelah pengembang memutuskan aplikasi seperti apa yang ingin mereka buat, mereka mengubah prototipe menjadi versi final dalam bentuk aplikasi beta.

Oleh karena itu, fase RAD ini sangat intens. Pengembang terus- menerus memprogram aplikasi, menguji sistem, dan mengintegrasikannya dengan bagian lain. Untuk alasan ini, pengembang menggunakan tool dan framework yang mendukung RAD untuk mempercepat. Tahap terakhir Implementasi dan finalisasi produk, tugas utama pengembang di sini adalah memperbaiki segala kekurangan yang mungkin timbul selama proses pengembangan aplikasi. Tugas ini termasuk mengoptimalkan stabilitas aplikasi, meningkatkan interface.

Berdasarkan dari uraian dan pemaparan diatas maka penulis membuat sebuah penelitian dengan judul **“Sistem Informasi E-Commerce Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development Pada Butik Cantika”**. Diharapkan penelitian ini dapat menyelesaikan permasalahan yang sering terjadi pada Cantika Butik Cikarang dan berkontribusi untuk kemajuan teknologi pada usaha yang bergerak di bidang penjualan fashion.

## Metode Penelitian

### Object Penelitian

Dalam penyusunan laporan penelitian ini penulis melakukan penelitian dengan mengambil objek penelitian pada usaha penjualan fashion Cantika Butik, dimana Cantika Butik telah menjual berbagai macam kebutuhan fashion baik untuk anak-anak, remaja, dewasa, wanita maupun pria.

## Metode Pengumpulan Data

### Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati dan mencatat berbagai hal yang berhubungan dengan sistem kerja pengelolaan usaha penjualan barang di Cantika Butik sebagai yang menjadi objek penelitian tujuannya untuk memahami alur kerja tentang pengelolaan usaha penjualan produk di Cantika Butik. Observasi dilakukan pada tanggal 21 September – 21 November 2022 dan hasilnya adalah gambaran tentang alur dan prosedur yang sedang berjalan pada saat ini dan permasalahan-permasalahan yang sering terjadi pada Cantika Butik.

### Wawancara

Wawancara dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan dan dijawab secara lisan pula. Dengan tujuan memastikan sepenuhnya hasil dari observasi benar. Narasumber yang menjadi responden dalam pengumpulan data ini adalah satu orang yaitu pemilik dari Cantika Butik.

### Metode Penelitian

Rapid application development (RAD) adalah metode yang berfokus pada pengembangan aplikasi secara cepat, melalui pengulangan dan feedback berulang-ulang [7], [8]. RAD diajukan oleh IBM pada tahun 1980 sampai 1990-an, ketika permintaan terhadap aplikasi semakin meningkat. Dengan banyaknya demand, orang-orang di dunia IT harus mencari solusi untuk memenuhi permintaan tersebut [9], [10]. Metode ini merupakan semacam cikal bakal agile project management, karena bisa mengikuti pace bisnis yang terus berkembang dan juga kebutuhan pasar yang terus meningkat. Pengembangan software pada umumnya seperti waterfall model membutuhkan perencanaan yang terbilang cukup kaku [11]. Klien atau pelanggan seakan “dipaksa” untuk menyetujui banyak hal di awal, tetapi mereka tidak bisa melihat proses pembuatannya. Adapun tahapan dari metode ini ialah sebagai berikut:



Gambar 1. Metode Rapid Application Development

Keterangan : Tahap pertama adalah menentukan *project requirements*. Tahap ini biasanya berisikan apa saja yang harus dicapai dalam sebuah proyek dan strategi untuk menghadapi permasalahan yang mungkin akan muncul [12], [13]. Persyaratan ini juga mencakup timeline dan budget yang ada. Orang-orang yang membuat *project requirements* adalah para developer, klien, dan juga software user. Semua pihak harus menyetujui semua persyaratan di awal, agar tidak ada miskomunikasi, sekaligus menghindari kesalahan yang akan merugikan waktu dan biaya nantinya.

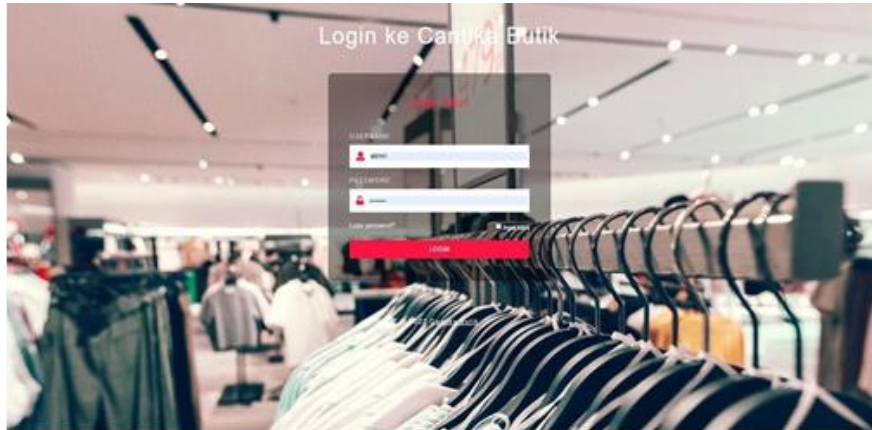
Membuat prototipe Langkah kedua dalam menjalankan *rapid application development* adalah membuat prototipe [14], [15]. Prototipe tersebut akan diberikan kepada klien untuk mengetahui apa saja yang mereka suka dan apa yang tidak. Pada tahap ini, hasil yang diberikan sama sekali belum sempurna, hanya menunjukkan fitur dan fungsi yang akan ada saja.

Tahap ketiga ini merupakan tahap pengujian yang mencakup fitur, fungsi, visual, dan juga *interface* dari program yang sedang dikembangkan. Setelah itu, prototipe akan dikembangkan lagi sampai klien memberikan persetujuan untuk finalisasi produk. Seperti yang disebutkan sebelumnya, kedua tahapan ini akan diulang terus-menerus, sampai hasilnya sesuai dengan keinginan klien.

Langkah terakhir adalah implementasi hasil *feedback* dan membuat produk akhir. Fitur, fungsi, visual, dan *interface* akan diulas kembali oleh klien.

## Hasil dan Pembahasan

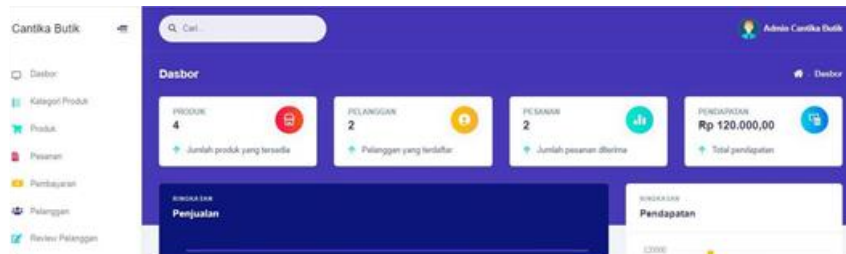
### Hasil Tampilan *User Interface* Cantika Butik Tampilan *User Interface* Login Admin



Gambar 2. *User Interface* Login Admin

Gambar diatas merupakan halaman tampilan *login* pada sistem cantika butik yang sudah penulis buat adapun pada halaman login ini terdapat *form input* "username" dan "password" dan satu buah *button submit* "Login".

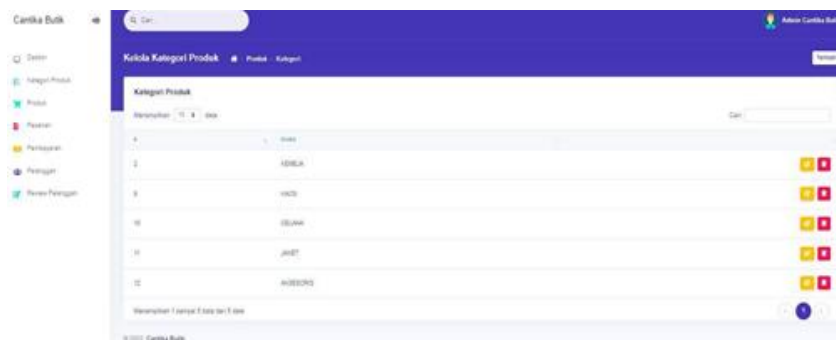
### Tampilan *User Interface* Halaman Utama



Gambar 3. *User Interface* Halaman Utama Admin

Gambar diatas merupakan *user interface index* dari sistem yang sudah penulis buat pada cantika butik, halaman ini akan muncul ketika *admin* berhasil melakukan *login* adapun *menu* yang ada pada halaman utama ini yaitu *menu* Kategori, Produk, Pesanan, Pembayaran, *Customer*, *Review* dan Kontak.

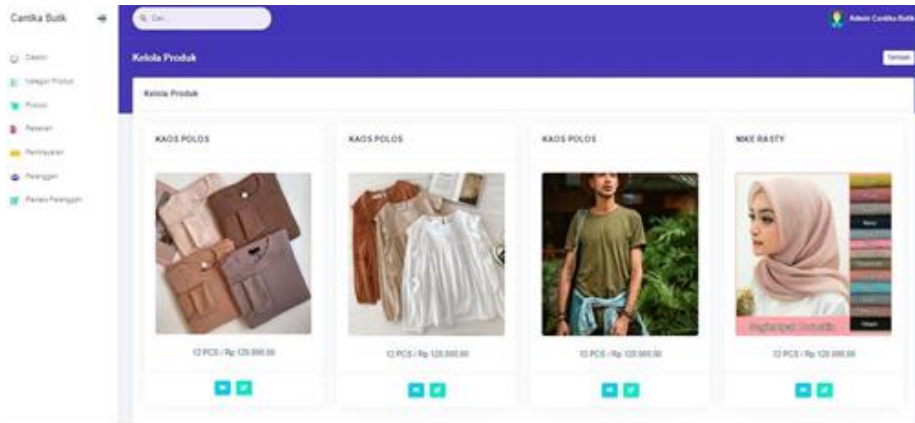
### Tampilan *User Interface* Halaman Kategori Produk



Gambar 4. *User Interface* Halaman Kategori

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman kategori produk yang ada pada cantika butik, halaman ini digunakan oleh *admin* ketika sedang melakukan pengelolaan data kategori produk, pada halaman produk ini terdapat *fitur action* berupa tambah data produk, *edit* data produk dan hapus data kategori produk.

### Tampilan *User Interface* Halaman Kelola Produk



**Gambar 5.** *User Interface* Halaman Kelola Produk

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman produk, halaman ini digunakan oleh *admin* ketika sedang melakukan pengelolaan data produk yang ada cantika butik, pada halaman produk ini terdapat *fitur action* berupa tambah data produk, *edit* data produk dan hapus data produk.

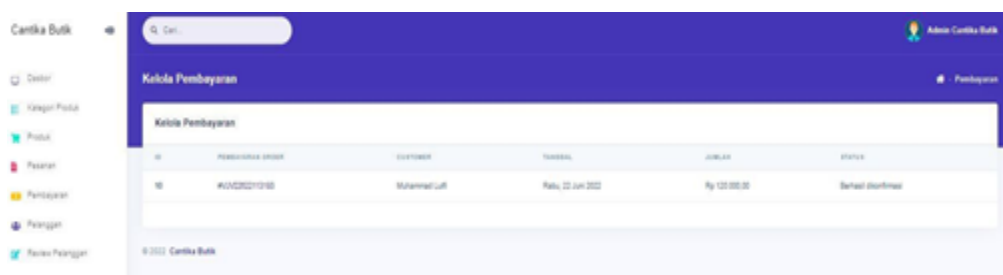
### Tampilan *User Interface* Halaman Kelola Pesanan



**Gambar 6.** *User Interface* Halaman Kelola Pesanan

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman kelola Data Pesanan Pelanggan, halaman ini digunakan oleh *admin* ketika sedang melakukan pengelolaan data pesanana yang sudah dilakukan oleh pelanggan cantika butik , pada halaman *review* ini terdapat *fitur action* berupa *edit* data *review* dan hapus data *review*.

### Tampilan *User Interface* Halaman Admin Kelola Pembayaran



**Gambar 7.** *User Interface* Halaman Admin Kelola Pembayaran

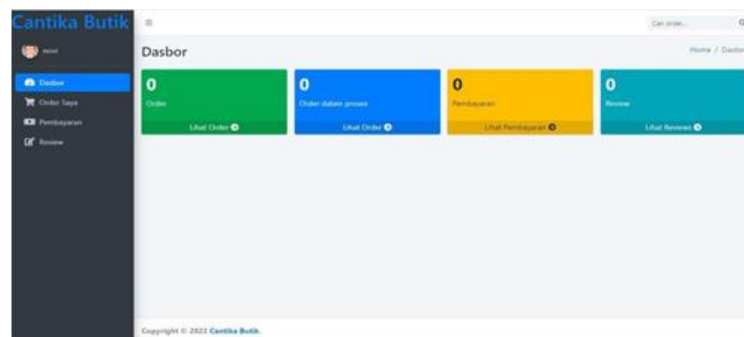
Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman kelola pembayaran konsumen. Yang sudah melakukan transaksi. Pada halaman ini admin atau user bisa mengubah status pembayaran yang sudah dilakukan oleh konsumen.

**Tampilan *Userinterface* Halaman Hak Akses Pelanggan  
 Tampilan *Userinterface* Halaman Registrasi**

**Gambar 8.** *Userinterface* Halaman Registrasi

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman registrasi ketika pengunjung ingin mendaftar. Pada halaman ini terdapat sebuah *form* input data diri yang wajib diisi oleh pengunjung.

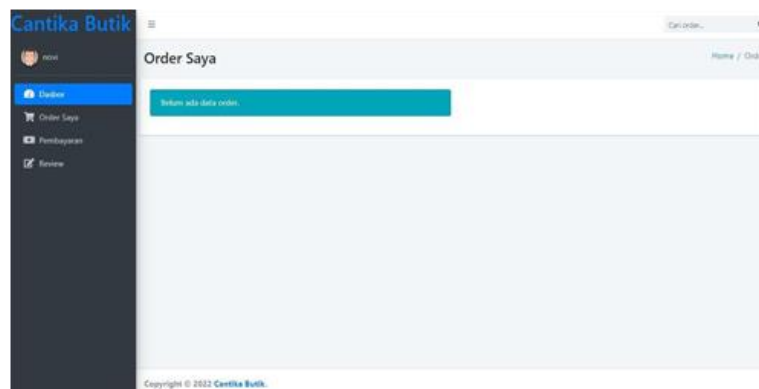
**Tampilan *Userinterface* Halaman Utama Konsumen**



**Gambar 9.** *Userinterface* Halaman *Dashboard* Konsumen

Gambar diatas merupakan *user interface index* dari sistem yang sudah penulis buat, halaman ini akan muncul ketika konsumen berhasil melakukan login adapun menu yang ada pada halaman utama ini yaitu menu Order, Pembayaran dan Review.

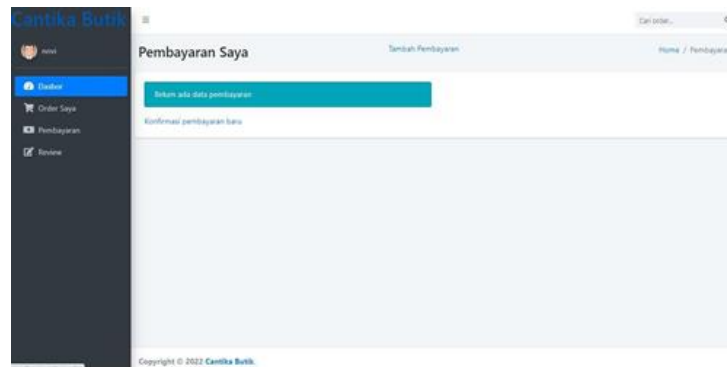
**Tampilan *Userinterface* Halaman Order Saya**



**Gambar 10.** *Userinterface* Halaman Order Konsumen

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman *order*, halaman ini digunakan oleh konsumen ketika sedang akan memeriksa data produk yang sebelumnya dimasukan ke keranjang.

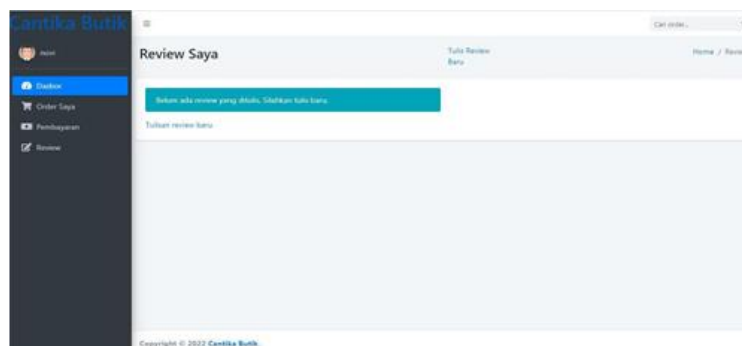
### Tampilan *Userinterface* Halaman Pembayaran



Gambar 11. *Userinterface* Halaman Pembayaran

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman pembayaran, halaman ini digunakan oleh konsumen ketika akan melakukan pembayaran produk cantika butik yang sebelumnya dipesan.

### Tampilan *Userinterface* Halaman Review



Gambar 12. *Userinterface* Halaman Review Konsumen

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman *review*, halaman ini digunakan oleh konsumen ketika akan melakukan *review* produk yang sebelumnya dibeli oleh konsumen.

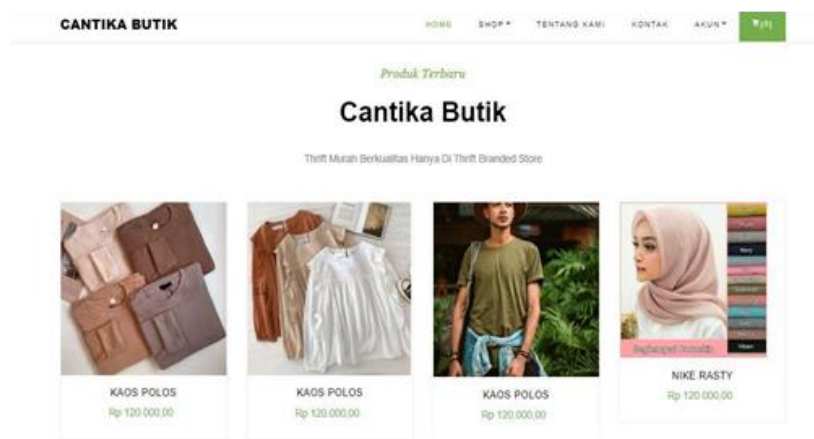
### *Userinterface* Halaman *Frontend* Pengunjung *Userinterface* Halaman Utama Pengunjung



Gambar 12. *Userinterface* Halaman Utama Pengunjung

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman utama pengunjung dimana, halaman ini akan tampil ketika pengunjung berhasil membuka alamat website dari cantika butik.

### Userinterface Halaman Daftar Produk



Gambar 13. Userinterface Halaman Daftar Produk

Pada gambar diatas merupakan *user interface* dari halaman daftar produk cantika butik dimana, halaman ini berisi tentang informasi seputar produk yang tersedia pada toko cantika butik.

### Userinterface Halaman tentang Kami



Gambar 14. Userinterface Halaman Tentang Kami

Pada gambar diatas merupakan user interface dari halaman tentang kami dimana, halaman ini berisi tentang informasi seputar toko cantika butik.

### User interface Halaman Kontak



Gambar 15. Userinterface Halaman Kontak



Pada gambar diatas merupakan user *interface* dari halaman daftar kontak cantika butik dimana, halaman ini berisi tentang informasi seputar kontak yang bisa dihubungi dari cantika butik..

## Hasil Pengujian Black Box Sistem Pengujian Fungsi Pada Halaman Login

Tabel 1. Pengujian Fungsi Halaman *Login*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	User Mengisi "Username Dan Password" lalu klik Login	Jika data yang masukan benar sistem akan menampilkan halaman utama cantika butik	Berhasil

## Pengujian Fungsi Pada Halaman Utama Admin

Tabel 2. Pengujian Fungsi Halaman *Profil*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Admin mengubah data login "Username dan Password" lalu klik simpan	Sistem mempebaharui data "Username maupun Password" admin	Berhasil

## Pengujian Fungsi Pada Halaman Produk

Tabel 3. Pengujian Fungsi Pada Halaman Produk

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Admin menambah data pada fitur di "Halaman Produk cantika butik" lalu klik Simpan	Sistem menambahkan data baru yang telah <i>diinput admin</i>	Berhasil
2	Admin mengubah data pada fitur di "Halaman Produk cantika butik" lalu klik Simpan	Sistem mempebaharui data yang telah diubah <i>admin</i>	Berhasil
3	Admin mengklik hapus data pada fitur di "Halaman Produk cantika butiik"	Sistem menghapus data yang telah dipilih oleh <i>admin</i>	Berhasil

## Pengujian Fungsi Halaman Kategori

Tabel 4. Pengujian Fungsi Pada Halaman Kategori

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	Admin menambah data pada fitur di "Halaman Kategori produk cantika butik" lalu klik Simpan	Sistem menambahkan data baru yang telah <i>diinput admin</i>	Berhasil
2	Admin mengubah data pada fitur di "Halaman Kategori produk" lalu klik Simpan	Sistem mempebaharui data yang telah diubah <i>admin</i>	Berhasil
3	Admin mengklik hapus data pada fitur di "Halaman Kategori produk"	Sistem menghapus data yang telah dipilih oleh <i>admin</i>	Berhasil

## Pengujian Fungsi Pada Halaman *Review*

Tabel 6. Pengujian Fungsi Pada Halaman *Review*

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	<i>Admin</i> menambah data pada <i>fitur</i> di “Halaman <i>Review</i> ” lalu klik Simpan	Sistem menambahkan data baru yang telah diinput <i>admin</i>	Berhasil
2	<i>Admin</i> mengubah data pada <i>fitur</i> di “Halaman <i>Review</i> ” lalu klik Simpan	Sistem mempebaharui data yang telah diubah <i>admin</i>	Berhasil
3	<i>Admin</i> mengklik hapus data pada <i>fitur</i> di “Halaman <i>Review</i> ”	Sistem menghapus data yang telah dipilih oleh <i>admin</i>	Berhasil

## Pengujian Fungsi Dihalaman Transaksi Penjualan

Tabel 7. Pengujian Fungsi Halaman Transaksi

No	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil
1	<i>Admin</i> menambah data pada <i>fitur</i> di “Halaman Transaksi Penjualan” lalu klik Simpan	Sistem menambahkan data Transaksi baru yang telah diinput <i>admin</i>	Berhasil
2	<i>Admin</i> mengklik data penjualan	Sistem menampilkan data pembelian perusahaan	Berhasil
3	<i>Admin</i> klik hapus data transaksi pada <i>fitur</i> di “Halaman Transaksi penjualan”	Sistem menghapus data histori transaksi pembelian yang telah dipilih oleh <i>admin</i>	Berhasil
4	<i>Admin</i> mengklik <i>Print</i> data transaksi penjualan	Sistem akan mencetak data transaksi pembelian perusahaan	Berhasil

## Kesimpulan

Sistem informasi yang dibuat sudah dapat memberikan kemudahan kepada Cantika Butik dalam melakukan pengelolaan data. Manajemen database pada cantika butik sudah dapat memberikan keakuratan data produk pada Cantika Butik. Sistem informasi cantika butik memiliki daya tarik yang dapat memberikan peningkatan target penjualan produk. Sistem informasi yang dibangun sudah dapat memudahkan proses transaksi penjualan produk cantika butik secara *online*. Sistem informasi yang dibuat dapat memberikan keamanan data dan keakuratan data usaha cantika butik.

## Daftar Rujukan

- [1] Sagirani, T., & Diradinata, M. E. Perancangan sistem informasi bagi usaha mikro kecil dan menengah dalam meningkatkan layanan pada pelanggan. *J. Komunka: J. Komunikasi, Media dan Informatika*, 7(1), 18-29. 2018.
- [2] Sari, A. P., Pelu, M. F. A., Dewi, I. K., Ismail, M., Siregar, R. T., Mistriani, N., ... & Sudarmanto, E. *Ekonomi Kreatif. Yayasan Kita Menulis*. 2020.
- [3] Ningsih, Y. S., & Widjaja, J. Perancangan Ilustrasi Koleksi Busana Dengan Karakter Visual Tenun Tradisional Indonesia. *J. Dimensi Seni Rupa dan Desain*, 17(2), 117-136. 2021.
- [4] Lisias, C., Beni, S., Asmara, A. P., & Yeni, E. Y. ANALISIS PENGUATAN STRATEGI PEMASARAN DENGAN MEMANFAATKAN MEDIA SOSIAL DALAM MEMPERTAHANKAN UMKM DI ERA NEW NORMAL. *Inovasi Pembangunan: J. Kelitbangan*, 10(02), 207-207. 2022.
- [5] Hanim, L., Soponyono, E., & Maryanto, M. Pengembangan UMKM Digital di Masa Pandemi Covid-19. In *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, No. 1, pp. 30-39). 2021.
- [6] Aliana, R. A., Roedavan, R., & Sujana, A. P. Perancangan Chronolizer Sirah Nabawiyah Berbasis Transmedia Storytelling (Studi Kasus: Fase Sebelum Kenabian). *eProceedings of Applied Science*, 7(5). 2021.

- [7] El Fazza, F., & Hamzah, I. R. Pengembangan Cerita Interaktif dan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Fena Laisela Di Pulau Buru Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *J. Teknologi dan Komputer (JTEK)*, 2(02), 157-163. 2022.
- [8] Nurcahyo, W., & Faizah, N. M. Aplikasi Sistem Informasi Personal CV. MADYA Mandiri Teknik Berbasis Web Dengan Metode Rapid Application Development (RAD). *J. Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 3(2), 74-85. 2022.
- [9] Sari, I. R. F., & Utami, A. Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Menggunakan PHP. *Penerbit Andi*. 2021.
- [10] Irfansyah, H. Sistem Monitoring Aktivitas Karyawan Lapangan dengan Metode Lock GPS Berbasis Cloud pada PTP. Nusantara II (*Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*). 2021.
- [11] Andrian, T., Kristianto, I., & Santoso, M. Penerapan Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) Berbasis Online:(Studi Kasus: SMK Cahaya Bangsa Tangerang). *Scientia Sacra: J. Sains, Teknologi dan Masyarakat*, 2(2), 306-315. 2022.
- [12] Ervil, R., & Mahendra, R. Perencanaan Dan Pengendalian Persediaan Bahan Baku Dengan Menggunakan Metode Material Requirement Planning. *J. Sains Dan Teknologi: J. Keilmuan Dan Aplikasi Teknologi Industri*, 20(1), 86. 2020.
- [13] Gunawan, E. RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN BUDIDAYA AYAM BROILER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. *J. Ilmiah Teknologi Informasi dan Komputer Pranala*, 16(2), 101-106. 2021.
- [14] Karim, D., & Santoso, H. B. Perancangan Dan Usability Evaluation Prototipe Informasi Akademik Menggunakan Metode Rapid Application Development. *J. Ilmiah ILKOMINFO-Ilmu Komputer & Informatika*, 2(2). 2019.
- [15] Gunawan, E. RANCANG BANGUN SISTEM MANAJEMEN BUDIDAYA AYAM BROILER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT. *J. Ilmiah Teknologi Informasi dan Komputer Pranala*, 16(2), 101-106. 2021.