

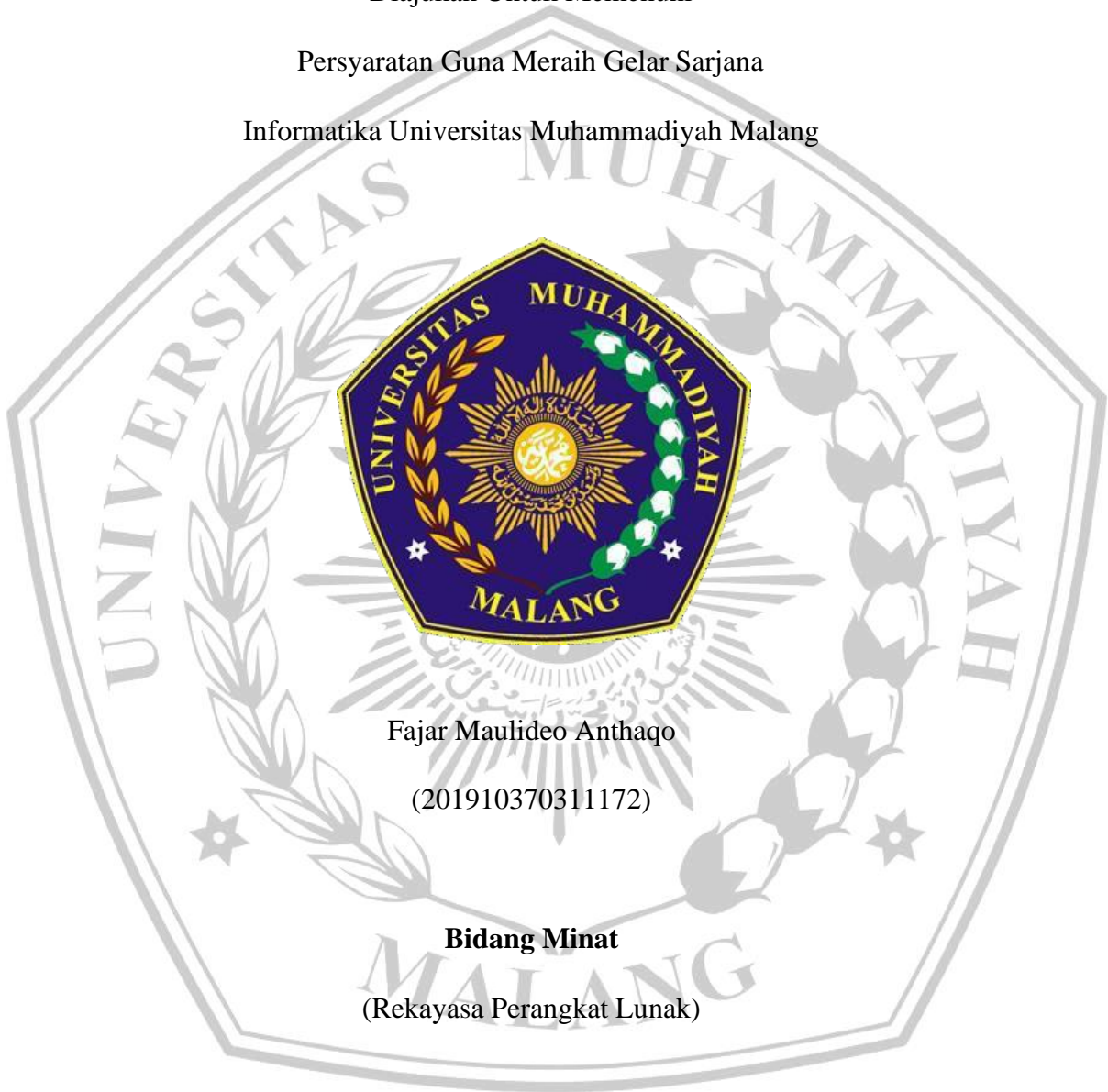
**IMPLEMENTASI METODE PROTOTIPE DALAM
PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI
(STUDI KASUS: UMKM DI DESA TAMIAJENG)**

Laporan Tugas Akhir

Diajukan Untuk Memenuhi

Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana

Informatika Universitas Muhammadiyah Malang



Fajar Maulideo Anthaqa

(201910370311172)

Bidang Minat

(Rekayasa Perangkat Lunak)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Implementasi Metode Prototipe dalam Perancangan Aplikasi Jual Beli: Studi Kasus UMKM di Desa Tamiajeng

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Menyetujui,

Malang, 17 Januari 2025

Dosen Pembimbing 1



Evi Dwi Wahyuni S.Kom., M.Kom.

NIP. 10817030595PNS.

Dosen Pembimbing 2



Ir. Ilyas Nuryasin S.Kom., M.Kom.

NIP. 10814100561PNS.

LEMBAR PENGESAHAN

Implementasi Metode Prototipe dalam Perancangan Aplikasi Jual

Beli: Studi Kasus UMKM di Desa Tamiajeng

TUGAS AKHIR

Sebagai Persyaratan Guna Meraih Gelar Sarjana Strata 1
Informatika Universitas Muhammadiyah Malang

Disusun Oleh :

FAJAR MAULIDEO ANTHAQO

201910370311172

Tugas Akhir ini telah diuji dan dinyatakan lulus melalui sidang majelis penguji
pada tanggal 17 Januari 2025

Menyetujui,

Dosen Penguji 1



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom.

M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.

Dosen Penguji 2



Ir Denar Regata Akbi S.Kom.,

M.Kom.

NIP. 10816120591PNS.



Mengetahui,
Ketua Jurusan Informatika



Ir. Galih Wasis Wicaksono S.kom. M.Cs.

NIP. 10814100541PNS.

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fajar Maulideo Anthaço

NIM : 201910370311172

Program Studi : INFORMATIKA


Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi ini berjudul **"IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI (STUDI KASUS: UMKM DESA TAMIAJENG)"** adalah hasil karya saya sendiri. Semua sumber informasi dan pandangan dari penulis lain yang saya kutip atau gunakan dalam skripsi ini telah saya identifikasi dengan jelas melalui penulisan kutipan dan referensi yang tepat.

Saya juga menyatakan bahwa skripsi ini belum pernah diajukan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar di tempat lain. Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian karya ini n siapmenanggung konsekuensi apabila ditemukan adanya plagiarisme atau pelanggaran etika lainnya

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Mengetahui,
Dosen Pembimbing

Malang, 5 Desember 2024
Yang menyatakan


Evi Dwi Wahyuni, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198.1703.0595




Fajar Maulideo Anthaço

ABSTRAK

Sistem e-commerce banyak digunakan sebagai aplikasi transaksi online yang dapat mempermudah terjadinya proses jual beli. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi jual beli berbasis web menggunakan framework laravel yang terhubung dengan aplikasi android menggunakan framework flutter menggunakan API. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode prototype yang meliputi pengumpulan kebutuhan, pembuatan prototype, dan pengujian prototype, yang kemudian dilanjutkan dengan implementasi hasil desain prototype kedalam sistem, dan pengujian sistem menggunakan *blackbox testing* dan UAT(user acceptance test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun mampu untuk memenuhi dan sesuai dengan kebutuhan user seperti kelola data pembeli maupun penjual oleh admin, kelola barang oleh penjual, dan pembelian barang oleh pembeli. Implementasi sistem ini diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi pemerintah desa tamiajeng dalam menaungi seluruh pelaku UMKM desa tamiajeng.



ABSTRACT

E-commerce systems are widely used as online transaction applications that can facilitate the buying and selling process. This research aims to design and implement a web-based buying and selling application using the Laravel framework which is connected to the Android application using the Flutter framework using API. The method used in this research is the prototype method which includes gathering requirements, making prototypes, and testing prototypes, which is then continued with the implementation of the prototype design results into the system, and testing the system using blackbox and UAT (user acceptance test). The results showed that the system built was able to fulfill and in accordance with user needs such as managing buyer and seller data by the admin, managing goods by sellers, and purchasing goods by buyers. The implementation of this system is expected to be able to overcome the problems faced by the Tamiajeng village government in overseeing all Tamiajeng village MSME players.



KATA PENGANTAR

Dengan rasa syukur yang mendalam kepada Allah SWT, dan atas rahmat dan petunjuk-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan tugas akhir yang berjudul:

“IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI (STUDI KASUS: UMKM DI DESA TAMIAJENG)”

Di dalam tulisan ini disajikan pokok-pokok bahasan yang meliputi Pendahuluan, Tinjauan pustaka, metodologi penelitian, hasil dan pembahasan, dan kesimpulan. Terdapat pembahasan mengenai penggunaan metode prototype dalam menggali kebutuhan, implementasi hasil prototype kedalam baris kode, dan pengujian sistem.

Peneliti secara menyeluruh menyadari bahwa dalam penyusunan tugas akhir ini masih terdapat sejumlah kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan masukan yang bersifat konstruktif, dengan tujuan agar tulisan ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Malang, 5 Desember 2024

Yang menyatakan,



Fajar Maulideo Anthaqqo

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan Penelitian.....	4
1.4. Cakupan Masalah	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1. Marketplace	5
2.2. Metode prototype	5
2.3. UMKM Desa	5
2.4. Penggunaan Marketplace untuk UMKM Desa.....	6
2.5. Framework Laravel	6
2.6. Framework Flutter	6
2.7. API	7
2.8. Penelitian Terdahulu.....	7
BAB III	9
METODOLOGI PENELITIAN	9
3.1. Identifikasi Masalah	10
3.2. Studi Literatur.....	10
3.3. Implementasi Metode Prototype.....	10
3.3.1.Pengumpulan Kebutuhan	10
3.3.2.Membangun Prototype	13
3.3.3.Evaluasi Prototype.....	13
3.4. Mengkodekan Sistem	14
3.5. Pengujian Sistem	14
3.6. Evaluasi Sistem	15
3.7. Penggunaan Sistem.....	15
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	16

4.1.	Implementasi Metode Prototype.....	16
4.1.1.	Pengumpulan Kebutuhan	16
4.1.2.	Pembuatan Prototype.....	35
4.1.2.1.	Prototype Website Admin	36
4.1.2.2.	Prototype Website Penjual	39
4.1.2.3.	Prototype Aplikasi Pembeli.....	42
4.1.3.	Evaluasi Prototype.....	47
4.1.3.1.	Evaluasi Prototyping Pada Iterasi ke-1	49
4.1.3.2.	Evaluasi Prototyping Pada Iterasi ke-2	50
4.1.3.3.	Evaluasi Prototyping Pada Iterasi ke-3	53
4.1.3.4.	Evaluasi Prototyping Pada Iterasi ke-4	56
4.2.	Mengkodekan Sistem	58
4.2.1.	Framework Laravel	58
4.2.1.1.	Manajemen Produk oleh Admin.....	59
4.2.1.2.	Manajemen Penjual oleh Admin	61
4.2.1.3.	Manajemen Pembeli oleh admin	63
4.2.1.4.	Statistik dan Laporan oleh admin.....	65
4.2.1.5.	Kelola Produk oleh Penjual.....	66
4.2.1.6.	Manajemen Pesanan oleh Penjual	68
4.2.1.7.	Validasi Pembayaran oleh Penjual	70
4.2.1.8.	API Framework Laravel.....	70
4.2.2.	Framework Flutter	76
4.2.2.1.	Pendaftaran dan Kelola Akun	76
4.2.2.2.	Pencarian dan Filter Produk	81
4.2.2.3.	Keranjang Belanja	87
4.2.2.4.	Proses Checkout	89
4.2.2.5.	Ulasan dan Penilaian	91
4.3.	Pengujian Sistem	94
4.4.	Evaluasi Sistem	103
BAB V	110
PENUTUP	110
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN	113

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	7
Tabel 3. 1 Penjabaran Kebutuhan User	11
Tabel 3. 2 Daftar Evaluasi Prototype	14
Tabel 3. 3 Tabel Pengujian Blackbox pada Sistem.....	14
Tabel 3. 4 Tabel Pengujian User Acceptance Test.....	15
Tabel 4. 1 Penjabaran Kebutuhan User	16
Tabel 4. 2 Elisitasi Kebutuhan Tahap 1	18
Tabel 4. 3 Elisitasi Kebutuhan Tahap 2	19
Tabel 4. 4 Elisitasi Kebutuhan Tahap 3	20
Tabel 4. 5 Daftar Evaluasi Prototype	48
Tabel 4. 6 Tabel Evaluasi Pengguna	49
Tabel 4. 7 Tabel Pengujian Blackbox pada sistem.....	94
Tabel 4. 8 Pengujian User Acceptance Test.....	103



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Metode Penelitian.....	9
Gambar 3. 2 Use Case Diagram.....	11
Gambar 3. 3 Desain Database	12
Gambar 3. 4 Activity Diagram.....	22
Gambar 4. 1 Use Case Diagram.....	23
Gambar 4. 2 Desain Database	23
Gambar 4. 3 Activity Diagram Manajemen Produk oleh Admin.....	24
Gambar 4. 4 Activity Diagram Manajemen Kategori Produk.....	24
Gambar 4. 5 Activity Diagram Manajemen Penjual / Pembeli	25
Gambar 4. 6 Activity Diagram Lihat Statistik Marketplace	25
Gambar 4. 7 Activity Diagram Verifikasi dan Pemulihan Akun	26
Gambar 4. 8 Activity Diagram Manajemen Produk oleh Penjual.....	27
Gambar 4. 9 Activity Diagram Manajemen Informasi Produk oleh Penjual	27
Gambar 4. 10 Activity Diagram Lihat Komentar dan Penilaian oleh Penjual	28
Gambar 4. 11 Activity Diagram Lihat Info Pesanan oleh Penjual	29
Gambar 4. 12 Activity Diagram Kelola Status Pesanan oleh Penjual.....	30
Gambar 4. 13 Activity Diagram Validasi Pembayaran oleh Penjual	30
Gambar 4. 14 Activity Diagram Registrasi Akun oleh Pembeli	31
Gambar 4. 15 Activity Diagram Kelola Profil oleh Pembeli	31
Gambar 4. 16 Activity Diagram Pencarian dan Filter Produk oleh Pembeli	32
Gambar 4. 17 Activity Diagram Keranjang Belanja oleh Pembeli	33
Gambar 4. 18 Activity Diagram CRUD Produk Keranjang oleh Pembeli.....	34
Gambar 4. 19 Activity Diagram Komentar dan Penilaian	34
Gambar 4. 20 Activity Diagram Checkout Produk oleh Pembeli	35
Gambar 4. 21 Activity Diagram Mengirim Bukti Pembayaran oleh Pembeli	36
Gambar 4. 22 Prototype Login Admin.....	37
Gambar 4. 23 Prototype Dashboard Admin.....	37
Gambar 4. 24 Prototype Manajemen Produk Admin	38
Gambar 4. 25 Prototype Manajemen Kategori Produk Admin	38
Gambar 4. 26 Prototype Manajemen Penjual.....	39
Gambar 4. 27 Prototype Manajemen Pembeli.....	39
Gambar 4. 28 Prototype Lihat Statistik	40
Gambar 4. 29 Prototype Login Penjual.....	40
Gambar 4. 30 Prototype Dashboard Penjual	41
Gambar 4. 31 Prototype CRUD Produk oleh Penjual	41
Gambar 4. 32 Prototype Manajemen Pesanan oleh Penjual.....	42
Gambar 4. 33 Prototype Lihat Komentar dan Penilaian oleh penjual.....	42
Gambar 4. 34 Prototype Halaman Login Aplikasi Pembeli.....	43
Gambar 4. 35 Prototype Halaman Register Aplikasi pembeli	44
Gambar 4. 36 Prototype halaman dashboard dan produk	44
Gambar 4. 37 Prototype halaman profil dan edit profil.....	45
Gambar 4. 38 Prototype Halaman Cari Produk.....	46
Gambar 4. 39 Prototype Halaman Checkout.....	46
Gambar 4. 40 Prototype Halaman Riwayat Transaksi	47
Gambar 4. 41 Prototype Halaman Komentar dan Penilaian	50
Gambar 4. 42 Prototype Login Website Admin.....	51
Gambar 4. 43 Prototype Dashboard Website sebelum dievaluasi.....	51
Gambar 4. 44 Prototype Dashboard Website sesudah dievaluasi	51
Gambar 4. 45 Prototype Footer Website sebelum dievaluasi	52
Gambar 4. 46 Prototype Footer Website setelah dievaluasi.....	52
Gambar 4. 47 Prototype Icon Menu Website sebelum dievaluasi.....	52
Gambar 4. 48 Prototype Icon Menu Website setelah dievaluasi.....	53
Gambar 4. 49 Prototype Keterangan Sistem sebelum dievaluasi.....	53
Gambar 4. 50 Prototype Keterangan Sistem setelah dievaluasi.....	53

Gambar 4. 51	Prototype Halaman Registrasi sebelum dan setelah dievaluasi.....	54
Gambar 4. 52	Prototype Halaman Pemberitahuan Registrasi	54
Gambar 4. 53	Prototype Halaman Login	55
Gambar 4. 54	Prototype Notifikasi Status Login	55
Gambar 4. 55	Prototype Halaman Utama sebelum dan sesudah dievaluasi.....	56
Gambar 4. 56	Prototype Halaman Profil Sebelum dievaluasi.....	57
Gambar 4. 57	Prototype Halaman Profil setelah dievaluasi.....	58
Gambar 4. 58	Model Manajemen Produk	59
Gambar 4. 59	Controller Manajemen Produk	60
Gambar 4. 60	View Manajemen Produk.....	60
Gambar 4. 61	Model Manajemen Penjual.....	61
Gambar 4. 62	Controller Manajemen Penjual.....	62
Gambar 4. 63	View Manajemen Penjual.....	63
Gambar 4. 64	Model Manajemen Pembeli.....	63
Gambar 4. 65	Controller Manajemen Pembeli.....	64
Gambar 4. 66	View Manajemen Pembeli	65
Gambar 4. 67	Model Transaksi	66
Gambar 4. 68	Controller Statistik	66
Gambar 4. 69	View Statistik dan Laporan	67
Gambar 4. 70	Model Produk	67
Gambar 4. 71	Controller Kelola Produk oleh Penjual.....	68
Gambar 4. 72	View Manajemen Produk oleh Penjual	68
Gambar 4. 73	Model Transaksi	69
Gambar 4. 74	Controller Manajemen Pesanan oleh Penjual.....	69
Gambar 4. 75	View Manajemen Pesanan oleh Penjual.....	70
Gambar 4. 76	API Route dalam Laravel.....	71
Gambar 4. 77	Auth API Controller dalam Laravel	72
Gambar 4. 78	Pembeli API Controller dalam Laravel	73
Gambar 4. 79	Produk API Controller.....	74
Gambar 4. 80	Keranjang API Controller dalam Laravel.....	75
Gambar 4. 81	Transaksi API Controller dalam Laravel.....	75
Gambar 4. 82	Penjual API Controller dalam Laravel	77
Gambar 4. 83	Widget dan Screen Registrasi Akun dalam Flutter	78
Gambar 4. 84	API Register Akun dalam Flutter	79
Gambar 4. 85	Widget dan Screen Login Akun dalam Flutter.....	79
Gambar 4. 86	API Login Akun dalam Flutter.....	80
Gambar 4. 87	Widget dan Screen edit Akun dalam Flutter	81
Gambar 4. 88	API Edit Akun dalam Flutter.....	82
Gambar 4. 89	Widget dan Screen Dashboard dalam Flutter	83
Gambar 4. 90	API Get Product dalam Flutter	83
Gambar 4. 91	API Get Categories dalam Flutter	84
Gambar 4. 92	Widget dan Screen Halaman Produk dalam Flutter	84
Gambar 4. 93	API Halaman Produk dalam Flutter	85
Gambar 4. 94	Widget dan Screen Cari Produk dalam Flutter.....	85
Gambar 4. 95	API Halaman Produk dalam Flutter	87
Gambar 4. 96	Widget dan Screen Keranjang Belanja dalam Flutter	88
Gambar 4. 97	API Get Keranjang dalam Flutter.....	88
Gambar 4. 98	API Delete Keranjang dan Get Seller Address dalam Flutter	89
Gambar 4. 99	Widget dan Screen Riwayat Transaksi dalam Flutter	90
Gambar 4. 100	API Get Riwayat Transaksi dalam Flutter.....	90
Gambar 4. 101	Widget dan Screen detail Transaksi dalam Flutter	91
Gambar 4. 102	API Get Seller Address dalam Flutter	92
Gambar 4. 103	Widget dan Screen Komentar dan Penilaian dalam Flutter.....	93
Gambar 4. 104	API Get Komentar dalam Flutter	94
Gambar 4. 105	Widget dan Screen Beri Komentar dan Penilaian dalam Flutter.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Mock Up Admin Sebelum Dievaluasi.....	113
Lampiran 2 Mock Up Admin setelah Dievaluasi	113
Lampiran 3 Mockup Website Penjual	113
Lampiran 4 Mockup Pembeli sebelum Dievaluasi	114
Lampiran 5 Mockup Pembeli setelah Dievaluasi	115
Lampiran 6 Berita acara Observasi dan Wawancara Kebutuhan.....	116
Lampiran 7 Final Draft Elisitasi Kebutuhan.....	117
Lampiran 8 Berita acara Evaluasi Prototyping Iterasi ke-1	119
Lampiran 9 Tabel Evaluasi Pengguna ke 1.....	120
Lampiran 10 Berita acara Evaluasi Prototyping Iterasi ke-2	127
Lampiran 11 Evaluasi Prototype Iterasi ke 2.....	128
Lampiran 12 Berita acara Evaluasi Prototyping Iterasi ke-3	132
Lampiran 13 Evaluasi Prototype Iterasi ke 3.....	133
Lampiran 14 Berita acara Evaluasi Prototyping Iterasi ke-4	138
Lampiran 15 Evaluasi Prototype Iterasi ke 4.....	139
Lampiran 16 Berita acara Evaluasi Prototyping Iterasi ke-5	143
Lampiran 17 Tabel Evaluasi Iterasi ke 5	144
Lampiran 18 Berita acara Pengujian User Acceptance Test.....	145
Lampiran 19 Tabel Pengujian User Acceptance Test.....	146
Lampiran 20 Surat Balasan Ijin Penelitian oleh Pihak Desa	153



DAFTAR PUSTAKA

- [1] “View of Perjanjian Jual Beli Barang Melalui Elektronik Commerce (E-Com).” Accessed: Nov. 22, 2022. [Online]. Available: <https://www.jurnal.stmikasia.ac.id/index.php/jitika/article/view/102/86>
- [2] H. A. Mumtahana, S. Nita, and A. W. Tito, “Pemanfaatan Web E-Commerce untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran,” *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 3, no. 1, pp. 6–15, Jun. 2017, doi: 10.23917/KHIF.V3I1.3309.
- [3] R. Firdayanti, “PERSEPSI RISIKO MELAKUKAN E-COMMERCE DENGAN KEPERCAYAAN KONSUMEN DALAM MEMBELI PRODUK FASHION ONLINE,” *Journal of Social and Industrial Psychology*, vol. 1, no. 1, 2012, doi: 10.15294/SIP.V1I1.2660.
- [4] L. N. Leonard and K. Jones, “Trust in C2C Electronic Commerce: Ten Years Later,” <https://doi.org/10.1080/08874417.2019.1598829>, vol. 61, no. 3, pp. 240–246, 2019, doi: 10.1080/08874417.2019.1598829.
- [5] “View of E-Commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian.” Accessed: Nov. 21, 2022. [Online]. Available: <http://jurnal.iaii.or.id/index.php/RESTI/article/view/36/20>
- [6] “View of Desain Prototype Sistem Jual Beli Onlime Produk UMKM Bengkalis Berbasis Android.” Accessed: Nov. 22, 2022. [Online]. Available: <http://www.ejournal.fikom-unasman.ac.id/index.php/jikom/article/view/49/28>
- [7] W. Istyarini, I. P. Artaya, T. Purworusmiardi, A. Sukoco, M. Kamisutara, and A. Talib Bon, “Marketplace Effectiveness in Increasing Sales Concentration of Small Business Products During the Covid19 Pandemic”.
- [8] “Implementasi Metode Prototype dalam Pengembangan Aplikasi Mobile Hybrid pada Aplikasi iLab Mobile Berbasis Framework Flutter - UMM Institutional Repository.” Accessed: Nov. 23, 2022. [Online]. Available: <https://eprints.umm.ac.id/96590/>
- [9] “View of Implementasi Prototype Model dalam Pengembangan Aplikasi Smart Cleaning Sebagai Pendukung Aplikasi Smart City.” Accessed: Apr. 14, 2023. [Online]. Available: <https://journal.universitاسbumigora.ac.id/index.php/matrik/article/view/673/562>
- [10] A. Trisnadoli, D. Yanti, J. Teknologi Informasi, and P. Caltex Riau, “Analysis of Prototyping Methods Implementation for Library Information Systems Development in SMAN 3 Bengkalis,” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, vol. 11, no. 3, pp. 280–289, Dec. 2022, doi: 10.23887/JANAPATI.V11I3.50160.
- [11] I. A. Nurhasanah, M. Brilliant, K. Reni, and A. Mulyanto, “Analisis Perancangan E-Business B2C (Business to Consumer) Upaya Digitalisasi Pengembangan UMKM (Studi Kasus : Kabupaten Pesawaran, Indonesia),” *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika : JANAPATI*, vol. 11, no. 3, pp. 236–248, Dec. 2022, doi: 10.23887/JANAPATI.V11I3.49787.
- [12] A. Rohmadi and V. Yasin, “DESAIN DAN PENERAPAN WEBSITE TATA KELOLA PERCETAKAN PADA CV APICDESIGN KREASINDO JAKARTA DENGAN METODE PROTOTYPING,” *JISICOM (Journal of Information System, Informatics and Computing)*, vol. 4, no. 1, pp. 70–85, Jun. 2020, Accessed: Nov. 24, 2022. [Online]. Available: <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisicom/article/view/210>
- [13] J. Tugas Akhir *et al.*, “Pengembangan Web E-Commerce Bojana Sari Menggunakan Metode Prototype,” *eProceedings of Engineering*, vol. 2, no. 1, p. 1042, Apr. 2015, Accessed: Nov. 24, 2022. [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/engineering/article/view/2726>
- [14] “Installation - Laravel - The PHP Framework For Web Artisans.” Accessed: Mar. 31, 2023. [Online]. Available: <https://laravel.com/docs/10.x>
- [15] D. Sweetania and M. Herawati Fakultas Ilmu Komputer Dan Teknologi, “ANALISIS CARA KERJA FRAMEWORK LARAVEL UNTUK PERANCANGAN E-COMMERCE TOKO ONLINE HELLO KITCHEN DENGAN METODE DSDM (DYNAMIC SYSTEMS DEVELOPMENT METHOD),” *Jurnal Teknik dan Science*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, Jun. 2022, doi: 10.56127/JTS.V1I2.17.
- [16] “Flutter documentation | Flutter.” Accessed: Mar. 31, 2023. [Online]. Available: <https://docs.flutter.dev/>
- [17] A. Syarifudin, “Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan

- Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, Aug. 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.641.
- [18] R. N. Karimah, A. P. Wicaksono, J. Kesehatan, P. Negeri, and J. Jember, “Prototype Sistem Informasi Pelayanan Bayi Baru Lahir pada Fasilitas Kesehatan Primer,” *Khazanah Informatika : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, vol. 4, no. 1, pp. 16–20, Jul. 2018, doi: 10.23917/KHIF.V4I1.5330.
- [19] E. Meilinda and R. Sabaruddin, “IMPLEMENTASI MODEL PROTOTYPE PADA SISTEM INFORMASI INVENTORY (STUDI KASUS : KANTOR UPT TIKP DINAS PENDIDIKAN KOTA PONTIANAK),” *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, vol. 9, no. 1, Jun. 2021, doi: 10.31294/JKI.V9I1.10100.G4872.
- [20] “View of Implementasi Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Upah Pasang Material Konstruksi.” Accessed: Jan. 30, 2023. [Online]. Available: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/BIICT/article/view/1790/1394>
- [21] “Figma Enterprise.” Accessed: Apr. 14, 2023. [Online]. Available: <https://www.figma.com/enterprise/>
- [22] A. Syarifudin, “Perancangan Sistem Informasi Pengajuan dan Pelaporan Pembayaran Tunjangan Kinerja Kementerian Keuangan Menggunakan Metode Prototype,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 8, no. 2, pp. 149–158, Aug. 2019, doi: 10.32736/sisfokom.v8i2.641.
- [23] D. Abisono Punkastyo, “PERANCANGAN APLIKASI TUTORIAL JURUS DASAR BELADIRI CIMANDE MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE,” *UNIVERSITAS PAMULANG*, vol. 87, no. 2, 2018.
- [24] Y. D. Wijaya and M. W. Astuti, “PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS,” *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, vol. 4, no. 1, pp. 22–26, Mar. 2021, Accessed: Jan. 31, 2023. [Online]. Available: <https://jurnal.um-palembang.ac.id/digital/article/view/3163>
- [25] I. Afrianto, A. Heryandi, A. Finandhita, A. Finadhita, and S. Atin, “Sistem Multimedia View project Tinjauan Literatur : Penerapan Cloud Computing Pada Perpustakaan View project Work From Home Program,” *International Journal of Information System & Technology Akreditasi*, vol. 5, no. 3, pp. 270–280, 2021, doi: 10.30645/ijistech.v5i3.
- [26] R. Prototype Layanan Pengaduan Masyarakat Melalui Kantor Desa Berbasis Android Yurindra, D. irawan, T. Informatika, and B. Digital, “Rancangan Prototype Layanan Pengaduan Masyarakat Melalui Kantor Desa Berbasis Android,” *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi dan Komputer)*, vol. 10, no. 3, pp. 444–450, Dec. 2021, doi: 10.32736/sisfokom.v10i3.1295.
- [27] Pert, “ELISITASI & ANALISIS KEBUTUHAN”, Accessed: Jul. 11, 2024. [Online]. Available: <https://www.blogiseng.web.id/2018/07/contoh-kebutuhan-fungsional-dan-non.html>



UNIVERSITAS
MUHAMMADIYAH
MALANG



FAKULTAS TEKNIK

INFORMATIKA

informatika.umm.ac.id | informatika@umm.ac.id

FORM CEK PLAGIARISME LAPORAN TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : FAJAR MAULIDEO ANTHAQO
 NIM : 201910370311172
 Judul TA : IMPLEMENTASI METODE PROTOTYPE DALAM PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI (STUDI KASUS: UMKM DI DESA TAMIAJENG)

Hasil Cek Plagiarisme dengan Turnitin

No.	Komponen Pengecekan	Nilai Maksimal Plagiarisme (%)	Hasil Cek Plagiarisme (%) *
1.	Bab 1 – Pendahuluan	10 %	6 % ✓
2.	Bab 2 – Daftar Pustaka	25 %	0 % ✓
3.	Bab 3 – Analisis dan Perancangan	25 %	4 % ✓
4.	Bab 4 – Implementasi dan Pengujian	15 %	0 % ✓
5.	Bab 5 – Kesimpulan dan Saran	5 %	5 % ✓
6.	Makalah Tugas Akhir	20%	0 % ✓

*) Hasil cek plagiarism diisi oleh pemeriksa (staf TU)

*) Maksimal 5 kali (4 Kali sebelum ujian, 1 kali sesudah ujian)

Mengetahui,

Pemeriksa (Staff TU)


 (.....)



Kampus I

Jl. Bandung 1 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 551 253 (Hunting)
 F. +62 341 480 435

Kampus II

Jl. Bendungan Salami No 188 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 551 149 (Hunting)
 F. +62 341 582 060

Kampus III

Jl. Raya Tlogomas No 246 Malang, Jawa Timur
 P. +62 341 464 318 (Hunting)
 F. +62 341 460 435
 E. webmaster@umm.ac.id