

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TUGAS  
AKHIR DENGAN METODE RAPID APPLICATION  
DEVELOPMENT (RAD)**

**STUDI KASUS: TEKNIK INFORMATIKA INSTITUT  
TEKNOLOGI SUMATERA**

**TUGAS AKHIR**

Diajukan sebagai syarat menyelesaikan jenjang strata satu (S-1) di Program Studi  
Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Sumatera

**Oleh:**

**ALDI INDRAWAN**

**14117055**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
INSTITUT TEKNOLOGI SUMATERA  
LAMPUNG SELATAN**

**2024**

## DAFTAR ISI

<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>II</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>IV</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>V</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    LATAR BELAKANG .....	1
1.2    RUMUSAN MASALAH .....	4
1.3    TUJUAN PENELITIAN .....	4
1.4    BATASAN MASALAH .....	4
1.5    METODOLOGI PENELITIAN .....	5
1.6    SISTEMATIKA PENULISAN.....	5
<b>BAB II .....</b>	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
2.1    TUGAS AKHIR.....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
2.1.1    Pendaftaran Tugas Akhir.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.1.2    Penulisan Proposal Penelitian .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.1.3    Sidang Proposal.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.1.4    Penulisan Hasil Penelitian .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.1.5    Sidang Hasil.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.2    METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD) .....	<b>ERROR!</b>
<b>BOOKMARK NOT DEFINED.</b>	
2.2.1    Requiremen Planning .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.2.2    User Design .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.2.3    Construction.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.2.4    Cutover.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.3    UNIFIED MODELING LANGUAGE (UML) .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
2.3.1    Use Case Diagram.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.3.2    Activity Diagram.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.3.3    Sequence Diagram.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.3.4    Class Diagram.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.4    ENTITY RELATIONSHIP DIAGRAM (ERD) .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
2.5    BLACK BOX TESTING .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
2.6    USABILITY TESTING .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
2.6.1    Skala Likert.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.6.2    Sistem Usability Scale Questionnaire (SUS) .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>

2.6.3	Usability Metric for User Experience (UMUX) ..	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
2.7	STUDI PUSTAKA .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>BAB III.....</b>		<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
<b>METODELOGI PENELITIAN.....</b>		<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
3.1	ANALISIS MASALAH.....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
3.2	ALAT DAN BAHAN PENELITIAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
3.2.1	Alat Penelitian .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.2.2	Bahan Penelitian.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.3	ALUR PENELITIAN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
3.4	REQUIREMENT PLANNING .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
3.5	USER DESIGN .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
3.5.1	Use Case Diagram.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.5.2	Activity Diagram.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.5.3	Entity Relationship Diagram (ERD).....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.6	CONSTRUCTION .....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
3.7	CUTOVER.....	<b>ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.</b>
3.7.1	Black Box Testing .....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
3.7.2	Usability Testing.....	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>7</b>

## DAFTAR GAMBAR

**GAMBAR 2.1 ALUR Pengerjaan Proposal Tugas Akhir di Teknik Informatika.....** ERROR!  
BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 2.2 ALUR Pengerjaan Hasil Tugas Akhir di Teknik Informatika .....** ERROR!  
BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 2.3 Metode Rapid Application Development (RAD) .....** ERROR! BOOKMARK NOT  
DEFINED.

**GAMBAR 2.4 Simbol dalam Use Case Diagram .....**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 2.5 Simbol dalam Activity Diagram .....**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 2.6 Notasi dalam Sequence Diagram .....**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 2.8 Class Diagram .....**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 2.9 Notasi dalam Entity Relationship Diagram (ERD)...** ERROR! BOOKMARK NOT  
DEFINED.

**GAMBAR 2.10 Indikator Penilaian dalam Usability Testing .....** ERROR! BOOKMARK NOT  
DEFINED.

**GAMBAR 3.1 Flowchart Alur Penelitian .....**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 3.2 Use Case Diagram Sistem Informasi Tugas Akhir....** ERROR! BOOKMARK NOT  
DEFINED.

**GAMBAR 3.3 Activity Diagram Sistem dengan Mahasiswa .....** ERROR! BOOKMARK NOT  
DEFINED.

**GAMBAR 3.4 Activity Diagram Sistem dengan Admin ....**ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 3.5 Activity Diagram Sistem dengan Pembimbing dan atau Penguji ...** ERROR!  
BOOKMARK NOT DEFINED.

**GAMBAR 3.6 ERD Sistem Informasi Tugas Akhir Teknik Informatika .**ERROR! BOOKMARK  
NOT DEFINED.

## DAFTAR TABEL

**TABLE 2.1 BOBOT DALAM SKALA LIKERT .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**TABLE 2.2 SAURO-LEWIS CURVED GRADING SCALE (CGS) .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**TABEL 2.3 PENELITIAN TERKAIT .....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**TABEL 3.1 SPESIFIKASI PERANGKAT KERAS.....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**TABEL 3.2 SPESIFIKASI PERANGKAT LUNAK.....ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**TABEL 3.3 RANCANGAN SKENARIO PENGUJIAN HALAMAN LOGIN USER ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**TABEL 3.4 RANCANGAN SKENARIO PENGUJIAN HALAMAN TAMBAH PENELITIAN ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**TABEL 3.5 RANCANGAN SKENARIO PENGUJIAN HALAMAN DAFTAR SIDANG PROPOSAL .. ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

**TABEL 3.6 RANCANGAN SKENARIO PENGUJIAN HALAMAN DAFTAR SIDANG HASIL ..... ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Tugas akhir menjadi sebuah syarat wajib bagi seorang mahasiswa yang ingin mendapatkan gelar sarjana [1]. Skripsi adalah sebuah penelitian yang disusun oleh mahasiswa tingkat akhir dengan menerapkan kaidah ilmiah sesuai dengan program studi yang dipilih [2]. Dalam proses pengerjaan skripsi, mahasiswa dituntut untuk menguasai bidang ilmu yang dipilihnya. Mahasiswa juga diharapkan dapat mengasah kemampuan analisisnya serta dapat memperkuat analisisnya dengan menunjukkan penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitiannya, sehingga mahasiswa dapat berfikir lebih kritis dan siap untuk bekerja setelah mendapatkan gelar sarjananya [3].

Institut Teknologi Sumatera terutama program studi teknik informatika menyelenggarakan tugas akhir di setiap semester dimana terbagi menjadi 2 bagian, yaitu tugas akhir 1 untuk sidang proposal dan tugas akhir 2 untuk sidang hasil [4]. Beberapa tahapan yang harus dilalui dalam menyusun tugas akhir setiap program studi pastinya berbeda-beda sesuai dengan kebijakan masing-masing program studi. Untuk program studi teknik informatika sendiri, Bagi mahasiswa yang akan melaksanakan tugas akhir harus terlebih dahulu mengambil mata kuliah tugas akhir dan mendaftarkan judul penelitian mereka. Saat melakukan pendaftaran mahasiswa harus mengisi formulir pendaftaran dengan lengkap mengenai penelitian yang akan mereka lakukan. Tidak lupa juga mereka harus mengajukan penelitian mereka kepada pembimbing tugas akhir yang mereka pilih. Setelah mereka melakukan pendaftaran dan disetujui oleh pembimbing yang mereka pilih. Mahasiswa dapat langsung memulai penelitian mereka dan menyelesaikan tugas akhir mereka dengan bantuan dari pembimbing yang telah disetujui [4].

Dalam menyelesaikan tugas akhir yang dikerjakan, mahasiswa akan melewati dua ujian yang dilakukan didepan pembimbing dan juga penguji. Untuk menguji kelayakan penelitian tersebut mahasiswa akan melakukan sidang proposal didepan pembimbing dan penguji. Pembimbing dan penguji akan menilai kelayakan penelitian tersebut, apakah dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya atau perlu

perbaikan. Jika penelitian mendapatkan persetujuan untuk dilanjutkan, Selanjutnya mahasiswa dapat melakukan penelitian sampai selesai dan akan menjalani sidang hasil penelitian yang mereka lakukan [4].

Dari hasil wawancara dengan coordinator tugas akhir program studi Teknik informatika. Saat ini pelaksanaan tugas akhir di program studi informatika masih dilakukan secara manual dimana admin program studi harus memproses data tugas akhir satu per satu. Saat proses meneruskan data pendaftar tugas akhir ke dosen pembimbing, admin program studi harus mengelompokkan data pendaftar satu per satu berdasarkan dosen pembimbing yang dipilih untuk nantinya data hasil pengelompokkan disampaikan ke dosen pembimbing untuk diseleksi oleh dosen pembimbing. Begitupun dosen pembimbing harus memberikan kembali hasil seleksi yang dilakukan kepada admin program studi. Proses pendaftaran tugas akhir dengan cara tersebut membuat waktu yang dibutuhkan lebih lama dan membuat proses pendaftaran kurang efisien.

Selain proses pendaftaran, proses penjadwalan sidang tugas akhir juga admin program studi harus melakukan pengecekan jadwal kegiatan dari setiap dosen untuk memilih waktu sidang agar tidak terjadi konflik jadwal setiap dosen. Hal tersebut membuat admin program studi membutuhkan waktu lebih lama untuk membuat jadwal sidang tugas akhir. Dalam hal penyimpanan juga, dengan menggunakan spreadsheet hasil google form, admin program studi harus mengunduh terlebih dahulu file tugas akhir yang harus di validasi. Hal tersebut membuat computer atau laptop admin membutuhkan ruang penyimpanan yang lebih besar.

Terdapat beberapa metode pengembangan system informasi yang dapat digunakan dalam membangun sebuah system informasi. Dalam system development life cycle (SDLC) terdapat 5 model yang dapat digunakan dalam pengembangan perangkat lunak, yaitu model waterfall, model prototype, model rapid application development, model iteratif, dan model spiral [5]. Model waterfall adalah model yang dapat digunakan jika spesifikasi perangkat lunak sudah ditetapkan dan tidak berubah-ubah. Model prototype adalah model yang digunakan untuk menggali spesifikasi dengan lebih detail, sehingga memakan biaya dan waktu lebih banyak. Model rapid application development adalah metode iterative dan berulang, sehingga waktu yang digunakan relative singkat. Model iterative adalah

model yang digunakan berulang dan digunakan jika requirement dari sebuah software terus bertambah dalam tahap pengembangan. Model spiral adalah model yang digunakan untuk sistem skala besar dan memakan waktu lebih lama [5].

Dalam penelitian yang dilakukan metode yang digunakan oleh peneliti ialah metode rapid application development (RAD). Metode rapid application development merupakan metode pengembangan software dimana waktu yang digunakan dalam pengembangan relative singkat [6]. Dalam metode rapid application development, siklus yang digunakan relative pendek sehingga waktu yang digunakan juga lebih singkat. Selain itu kelebihan dari metode rapid application development yaitu lebih fleksible, meningkatkan keterlibatan pengguna, serta dapat menekan tingkat kesalahan dalam pengembangan system [7].

Untuk mengetahui keberhasilan system yang dikembangkan akan dilakukan pengujian pada system dengan menggunakan metode black box testing dan usability testing. Black box testing merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional pada setiap fitur yang ada pada system yang dikembangkan [8]. Sedangkan usability testing merupakan pengujian system informasi yang bertujuan untuk mengukur tingkat kemudahan dan kepuasan pengguna dalam menggunakan sebuah system informasi. Usability testing dilaksanakan dengan melibatkan langsung pengguna. Pengguna system informasi akan menggunakan system informasi yang sudah dikembangkan, setelah itu akan dilakukan evaluasi dengan cara meneliti proses interaksi pengguna dengan system informasi [9]. Selain itu pengujian dengan usability testing juga dilakukan dengan memberikan kuesioner ke pengguna yang sudah melakukan pengujian pada system yang dikembangkan.

Dari permasalahan yang sudah dijelaskan diatas maka diperlukan sebuah sistem informasi yang dapat memudahkan admin program studi melakukan penerusan data pendaftar kepada dosen pembimbing, system yang akan dikembangkan juga dapat mengurangi beban computer atau laptop admin dalam menyimpan file tugas akhir setiap mahasiswa. System yang akan dikembangkan juga dapat membantu membuat jadwal sidang proposal dan sidang akhir dengan mudah. Selain itu juga diharapkan akan ada sebuah sistem yang dapat memudahkan mahasiswa dan pembimbing dalam mendapatkan informasi mengenai tugas akhir dan memudahkan



dalam pengolahan data tugas akhir milik masing-masing mahasiswa. Oleh karena itu disini penulis tertarik dan terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR DENGAN METODE SYSTEM RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD)”. Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menyelesaikan masalah yang dihadapi dan dapat mengetahui keberhasilan sistem informasi yang dikembangkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem informasi tugas akhir dapat memudahkan admin program studi dalam melakukan analisis pendaftaran tugas akhir?
2. Bagaimana sistem tugas akhir dapat memudahkan mahasiswa dalam melakukan pelaksanaan tugas akhir?
3. Bagaimana sistem informasi tugas akhir dapat membuat proses pendaftaran lebih efisien?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengembangkan system informasi tugas akhir untuk program studi teknik informatika. Nantinya diharapkan sistem dapat memberikan informasi mengenai tugas akhir untuk mahasiswa dan juga pembimbing dan dapat mempermudah pekerjaan admin program studi dalam mendaftarkan pendaftaran tugas akhir dan penjadwalan sidang proposal dan sidang hasil.

## **1.4 Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah yang ada pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Sistem dikembangkan untuk program studi teknik informatika institut teknologi sumatera
2. Sistem dibedakan menjadi 3 user yaitu admin, mahasiswa, dan pembimbing
3. Sistem berisikan fitur pendaftaran tugas akhir, pendaftaran sidang, dan informasi tugas akhir

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1. Studi literatur**

Pada tahap ini penulis akan melakukan studi dengan memahami teori-teori yang terkait dengan topic penelitian yang sedang atau akan dilakukan. cara yang dilakukan yaitu dengan membaca buku, jurnal terkait, dan juga penelitian-penelitian terdahulu mengenai system pengembangan sistem tugas akhir dan metode rapid application development.

### **2. Analisis dan pengumpulan data**

Selanjutnya pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan yang diangkat dan akan diberikan solusi, pada tahap ini juga penulis akan melakukan pengumpulan kebutuhan-kebutuhan data yang dibutuhkan dalam penelitian.

### **3. Pemodelan Metode**

Pemodelan metode yang dilakukan yaitu meliputi penentuan metode yang akan dilakukan analisis dan juga menentukan alur kerja dari setiap metode yang akan digunakan.

### **4. Pengembangan sistem informasi**

Akan dilakukan proses pengembangan aplikasi dengan metode yang dipilih. Peneliti akan melakukan pengembangan dari data yang kebutuhan sistem yang sudah dikumpulkan. Proses pengembangan dilakukan dari awal perancangan sistem sampai dengan pengujian sistem yang sudah dikembangkan.

### **5. Kesimpulan**

Akan membahas mengenai hasil pengujian sistem informasi tugas akhir yang telah dilakukan dan juga proses yang telah dilalui dari tahap studi literature sampai dengan pengujian.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Pada Bab I Pendahuluan ini diuraikan beberapa hal yaitu antara lain latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

2. Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

Pada Bab II ini menjelaskan hal-hal terkait teori dan juga literature yang terkait dengan topic tugas akhir yang sedang dilakukan yang nantinya digunakan sebagai dasar pemikiran dalam tahap analisis, perancangan, dan implementasi dalam tugas akhir ini.

3. Bab III Metodologi Penelitian

Pada Bab III ini menjelaskan tentang metodologi penelitian seperti alur penelitian dari awal hingga akhir, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi penentuan data yang digunakan, pemodelan metode, dan teknik pengujian akurasi.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Pada Bab IV ini menjelaskan hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan.

5. Bab V Kesimpulan dan Saran

Pada Bab V berisikan Kesimpulan dan Saran yang didapat selama pelaksanaan tugas akhir ini

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. S. Suwita, "Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir dan Skripsi (SIMITA) di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM)," *Jurnal Teknologi dan Informasi*, vol. 10, p. 12, 2020.
- [2] M. A. Dharmawan, R. Indriati and Sucipto, "Implementasi Sistem Informasi Tugas Akhir Menggunakan Metode Classic Life Cycle," *Seminar Nasional Inovasi Teknologi*, p. 4, 2019.
- [3] D. I. Lestari, R. Marfiani and I. W. Siregar, "Analisis Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Tugas Akhir Berbasis Web Untuk Mendukung Keunggulan Bersaing," *Unjani Journal*, p. 3, 2019.
- [4] I. F. Ashari and Tim, Panduan Tugas Akhir, Lampung Selatan: Program Studi Teknik Informatika Institut Teknologi Sumatera, 2023.
- [5] F. N. Hasanah and R. S. Untari, REKAYASA PERANGKAT LUNAK, SIDOARJO: UMSIDA PRESS, 2020.
- [6] N. Aini, S. A. Wicaksono and I. Arwani, "Pembangunan Sistem Informasi Perpustakaan berbasis WEB dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)," *jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer*, vol. 3, p. 9, 2019.
- [7] N. Hidayat and K. Hati, "Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE)," *Jurnal sistem informasi STMIK antar bangsa*, vol. x, p. 10\, 2021.
- [8] N. A. B. Saputra and H. S. Purba, "Rancangan Sistem Manajemen Skripsi Berbasis Website dengan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)," *Jurnal Riset Komputer*, vol. 9, p. 11, 2022.
- [9] C. Mashuri, R. A. Y. Putra and U. S. Putri, Aplikasi Pembelajaran Daring Dengan LMS, Bandung: PT. Indonesia Emas Group, 2022.
- [10] V. Rahmawati and S. Rosyida, "Analisis Model Rapid Application Development dalam Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Mengemudi," *Jurnal informatika dan komputer*, vol. 22, p. 8, 2020.
- [11] A. R. Febrianto, A. Wulansari and Latipah, "Pengembangan Sistem Pengelolaan dan Pemantauan Proyek Metode Agile Pola Scrum," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 6, p. 16, 2020.

- [12] M. Purnasari, Y. Hartiwi and Nurhayati, "Perencanaan Sistem Informasi Pengelolaan Dana Masjid Berbasis Web Menggunakan Unified Modeling Language (UML)," *Jurnal Resolusi*, vol. 2, p. 7, 2022.
- [13] L. Wati, R. Kurniati and Mansur, "Perancangan Sistem Aplikasi Pengambilan Keputusan Pemilihan Media Promosi Menggunakan Unified Modelling Language," p. 9, 2018.
- [14] E. Triandini and I. G. Suardika, step by step desain proyek menggunakan UML, yogyakarta: CV.Andi Offset, 2012.
- [15] Supriyanta, D. Supriadi and B. Susanto, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Dengan Metode Waterfall," *Jurnal Komputer Sains Indonesia*, vol. 1, p. 6, 2022.
- [16] T. Wahyuningrum, Buku Referensi Pengukuarn Usability Perangkat Lunak, Yogyakarta: Deepublish, 2021.
- [17] M. P. Kurniawan and R. Amalia, "Usability Testing Untuk Mengukur Website Bina Darma Hotel Palembang," p. 11.
- [18] N. Renaningtias and D. Apriliani, "Penerapan Metode Prototype Pada Pengembangan Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa," *Jurnal Rekursif*, vol. 9, p. 7, 2021.
- [19] Mustianti, I. B. K. Widiartha and M. A. Albar, "Sistem Informasi Tugas Akhir Program Studi Teknik Informatika Universitas Mataram," *Jurnal JTIKA*, vol. 2, p. 11, 2020.
- [20] A. C. Talakua, "Rancang Bangun Sistem Informasi Tugas Akhir Berbasis Web," *Jurnal Sustainable*, vol. 10, p. 8, 2021.
- [21] T. A. Pratiwi, N. T. Luchia, P. Sinta, R. Aprinastya, A. Dahlia, I. R. Fachrezi and M. L. Hamzah, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development," *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, vol. 1, p. 14, 2023.