

INTISARI

Kazuya Store merupakan sebuah outlet penjualan *diamond game* dimana transaksi dilakukan pada setiap saat. Kazuya Store belum lama berdiri, sehingga belum memiliki *brand image* yang dikenal oleh masyarakat luas, masalah yang dihadapi oleh Kazuya Store diantaranya adalah pelanggan yang hanya terbatas di lingkungan sekitar Kazuya Store saja dan apabila ingin melakukan transaksi pembelian. Pelanggan harus datang langsung atau mengirim pesan melalui *whatsapp* dan *itemku*, selain itu Kazuya Store tidak membuat laporan hasil penjualan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengembangan *prototype* dan dirancang menggunakan *UML*. Sistem ini menggunakan dua bahasa pemrograman yaitu *PHP* dengan kerangka kerja *Bootstrap*. Implementasi menggunakan aplikasi *Xampp*, *MySQL*, dan *Sublime Text*. Hasil penelitian ini adalah sistem informasi penjualan *diamond game* pada Kazuya Store berbasis *online*. Sistem yang dibangun nantinya akan mempermudah proses promosi dan transaksi penjualan yang menampilkan informasi seputar penjualan paket *diamond game*, dan di fokuskan untuk menyebarkan informasi, layanan, fasilitas, promo, dan *chatting* serta memberikan kenyamanan bagi pelanggan dalam mencari informasi mengenai *diamond game* yang ditawarkan Kazuya Store. Hasil pengujian ISO 25010 yang telah dilakukan dengan melibatkan 7 Responden bahwa kesimpulan kualitas kelayakan perangkat lunak yang dihasilkan memiliki persentase keberhasilan dengan total rata-rata **94.01%**. Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan mempunyai skala **“Sangat Baik”**.

Kata Kunci: Penjualan, *Prototype*, *PHP*, dan ISO 25010

ABSTRACT

Kazuya Store is a diamond game sales outlet where transactions are made at any time. The Kazuya Store has not been established for a long time, so it does not yet have a brand image that is known by the wider community, the problems faced by the Kazuya Store include customers who are only limited to the environment around the Kazuya Store and when they want to make a purchase transaction. Customers must come in person or send messages via whatsapp and my items, besides that Kazuya Store does not make sales reports. The method used in this study is the prototype development method and is designed using UML. This system uses two programming languages, namely PHP with the Bootstrap framework. Implementation using Xampp, MySQL, and Sublime Text applications. The result of this research is an online-based diamond game sales information system at the Kazuya Store. The system built will later simplify the promotion process and sales transactions that display information about selling diamond game packages, and focus on disseminating information, services, facilities, promos, and chatting as well as providing convenience for customers in finding information about the diamond games offered by the Kazuya Store. The results of the ISO 25010 test that was carried out involving 7 respondents concluded that the quality of the feasibility of the resulting software has a percentage of success with a total average of **94.01%**. So it can be concluded that the percentage value obtained indicates the quality of the software as a whole has a "**Very Good**" scale.

Keyword: Sales, Prototype, PHP, dan ISO 25010