

# Pengembangan Sistem Informasi Penjualan Souvenir Menggunakan Metode Prototyping

Ibnur Rusi  
Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Indonesia  
[ibnurrusi@sisfo.untan.ac.id](mailto:ibnurrusi@sisfo.untan.ac.id)

Syahru Rahmayuda  
Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Indonesia  
[yudarahma@sisfo.untan.ac.id](mailto:yudarahma@sisfo.untan.ac.id)

Ferdy Febriyanto  
Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Indonesia  
[ferdyf@sisfo.untan.ac.id](mailto:ferdyf@sisfo.untan.ac.id)

Renny Puspita Sari  
Jurusan Sistem Informasi  
Universitas Tanjungpura  
Pontianak, Indonesia  
[rennysari@sisfo.untan.ac.id](mailto:rennysari@sisfo.untan.ac.id)

**Abstract**— The application of technology and information systems is currently being used very massively, including sales services. This is because the sales information system really helps sellers and buyers to get information and carry out transactions. Kadriah Palace is a cultural heritage site in Pontianak City that sells typical palace souvenirs. Currently, souvenir sales are done manually, resulting in several obstacles or problems, including potential buyers having difficulty finding information about what souvenirs are available, potential buyers having to come to the palace location, and sellers having to manually calculate the transactions made. The aim of this research is to develop a website-based information system for selling typical Kadriah Palace souvenirs, making it easier for prospective buyers and sellers to make transactions. The method used for system development is the prototyping method which consists of 5 stages. The result of this research is the formation of a website-based information system for selling typical Kadriah Palace souvenirs which can be accessed on the page [store.istanakadriah.com](http://store.istanakadriah.com). System testing consists of 2 tests, namely functionality testing and system interface testing. Based on the results of the functionality test, the system runs according to its respective function, while for the interface test the percentage of test results is 87.83% in the very good category.

**Keywords**— *development, website, sales, souvenirs, Kadriah palace*

**Abstrak**— Penerapan teknologi dan sistem informasi saat ini sangat massif digunakan, tidak terkecuali pada layanan jasa penjualan. Hal ini dikarenakan sistem informasi penjualan sangat membantu penjual dan pembeli untuk mendapatkan informasi dan melakukan transaksi. Istana Kadriah merupakan cagar budaya yang berada di Kota Pontianak yang menjual souvenir khas istana. Saat ini penjualan souvenir dilakukan secara manual sehingga mengalami beberapa kendala atau masalah diantaranya yaitu calon pembeli kesulitan mencari informasi tentang souvenir apa saja yang tersedia, calon pembeli harus datang ke lokasi istana, dan penjual harus menghitung secara manual transaksi yang dilakukan. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan sistem informasi penjualan souvenir khas Istana Kadriah berbasis *webiste*, sehingga memudahkan transaksi calon pembeli dan penjual. Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yaitu metode *prototyping* yang terdiri dari 5 tahap. Hasil dari penelitian ini yaitu terbentuknya sistem informasi penjualan souvenir khas Istana Kadriah berbasis *website* yang dapat diakses di laman [store.istanakadriah.com](http://store.istanakadriah.com). Pengujian sistem terdiri dari 2 pengujian, yaitu uji fungsionalitas dan uji antarmuka sistem. Berdasarkan hasil uji fungsionalitas, sistem berjalan sesuai dengan fungsinya masing-

masing, sedangkan untuk uji antarmuka memiliki persentase hasil uji sebesar 87,83% dengan kategori baik sekali.

**Keywords**— *pengembangan, website, penjualan, souvenir, istana kadriah*

## PENDAHULUAN

Pada era sekarang kebutuhan terhadap layanan jasa sudah semakin tinggi. Hal ini dicirikan dengan meningkatnya permintaan suatu layanan jasa tertentu untuk menyelesaikan sebuah permasalahan yang tidak dapat diselesaikan dengan caranya sendiri [1]. Namun, penggunaan teknologi informasi yang kurang maksimal serta alur proses bisnis yang tidak tertata dengan baik membuat informasi yang didapatkan dari pemesanan layanan jasa menjadi kurang informatif. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi ini telah membantu banyak aspek salah satunya di bidang ekonomi tersier khususnya perusahaan penyedia layanan jasa [2]. Efisiensi dan efektifitas dalam mendapatkan, menyimpan, dan menyalurkan informasi merupakan hal yang sangat penting bagi sebuah perusahaan penyedia layanan jasa.

Istana Kadriah menjadi salah satu warisan budaya dan kekayaan lokal berupa peninggalan sejarah yang dimiliki oleh Kota Pontianak. Istana Kadriah didirikan pada tahun 1771 M oleh Syarif Abdurrahman Al-Qadrie. Saat ini Istana Kadriah menjadi salah satu objek wisata bagi pengunjung lokal, dalam negeri, maupun luar negeri. Sebagai tempat cagar budaya sekaligus objek wisata tentunya Istana Kadriah Pontianak harus terus berbenah dalam segala hal diantaranya pengelolaan kegiatan ekonomi seperti penjualan souvenir khas dari Istana Kadriah Pontianak. Saat ini penjualan souvenir di Istana Kadriah masih manual yaitu calon pembeli harus datang langsung ke Istana Kadriah untuk membeli souvenir khas istana. Cara ini akan mempersulit calon pembeli terutama pembeli yang berasal dari luar kota, luar pulau, atau bahkan luar negeri. Dampak dari kurangnya pengelolaan penjualan ini diantaranya adalah pangsa pasar penjualan souvenir khas Istana Kadriah akan sedikit dan terbatas, serta dapat menyebabkan toko penjual souvenir menjadi gulung tikar. Guna peningkatan pelayanan dan efisiensi penjualan souvenir khas Istana Kadriah Pontianak, maka perlu dibuat gagasan atau ide dengan memanfaatkan teknologi informasi, diantaranya adalah membuat sistem informasi penjualan berbasis *website*. Aplikasi berbasis

website adalah sebuah sistem informasi yang memfasilitasi sebuah komunikasi antara pengguna dan sistem melalui antarmuka berbasis website [3]

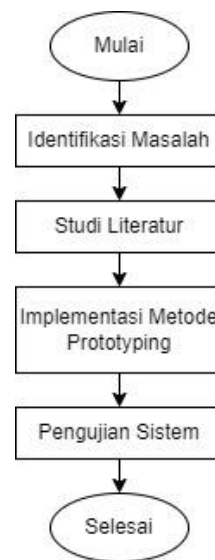
Rancang bangun aplikasi website dapat dilakukan dengan beberapa metode salah satunya adalah *Prototyping*. *Prototyping* adalah metode yang menekankan keterkaitan antara tahap perencanaan dan implementasi [4]. *Prototyping* bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem yang lebih baik, yaitu dengan memperoleh data dan informasi secara langsung dari pengguna dan melibatkan pengguna dalam merancang *prototype* sistem [5]. Terdapat beberapa penelitian rancang bangun sistem yang dilakukan dengan menerapkan metode *prototyping* diantaranya yaitu penelitian oleh Fenando (2020) tentang penggunaan metode *prototyping* dalam membuat e-commerce berbasis web. Penelitian tersebut berhasil membuat e-commerce untuk penjualan donuts dengan melibatkan empat aktor, yaitu karyawan, pemilik usaha, pembeli, dan admin. Pengujian fungsionalitas dilakukan menggunakan *blackbox testing* [6]. Perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada pengujian antar muka, sistem yang dibuat oleh Fenando (2020) tidak menggunakan pengujian antar muka, sedangkan pada penelitian ini menerapkan pengujian antarmuka sistem. Penelitian serupa juga pernah dilakukan yaitu oleh Munir, dkk (2020) yang menerapkan metode *scrum* pada *marketplace* UMKM berbasis website. Hasil penelitian berupa website yang dapat digunakan UMKM dalam pemasaran produk. Sistem telah dilakukan pengujian fungsional dan user interface dengan *black box testing* dan *User Acceptance Test* dengan masing-masing rerata nilai 82,3% dan 79,8% [7]. Perbedaan penelitian Munir, dkk (2020) dengan penelitian ini yaitu pada metode yang digunakan, penelitian ini menggunakan metode *prototyping* sedang metode pada penelitian Munir, dkk (2020) yaitu metode *scrum*. Penggunaan metode *prototyping* juga pernah diaplikasikan pada penelitian Hartanto (2021) yang membangun sistem penjualan furniture berbasis *website*. Pada penelitian tersebut dihasilkan website pemesanan furniture dengan framework laravel, telah dilakukan pula pengujian sistem dengan skenario aktivitas. Hasil pengujian didapatkan bahwa fungsionalitas sistem telah sesuai dengan skenario yang diberikan [8]. Penelitian Hartanto (2021) tidak menggunakan pengujian antar muka sistem, sehingga menjadi pembeda dengan penelitian ini yang menggunakan pengujian antar muka dalam pengembangan sistem.

Penelitian dalam rangka pengembangan Sistem Informasi Penjualan Souvenir Khas Istana Kadriah ini dilakukan dengan alasan untuk membantu pelayanan toko yang menjual souvenir khas Istana Kadriah melalui penerapan metode *prototyping*. Sedang tujuan dari penelitian ini yaitu untuk merancang dan membangun sistem informasi penjualan berbasis *website* dengan menerapkan metode *prototyping*, sehingga akan mempermudah dan menghasilkan efektivitas serta efisiensi proses bisnis yang ada.

#### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Prototyping* sebagai metode rancang bangun perangkat lunak. *Prototyping* adalah metode yang menekankan keterkaitan antara tahap perencanaan, perancangan, implementasi dan pengujian [9]. *Prototyping* bertujuan untuk menghasilkan sebuah sistem

yang lebih baik dan mengurangi resiko kesalahan pada implementasi dan pada saat terjadi perubahan dalam rancang bangun sebuah perangkat lunak [10]. Metode *prototyping* terdiri dari 5 tahap yaitu tahap *Communication*, *Quick Plan*, *Modeling Quick Design*, *Construction of Prototype*, dan *Deployment, Delivery & Feedback* [11]. Pada penelitian ini, peneliti melakukan proses rancang bangun secara bertahap melalui pengimplementasian metode *prototyping*, namun secara umum alur penelitian seperti terlihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Alur Penelitian

#### A. Identifikasi Masalah

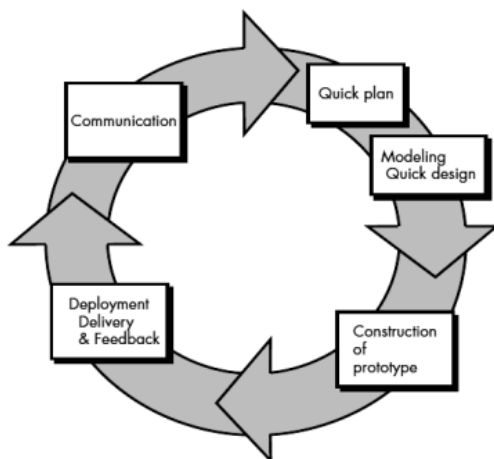
Identifikasi masalah dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang ada di tempat penelitian [12]. Berdasarkan observasi dan wawancara didapatkan permasalahan yaitu wisatawan luar daerah dan/atau luar negeri merasa kesulitan untuk mendapatkan informasi keberadaan dan bentuk souvenir khas Istana Kadriah Pontianak, promosi yang belum optimal dan penjualan souvenir yang dilakukan secara manual, sehingga berdampak pada efektifitas dan efisiensi penjualan. Mengacu pada permasalahan yang didapatkan, solusi yang ditawarkan yaitu pengembangan sistem informasi berbasis website untuk promosi dan penjualan souvenir Istana Kadriah Pontianak.

#### B. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan untuk menemukan metode pengembangan sistem yang sesuai, terencana, dan ada keterlibatan pengguna dalam perancangan sistem tersebut. *Prototyping Method* diputuskan untuk diimplementasikan dalam pengembangan sistem penjualan souvenir Istana Kadriah Pontianak berbasis *website*. Metode *prototyping* dinilai sesuai karena memiliki beberapa kelebihan diantaranya yaitu calon pengguna sistem mendapatkan gambaran bakal sistem yang akan dibuat dari *prototype* yang diberikan [13].

#### C. Implementasi Metode Prototyping

Perancangan dan pengembangan sistem informasi penjualan souvenir khas Istana Kadriah Pontianak dalam penelitian ini menggunakan metode *prototyping*. Pada metode *prototyping* terdiri dari beberapa tahap yaitu *communication*, *quick plan*, *modeling quick design*, *construction of prototype*, dan *deployment, delivery and feedback* [14]. Gambar 2 berikut merupakan tahapan dalam metode *prototyping*.



Gambar 2. Tahapan Metode Prototyping

### 1. Communication

*Communication* merupakan tahap pertama dalam metode *prototyping*. Pada tahap ini antara pengembang sistem dan calon pengguna (*user*) melakukan komunikasi dua arah guna mengidentifikasi permasalahan yang ada terkait dengan proses penjualan souvenir khas Istana Kadriah. Selain itu dilakukan pula analisis proses bisnis yang sedang dijalankan, kebutuhan sistem, dan gambaran umum bakal sistem.

### 2. Quick Plan

Pada tahap *quick plan* pengembang sistem memfokuskan pada pendefinisian kebutuhan perangkat lunak dan tujuan berdasarkan hasil komunikasi pengembang dan pengguna yang dilakukan agar pengembangan dapat sesuai yang diharapkan.

### 3. Modeling Quick Design

Pada tahap ini memodelkan pembuatan *prototype* yang dikembangkan dengan rancangan sementara kemudian dievaluasi oleh pengguna apakah sesuai dengan kebutuhan. Pada tahap ini iterasi perancangan *prototype* dilakukan secara berulang. Selain itu disepakati pula *framework* dan rancangan basis data yang digunakan dalam pengembangan sistem.

### 4. Construction of Prototype

*Construction of Prototype* merupakan tahapan ke empat dalam metode *prototyping*, dimana pada tahap ini model *prototype* yang dibuat sebelumnya dirancang menjadi lebih nyata. Perancangan ini dapat menggunakan teknik *high fidelity prototype* [4].

### 5. Deployment, Delivery & Feedback

*Prototype* yang dirancang pada tahap *Construction of Prototype* diberikan kepada calon pengguna (*user*) untuk diuji coba guna mendapatkan masukan dari user. Pada tahap ini, *user* akan memiliki gambaran bakal sistem yang akan dibuat.

### D. Pengujian Sistem

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui seberapa berhasil sistem dibuat. Pada penelitian ini terdapat dua pengujian, yaitu uji fungsionalitas dan uji tampilan (*interface*). Uji fungsionalitas sistem menggunakan *blackbox* testing sedangkan uji *interface* melalui kuesioner yang diberikan kepada *user*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi penjualan souvenir Istana Kadriah Pontianak berbasis website yang dapat diakses di laman [store.istanakadriah.com](http://store.istanakadriah.com). Dalam proses pengembangannya menerapkan metode *prototyping* yang terdiri dari 5 tahapan. Perbandingan hasil penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu sama-sama terbentuk atau terbangunnya sistem informasi berbasis *website* yang digunakan untuk transaksi penjualan, namun terdapat perbedaan dari sisi metode dan/atau pengujian sistem yang digunakan. Kebaruan penelitian ini yaitu terbangunnya sistem informasi penjualan souvenir khas Istana Kadriah Pontianak yang sebelumnya tidak ada, selain itu terletak pada adanya pengujian *interface* (antar muka) sistem yang dinilai langsung oleh responden, berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang tidak ada pengujian *interface*. Berikut merupakan hasil dari tiap tahap metode *prototyping* dalam perancangan sistem informasi penjualan souvenir Istana Kadriah Pontianak.

### A. Implementasi Metode Prototyping

#### 1. Communication

Pada tahapan *Communication* pengembang dan pengguna bertemu langsung untuk menentukan tujuan umum, kebutuhan sistem yang diinginkan serta gambaran bagian-bagian yang diperlukan, hasil dari tahap ini sangat berguna untuk menentukan tahap berikutnya. Berikut ini merupakan identifikasi permasalahan dalam penjualan souvenir Istana Kadriah Pontianak.

#### Identifikasi Permasalahan

- 1) Souvenir hanya menjual di area Istana Kadriah, sehingga hanya mengharapkan pembeli dari pengunjung yang datang ke Istana Kadriah
- 2) Proses penjualan dilakukan secara manual dan harus bongkar pasang produk setiap hari sehingga membuat kinerja tidak efektif
- 3) Calon pembeli kesulitan mencari informasi tentang souvenir apa saja yang tersedia
- 4) Calon pembeli harus datang ke lokasi penjualan souvenir khas Istana Kadriah sehingga perlu biaya transportasi
- 5) Penjual harus menghitung secara manual dan perlu mengeluarkan biaya ATK untuk mencatat hasil penjualan
- 6) Calon pembeli harus mengantri untuk memilih souvenir jika banyak pengunjung lain yang datang
- 7) Tidak ada informasi mengenai mengetahui omset yang didapat dalam kurun waktu tertentu

#### 2. Quick Plan

Pada tahap *Quick Plan* diidentifikasi apa saja yang menjadi kebutuhan dalam pembangunan sistem. Pada identifikasi kebutuhan, pengembang dan pengguna merumuskan aktifitas atau fungsi-fungsi yang dapat dilakukan oleh pengguna. Berikut merupakan hasil identifikasi kebutuhan sistem pada tahap *quick plan*.

#### Identifikasi Kebutuhan Fungsional Sistem

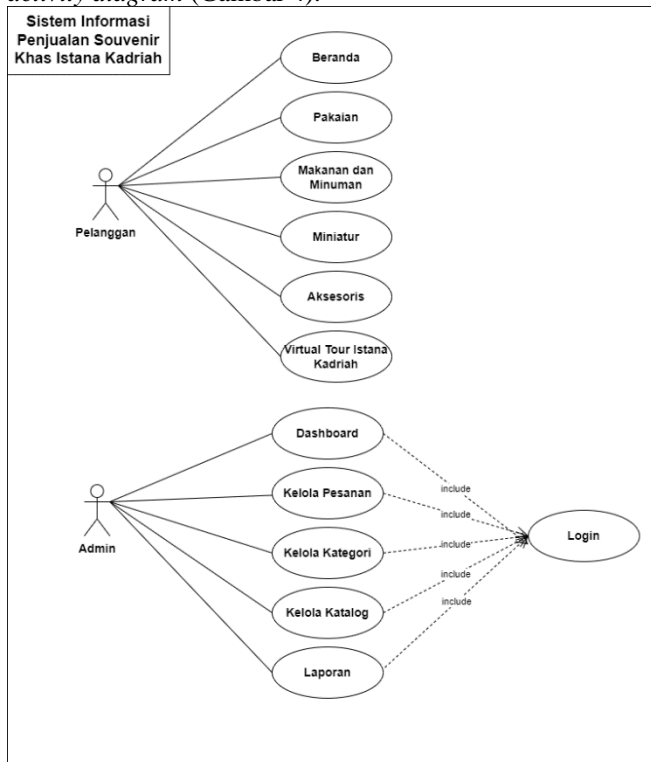
Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berisikan proses atau layanan apa saja yang disediakan oleh sistem [15]. Berikut merupakan kebutuhan fungsional sistem informasi penjualan souvenir Istana Kadriah Pontianak berbasis website:

- 1) Pembeli dapat melihat beranda sistem

- 2) Pembeli dapat melihat, memilih, dan membeli produk pakaian khas Istana Kadriah Pontianak
- 3) Pembeli dapat melihat, memilih, dan membeli produk makanan dan minuman khas Istana Kadriah Pontianak
- 4) Pembeli dapat melihat, memilih, dan membeli produk miniatur souvenir khas Istana Kadriah Pontianak
- 5) Pembeli dapat melihat, memilih, dan membeli produk aksesoris souvenir khas Istana Kadriah Pontianak
- 6) Pembeli dapat melihat *Virtual Tour* Istana Kadriah Pontianak
- 7) Admin sistem dapat melakukan Login terhadap sistem
- 8) Admin sistem dapat melihat dashboard sistem
- 9) Admin sistem dapat mengelola pesanan
- 10) Admin sistem dapat mengelola kategori souvenir
- 11) Admin sistem dapat mengelola katalog
- 12) Admin sistem dapat mengelola laporan

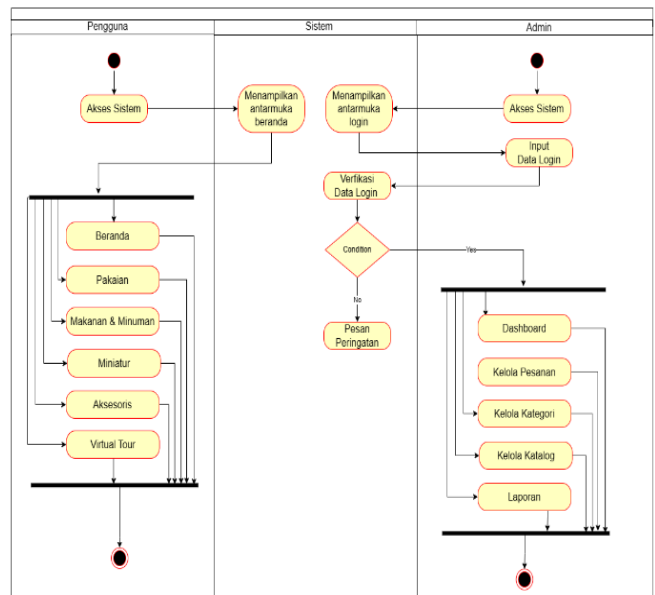
### 3. Modeling Quick Design

Pada tahap *Modelling Quick Design* ini merupakan tahap pembuatan rancangan sistem yang dapat dilihat oleh pengguna. Berikut ini merupakan beberapa perancangan sistem seperti perancangan *usecase diagram* (Gambar 3) dan *activity diagram* (Gambar 4).



Gambar 3. *Usecase Diagram*

Gambar 3 diatas merupakan *usecase diagram* sistem informasi penjualan souvenir Istana Kadriah Pontianak. *Usecase diagram* terdiri dari 2 aktor, yaitu Pelanggan / Pembeli dan Admin. Pelanggan/Pembeli memiliki hak akses untuk dapat melihat Beranda; melihat, memilih, dan membeli souvenir Istana Kadriah Pontianak seperti pakaian, makanan dan minuman, miniatur, aksesoris, dan dapat melihat virtual tour Istana Kadriah Pontianak. Sedangkan Admin memiliki hak akses untuk melihat Dashboard, melakukan pengelolaan terhadap pesanan, kategori, katalog, dan laporan.



Gambar 4. *Activity Diagram*

Gambar 4 adalah *Activity Diagram* sistem menjelaskan bahwa terdapat 2 (dua) *user* yaitu pengguna umum (pelanggan/pembeli) dan admin sistem tersebut. Pengguna dapat memulai aktivitas dengan membuka akses pada sistem secara langsung dan sistem akan menampilkan antarmuka beranda, kemudian pengguna dapat melihat produk melalui menu yang berdasarkan kategori produk pada sistem dan sistem akan menampilkan antarmuka yang telah di pilih pengguna. Sedangkan admin dimulai dengan membuka akses login, kemudian sistem akan menampilkan antarmuka login, kemudian admin menginputkan username dan password, sistem akan memverifikasi akun tersebut jika tidak berhasil maka sistem akan menampilkan peringatan dan kembali ke antarmuka login, jika berhasil login maka sistem akan menampilkan tampilan dashboard admin. Kemudian admin dapat melakukan pengelolaan data pada sistem tersebut berdasarkan menu kelola yang ada.

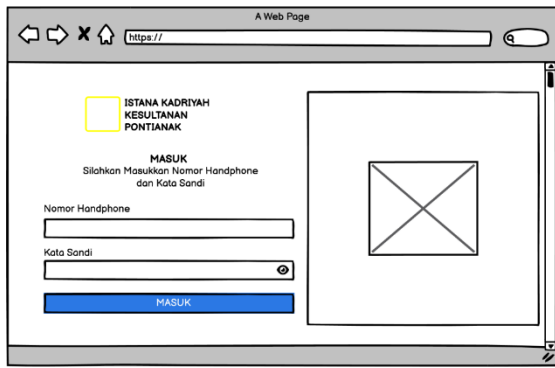
### 4. Construction of Prototype

Pada tahap ini, konstruksi prototype dirancang menggunakan teknik *high fidelity prototype* dimana tampilan sistem hampir sama dengan aslinya. Berikut ditampilkan beberapa gambar *prototype* sistem (Gambar 5 - 8)



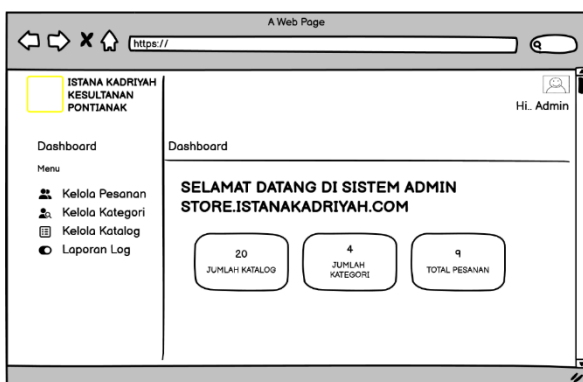
Gambar 5. Perancangan Antarmuka Beranda

Gambar 5 diatas merupakan perancangan antarmuka Beranda. Tampilan antarmuka ini dapat dilihat pengguna saat pertama kali mengakses sistem.



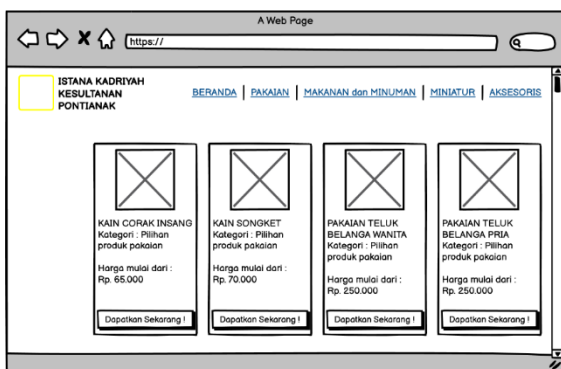
Gambar 6. Perancangan Antarmuka Login

Gambar 6 diatas merupakan perancangan antarmuka Login sistem. Antarmuka ini digunakan oleh admin untuk masuk ke dalam sistem dengan mengisi data akses berupa nomor Handphone dan Kata Sandi.



Gambar 7. Perancangan Antarmuka Dashboard

Gambar 7 merupakan Perancangan Antarmuka Dashboard sistem. Tampilan Antarmuka ini digunakan oleh Admin untuk melihat informasi singkat pada dashboard.



Gambar 8. Perancangan Antarmuka Katalog

Gambar 8 merupakan perancangan antarmuka katalog sistem. Tampilan antarmuka ini digunakan pelanggan/pembeli dan admin untuk melihat dan memilih produk apa saja yang dijual pada sistem.

### 5. Deployment, Delivery & Feedback

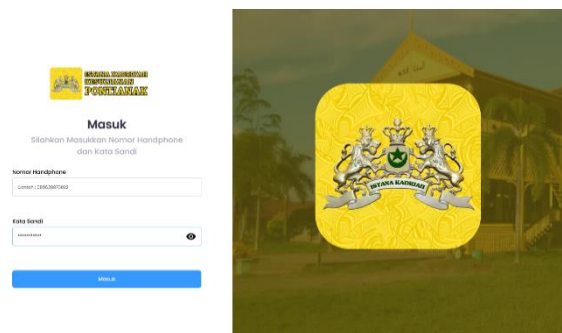
Pada tahap ini prototype yang dirancang pada tahap *Construction of Prototype* diimplementasikan menjadi tampilan yang lebih *user friendly* dan dapat dioperasikan. Tampilan tersebut diberikan kepada pengguna untuk diuji

coba guna memberikan gambaran sistem. Pada tahap ini pengguna dapat memberikan masukan untuk penyempurnaan sistem. Gambar berikut merupakan implementasi tampilan akhir sistem (Gambar 9 - 12).



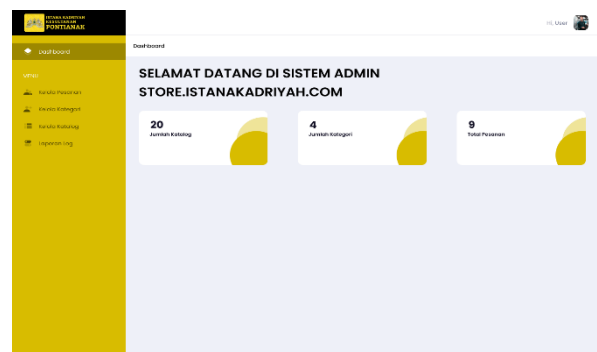
Gambar 9. Implementasi Antarmuka Beranda

Implementasi antarmuka beranda menampilkan gambar pembuka dari website yang dibuat, menjadi tampilan awal saat pengguna pertama kali mengakses website. Implementasi antarmuka Beranda dapat dilihat pada Gambar 9.



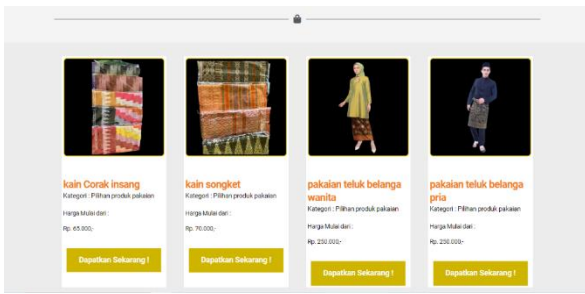
Gambar 10. Implementasi Antarmuka Login

Pada Implementasi Antarmuka Login, Admin diharuskan memasukkan nomor Handphone dan Kata Sandi untuk dapat masuk kedalam sistem. Implementasi antarmuka Login dapat dilihat pada Gambar 10.



Gambar 11. Implementasi Antarmuka Dashboard

Antarmuka Dashboard digunakan oleh admin untuk melihat laporan secara singkat dan sederhana, seperti jumlah katalog, kategori, dan total pesanan. Implementasi antarmuka Dashboard dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 12. Implementasi Antarmuka Katalog

Antarmuka Katalog barang merupakan fungsi yang digunakan pengguna untuk melihat dan memilih barang yang ingin dibeli sebelum dikoneksikan ke *WhatsApp* admin. Implementasi antarmuka Katalog dapat dilihat pada Gambar 12.

**B. Pengujian Sistem**

Pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari sistem yang telah berhasil diimplementasikan [16]. Pengujian yang dilakukan meliputi pengujian seluruh fungsionalitas sistem menggunakan metode *Blackbox Testing* dan pengujian antarmuka sistem menggunakan kuesioner.

**1. Pengujian Fungsionalitas Sistem**

Pengujian fungsionalitas sistem dilakukan kepada pihak Pengelola Istana Kadriah melalui metode *Blackbox Testing*. Hasil pengujian fungsionalitas sistem dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Pengujian Fungsionalitas Sistem

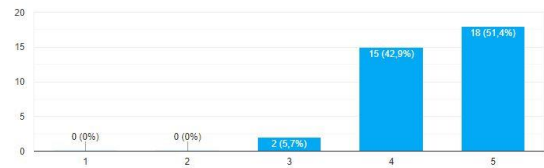
No.	Pengujian	Keluaran yang diharapkan	Ket
1	User mengakses halaman beranda	User dapat mengakses halaman beranda	Berhasil
2	User mengakses halaman kategori pakaian	User dapat mengakses halaman kategori pakaian	Berhasil
3	User mengakses halaman kategori makanan dan minuman	User dapat mengakses halaman kategori makanan dan minuman	Berhasil
4	User mengakses halaman kategori miniatur	User dapat mengakses halaman kategori miniatur	Berhasil
5	User mengakses halaman kategori aksesoris	User dapat mengakses halaman kategori aksesoris	Berhasil
6	User mengakses halaman Virtual Tour Istana Kadriah	User dapat mengakses halaman Virtual Tour Istana Kadriah	Berhasil
7	User mengakses halaman login	User dapat mengakses halaman login	Berhasil
8	User mengakses halaman kelola kategori	User dapat mengakses halaman kelola kategori	Berhasil
9	User mengakses halaman kelola katalog	User dapat mengakses halaman kelola katalog	Berhasil
10	User mengakses halaman kelola pesanan	User dapat mengakses halaman kelola pesanan	Berhasil
11	User mengakses halaman laporan	User dapat mengakses halaman laporan	Berhasil

12	User mengakses halaman unduh laporan	User dapat mengakses halaman unduh laporan	Berhasil
----	--------------------------------------	--	----------

**2. Pengujian Antarmuka Sistem**

Pengujian antarmuka sistem bertujuan untuk menguji sistem yang telah dibuat dari sisi antarmuka, penggunaan warna, font, dan lainnya [17]. Pengujian ini dilakukan dengan membagikan kuesioner online dengan Google Form yang diisi oleh 35 responden. Responden dapat mengakses sistem melalui link [store.istanakadriah.com](https://store.istanakadriah.com). Berdasarkan hasil pengujian antarmuka sistem yang dilakukan didapatkan hasil sebagai berikut:

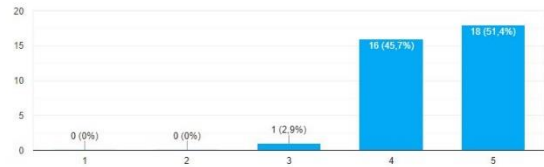
1. Bagaimana pendapat anda mengenai tampilan awal aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 13. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Pertama

Berdasarkan Gambar 13 dapat diketahui bahwa terdapat 2 orang (5.7%) yang menjawab kategori cukup, 15 orang (42.9%) menjawab kategori baik, dan 18 orang (51.4%) menjawab kategori baik sekali.

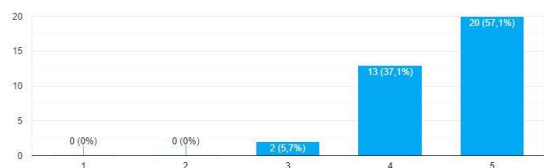
2. Bagaimana pendapat anda mengenai penggunaan kombinasi warna pada aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 14. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kedua

Berdasarkan Gambar 14 dapat diketahui bahwa terdapat 1 orang (2.9%) menjawab kategori cukup, 16 orang (45.7%) menjawab kategori baik, dan 18 orang (51.4%) menjawab kategori baik sekali.

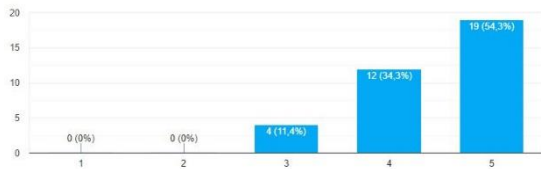
3. Bagaimana pendapat anda mengenai kemudahan dalam membaca dengan bentuk font yang digunakan pada aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 15. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ketiga

Berdasarkan Gambar 15 dapat diketahui bahwa terdapat 2 orang (5.7%) menjawab kategori cukup, 13 orang (37.1%) menjawab kategori baik, dan 20 orang (57.1%) menjawab kategori sangat baik.

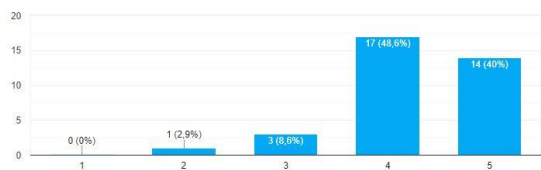
4. Bagaimana pendapat anda mengenai kemudahan dalam pengoperasian aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 16. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Keempat

Berdasarkan Gambar 16 dapat diketahui bahwa terdapat 4 orang (11.4%) menjawab kategori cukup, 12 orang (34.3%) menjawab kategori baik, dan 19 orang (54.3%) menjawab kategori sangat baik.

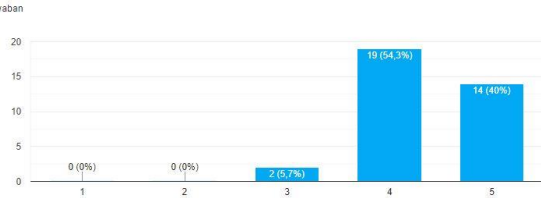
5. Bagaimana pendapat anda mengenai kemudahan dalam mengenali informasi yang disediakan oleh aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 17. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kelima

Berdasarkan Gambar 17 dapat diketahui bahwa terdapat 1 orang (2.9%) menjawab kategori kurang, 3 orang (8.6%) menjawab kategori cukup, 17 orang (48.6%) menjawab kategori baik, dan 14 orang (40%) menjawab kategori sangat baik.

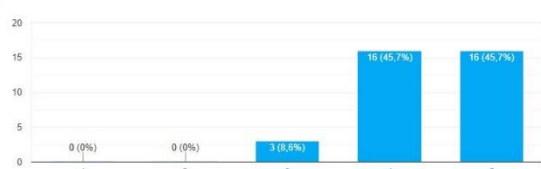
6. Bagaimana pendapat anda mengenai kemudahan dalam mengenali pilihan menu pada aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 18. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Keenam

Berdasarkan Gambar 18 dapat diketahui bahwa terdapat 2 orang (5.7%) menjawab kategori cukup, 19 orang (54.3%) menjawab kategori baik, dan 14 orang (40%) menjawab kategori sangat baik.

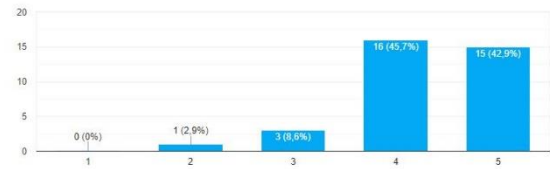
7. Bagaimana pendapat anda mengenai kecepatan pada saat pengoperasian aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 19. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Ketujuh

Berdasarkan Gambar 19 dapat diketahui bahwa terdapat 3 orang (8.6%) menjawab kategori cukup, 16 orang (45.7%) menjawab kategori baik, dan 16 orang (45.7%) menjawab kategori sangat baik.

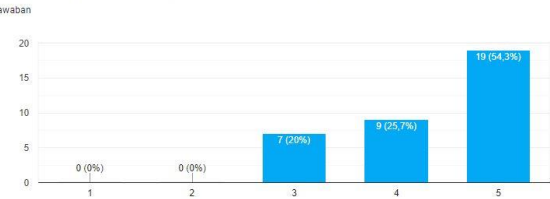
8. Bagaimana pendapat anda mengenai konsistensi tampilan pada aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 20. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kedelapan

Berdasarkan Gambar 20 dapat diketahui bahwa terdapat 1 orang (2.9%) menjawab kategori kurang, 3 orang (8.6%) menjawab kategori cukup, 16 orang (45.7%) menjawab kategori baik, dan 15 orang (42.9%) menjawab kategori sangat baik.

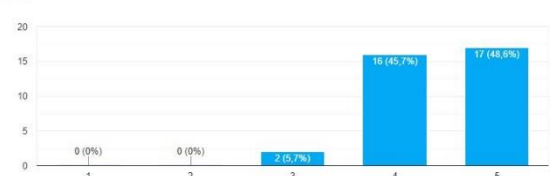
9. Bagaimana pendapat anda mengenai respon (feedback) berupa pop-up pesan atau keterangan yang diberikan aplikasi pada setiap inputan yang dilakukan?  
35 jawaban



Gambar 21. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kesembilan

Berdasarkan Gambar 21 dapat diketahui bahwa terdapat 7 orang (20%) menjawab kategori cukup, 9 orang (25.7%) menjawab kategori baik, dan 19 orang (54.3%) menjawab kategori sangat baik.

10. Bagaimana pendapat anda mengenai keseluruhan aplikasi?  
35 jawaban



Gambar 22. Hasil Kuisisioner Pertanyaan Kesepuluh

Berdasarkan Gambar 22 dapat diketahui bahwa terdapat 2 orang (5.7%) menjawab kategori cukup, 16 orang (45.7%) menjawab kategori baik, dan 17 orang (48.6%) menjawab kategori sangat baik.

Guna mengetahui persentase keseluruhan dalam pengujian antarmuka sistem, maka perlu dilakukan perhitungan lanjutan dengan melihat rekapitulasi jawaban responden. Tabel 2 berikut merupakan hasil rekapitulasi jawaban responden.

Tabel 2. Rekapitulasi Jawaban Responden

Kuisisioner	TB (1)	KB (2)	C (3)	B (4)	SB (5)	Jmlh
1	0	0	2	15	18	35
2	0	0	1	16	18	35
3	0	0	2	13	20	35
4	0	0	4	12	19	35
5	0	1	3	17	14	35
6	0	0	2	19	14	35
7	0	0	3	16	16	35
8	0	1	3	16	15	35
9	0	0	7	9	19	35
10	0	0	2	16	17	35
Jumlah Skor	0	2	29	149	170	
<b>Total Skor</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>87</b>	<b>596</b>	<b>850</b>	<b>1537</b>

Berdasarkan tabel 2 didapatkan total skor jawaban responden sebesar 1537. Total skor didapatkan dari perkalian antara jumlah skor dengan masing-masing skalanya [18]. Sedangkan untuk mendapatkan persentase keseluruhan atas pengujian antarmuka sistem melalui pembagian antara total skor dengan skor ideal [19], sehingga didapatkan persentase akhir pengujian antarmuka sistem sebesar 87,83%.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dalam rangka pengembangan sistem informasi penjualan souvenir khas Istana Kadriah Pontianak menggunakan Metode *Prototyping* sudah sesuai dengan tujuan penelitian berupa upaya pengembangan sistem informasi penjualan souvenir di Istana Kadriah Pontianak dengan penerapan metode *prototyping* dengan pengujian *blackbox* dan antar muka sistem. Sistem Informasi Penjualan Souvenir Khas Istana Kadriah Pontianak dapat memudahkan dalam melakukan penjualan souvenir secara online yang berbasis website dan telah berhasil dikembangkan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat dengan mengimplementasikan metode *Prototyping*. Pengujian fungsionalitas dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing*, sistem yang dibangun dapat berjalan dan sesuai dengan rancangan sebelumnya dan berhasil dalam pengujian. Berdasarkan pengujian antarmuka sistem menggunakan kuisioner online yang diisi oleh 35 responden memperoleh hasil 87,83% artinya sistem yang dikembangkan masuk kedalam kategori baik sekali.

#### UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Fakultas MIPA dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M) Universitas Tanjungpura yang telah memfasilitasi penelitian mandiri ini, sehingga dapat terealisasi untuk membantu pihak Istana Kadriah Pontianak dalam mempromosikan dan menjual souvenir khas istana.

#### REFERENSI

- [1] D. Sunyoto and E. F. Susanti, *Manajemen Pemasaran Jasa (Merencanakan, Mengelola, dan Membidik Pasar Jasa)*, 1st ed. Yogyakarta: PT. BUKU SERU, 2015.
- [2] A. I. Wulannata, "Analisis SWOT Implementasi Teknologi Finansial Terhadap Kualitas Layanan Perbankan Di Indonesia," *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis*, vol. 20, no. 1, pp. 133–144, 2017.
- [3] J. Simarmata, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2010.
- [4] K. Widhiyanti and A. K. P. Atmani, "Penerapan Metode Prototyping Dalam Perancangan Interface Sistem Unggah Portofolio Penerimaan Mahasiswa Baru Diploma ISI Yogyakarta," *Teknika*, vol. 10, no. 2, pp. 88–95, 2021.
- [5] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017.
- [6] Fenando, "Implementasi E-Commerce Berbasis Web pada Toko Denia Donuts Menggunakan Metode Prototype," *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, vol. 6, no. 2, pp. 66–77, 2020.
- [7] S. Munir, A. Aufah, K. Septiani, and S. T. Fauziah, "Jurnal Teknologi Terpadu PROTOTYPE WEB MARKETPLACE UMKM JUARA," *Jurnal Teknologi Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 66–71, 2020.
- [8] A. A. Hartanto, "Penerapan Metode Prototype Untuk Rancang Bangun Sistem Penjualan di Toko Furniture CV. Fatmatik Berbasis Web," *Jurnal TRANSIT*, vol. 9, no. 12, pp. 45–52, 2021.
- [9] N. H. Maulida, "Studi Literatur Penerapan Metode Prototype Dan Waterfall," *Stud. Lit. Penerapan Metod. Prototaype Dan Waterfall Dalam Pembuatan Sebuah Apl. Atau Website*, no. April, pp. 4–6, 2022.
- [10] A. Meyliana, "Perancangan Sistem Pengelolaan Keuangan Siswa Dengan Metode Prototype," *Paradigma*, vol. 23, no. 1, pp. 110–118, 2021.
- [11] H. Maulana, K. Kasmawi, and D. Enda, "Buku Penghubung Berbasis Android Menggunakan Metode Prototyping," *Jurnal Teknik*

- [12] S. Sunardi and S. Fadli, "Identifikasi Masalah Penerapan Metode Agile (Scrum) Pada Pengembangan Perangkat Lunak Di Perguruan Tinggi (Studi Kasus Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat)," *Jurnal Manajemen Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 1, no. 2, p. 14, 2018.
- [13] S. Siswidiyanto, A. Munif, D. Wijayanti, and E. Haryadi, "Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 15, no. 1, pp. 18–25, 2020.
- [14] Roger S. Pressman, *Software Engineering: a Practitioner's Approach*, vol. 10, no. 6. London: McGraw-Hill Higher Education, 2001.
- [15] H. Nissa, M. I. Jambak, S. Informasi, F. Ilmu, and K. Universitas, "Pendefinisian kebutuhan fungsional sistem untuk rancang bangun knowledge management system pt. telkomsel regional sumbagsel," *Jurnal Sistem Informasi*, vol. 8, no. 1, pp. 928–946, 2016.
- [16] C. Vikasari, "Industrial Internship Information System Testing with the Blackbox Testing Boundary Value Analysis Method (in Bahasa : Pengujian Sistem Informasi Magang Industri dengan Metode Blackbox Testing Boundary Value Analysis)," *Syntax: Jurnal Informatika.*, vol. 7, no. 1, pp. 44–51, 2018.
- [17] B. A. Priyaungga, D. B. Aji, M. Syahroni, N. T. S. Aji, and A. Saifudin, "Pengujian Black Box pada Aplikasi Perpustakaan Menggunakan Teknik Equivalence Partitions," *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, vol. 3, no. 3, p. 150, 2020.
- [18] I. Rusi, M. Lailiya, and D. S. Riyadi, "Peningkatan Pengetahuan Generasi Muda dalam Etika Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi," *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat.*, vol. 4, no. 3, p. 830, 2022.
- [19] H. N. Muzaki, R. A. Widyanto, and E. R. Arumi, "Implementasi Sistem Informasi Push Notification pada RSUD Tidar Magelang Berbasis Website," *Jurnal Fasilkom*, vol. 13, no. 02, pp. 188–195, 2023.