



Sistem Informasi Penjualan Dan Pengelolaan Budidaya Tambak Lobster Berbasis Web Menggunakan Metode Agile (Studi Kasus : *Blue Claw Fish Farm*)

Rahmatdin Suranta¹, Endar Nirmala¹

¹Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email: rahmatdins11@gmail.com, dosen00216@gmail.com

Abstrak – Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Dapat mengakses informasi barang dari mana saja baik dari harga, spesifikasi, stok barang, dan dapat melakukan kegiatan transaksi kapan saja. Dalam penelitian yang dilakukan pada Toko *Blue Claw Fish Farm* masih ditemukan permasalahan keterbatasan informasi budidaya lobster yang dapat disajikan toko kepada konsumen, dan sistem penjualannya yang kurang maksimal karena hanya melakukan penjualan langsung kepada konsumen yang datang ke toko, serta pengelolaan data barang dan keuangan yang dilakukan masih menggunakan pencatatan pembukuan, memungkinkan terjadinya kehilangan data dan kesalahan perhitungan dan keterlambatan saat pembuatan laporan. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *Agile* yang merupakan metode dengan aturan dan solusi yang disepakati dilakukan dengan kolaborasi antar tim secara terorganisir dan teratur. Hasil dari penelitian tersebut menjadikan informasi dapat tersebar luas dan kegiatan penjualan menjadi lebih mudah dan efisien secara online serta mempermudah staff dalam mengelola data barang, keuangan dan pembuatan laporan.

Kata Kunci : Sistem Informasi, Budidaya, Penjualan, *Agile*.

Abstract – *Internet technology has a huge effect on commerce or business. Can access information on goods from anywhere, from prices, specifications, stock of goods, and can carry out transaction activities at any time. In research conducted at the Blue Claw Fish Farm shop, it was still found that there were problems with limited information on lobster cultivation that the store could provide to consumers, and the sales system was not optimal because it only made direct sales to consumers who came to the store, as well as managing goods and financial data. still using bookkeeping, allowing for data loss and calculation errors and delays when making reports. The method used in this study is the Agile method which is a method with agreed rules and solutions carried out in collaboration between teams in an organized and regular manner. The results of these studies make information can be widely spread and sales activities become easier and more efficient online and make it easier for staff to manage goods data, finance and report generation.*

Keywords: *Information Systems, Cultivation, Sales, Agile.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi internet kini sudah tidak asing lagi, kebutuhan masyarakat akan informasi yang cepat sangatlah mudah, dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja dan di mana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang sangat besar pada perdagangan atau bisnis. Dapat mengakses informasi barang dari mana saja baik dari harga, spesifikasi, dan melakukan transaksi pembelian. Hal ini sangat menghemat waktu dan biaya bagi calon pembeli karena tidak perlu datang ke toko atau tempat transaksi sehingga dari tempat duduk saja mereka dapat mengambil keputusan dengan cepat.

Sistem informasi pengelolaan dapat memberikan informasi kepada pengguna ketika informasi tersebut sesuai dengan kriteria yang di pilih secara individual oleh pengguna dan membebani pengguna hanya untuk informasi yang dipilih. Sistem informasi pengelolaan sangat membantu pengguna dalam menyimpan data dan menyeleksi data. Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi pengelolaan merupakan susunan dari berbagai komponen data maupun informasi. Pengelolaan merupakan suatu upaya untuk menentukan banyaknya atau tidaknya tingkat persediaan serta mengendalikan secara efektif dan efisien.

Blue Claw Fish Farm merupakan sebuah toko usaha yang bergerak di bidang penjualan dan pengembangbiakkan lobster air tawar. *Blue Claw Fish Farm* beralamat di Jl. Anggrek 3 atas No.12 RT 06 RW 05 Kel. Benda Baru Kec. Pamulang Kota Tangerang Selatan.

Proses pengembangbiakan lobster air tawar terbilang cukup mudah, butuh waktu kurang dari 6 bulan untuk bisa melakukan panen hasil lobster tersebut, mulai dari bibit lobster hingga proses perkawinan sehingga menghasilkan telur yang siap menetas untuk dijadikan bibit-bibit lobster baru. Dalam satu kali masa perkawinan, lobster betina dapat menghasilkan sekitar 200 sampai 500 buah telur, dan dalam satu tahun bisa melakukan hingga lima kali masa perkawinan. Ukuran dari lobster ini bisa mulai dari ukuran 1 inchi sampai maksimal 7 inchi saat masa dewasa dan sudah siap dijadikan sebagai bahan konsumsi bagi para konsumen.

Proses penjualan dan pemasaran usaha budidaya lobster yang dilakukan oleh *Blue Claw Fish Farm* sekarang ini masih dianggap kurang maksimal karena hanya melakukan penjualan langsung kepada konsumen yang datang ke toko dan memanfaatkan sosial media seperti *Whatsapp* dan *Instagram* sebagai media promosi, sehingga area penjualan produk menjadi terbatas atau hanya komunitas tertentu saja yang mengetahui. Pengelolaan data barang dan keuangan yang dilakukan oleh staff toko masih menggunakan pencatatan pembukuan, memungkinkan terjadinya kehilangan data dan kesalahan perhitungan saat pembuatan laporan yang membuat hasil laporan mengalami keterlambatan untuk dicek oleh kepala toko.

Dalam perancangan sistem, perlu ditentukannya model pengembangan sistem untuk menentukan bagaimana alur proses pengerjaannya. Ada beberapa model pengembangan sistem yang memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, diantaranya metode *waterfall* yang bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem, kemudian metode *agile* yang proses pengerjaannya dilakukan berulang, dimana aturan dan solusi yang disepakati dilakukan dengan kolaborasi antar tiap tim secara terorganisir dan teratur. Dari beberapa model pengembangan yang ada, pada penelitian ini penulis menggunakan *agile development methods* karena dirasa sesuai dengan alur proses pengerjaannya, pengguna dilibatkan secara aktif dalam proses pengembangan sistem informasi sehingga secara nyata sistem yang dihasilkan dapat memenuhi kebutuhan pengguna.

Berdasarkan pengamatan dan beberapa studi pustaka dan wawancara langsung ke pihak pengelola *Blue Claw Fish Farm*, maka penulis merancang pembuatan aplikasi penjualan berbasis *web* yang bertujuan untuk membantu pekerjaan pihak toko dalam memasarkan usaha bisnis budidaya lobster kepada jangkauan masyarakat yang lebih luas dan mengelola data penjualan lobster dengan baik dalam sebuah database. Serta juga meningkatkan pelayanan terhadap user dan client agar dapat memudahkan proses transaksi jual beli lobster. Maka dari itu, Penulis menuliskan karya ilmiah ini dengan judul “SISTEM INFORMASI PENJUALAN DAN PENGELOLAAN BUDIDAYA TAMBAK LOBSTER BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AGILE (STUDI KASUS : *BLUE CLAW FISH FARM*)”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Agile

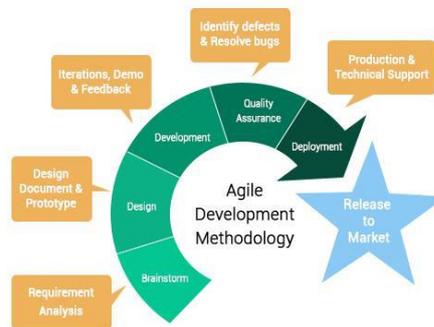
Metode *Agile* merupakan pendekatan yang *iterative* dan *evolusioner* yang dilakukan dengan mengedepankan kolaborasi serta menggunakan dokumen formal yang terbatas dan tepat untuk membangun *software* yang berkualitas dalam hal biaya yang efektif serta waktu yang sesuai dengan kebutuhan *stakeholder* yang berubah-ubah (Indra Kharisma R 17).

Dalam pengembangan metodologi *agile*, ada beberapa prinsip-prinsip yang digunakan, sebagai berikut :

- First just right process*, hanya menerapkan proses yang penting saja berdasarkan *best practice*.
- Continuous testing and validation*, pengujian dilakukan secara terus menerus bukan hanya diawal saja namun mulai dari awal hingga akhir.
- Consistent team collaboration*, esensi pengembangan sistem informasi menggunakan *agile* adalah kolaborasi antar anggota dalam tim. Secara sosial maupun hasil kerja. Setiap periode tertentu tim akan diminta untuk membahas progres dari masing-masing bagian dari proyek yang dikerjakan.

- d. *Rapid response to change*, dalam *agile* memiliki sebuah paradigma memfasilitasi perubahan, perubahan yang dimaksud adalah bagian dari proses pembangunan *software*, sehingga dalam *agile* perubahan bukan untuk dihindari namun ditangani.
- e. *Ongoing customer involvement*, ketika pengguna dilibatkan dalam proses pembuatan, maka tingkat penerimaan pengguna akan tinggi dibandingkan jika hanya dilibatkan pada akhir pembuatan yaitu tahap *user acceptance test*.
- f. *Frequent delivery of working*, pembangunan *software* menggunakan *agile* dibagi menjadi beberapa iterasi dalam prosesnya. Setiap iterasi pada outputnya adalah *working code* atau modul dari *software* yang telah selesai dibuat atau di *testing*.

Di bawah ini merupakan gambar model *Agile* :



Gambar 1. Model Agile

2.2 Keuntungan Agile

Penjelasan tentang keunggulan atau kelebihan metode *agile* tersebut di antaranya:

- a. Meningkatkan kepuasan kepada klien.
- b. Dapat melakukan *review* pelanggan mengenai *software* yang dibuat lebih awal.
- c. Pembangunan sistem yang dibuat lebih cepat.
- d. Mengurangi resiko kegagalan implementasi *software* dari segi non-teknis.
- e. Jika pada saat pembangunan sistem terjadi kegagalan kerugian dari segi materi relatif kecil.

2.3. Kelemahan Agile

Kelemahan atau kekurangan dari metode *agile* antara lain:

- a. *Developer* harus selalu siap dengan perubahan karena perubahan akan selalu diterima.
- b. *Agile* tidak akan berjalan dengan baik jika komitmen tim kurang.
- c. Tidak cocok dalam skala tim yang besar (>20 orang).
- d. Perkiraan waktu release dan harga perangkat lunak sulit ditentukan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem

Tahap ini dilakukan untuk mempelajari serta memahami sistem yang ada di organisasi, baik dalam konteks lingkungannya maupun kegiatan operasional di dalamnya.

Analisis sistem ini untuk memahami dan mempelajari sistem yang ada di organisasi dan mengidentifikasi masalah-masalah dan peluang secara spesifik di organisasi sebagai kelanjutan dari

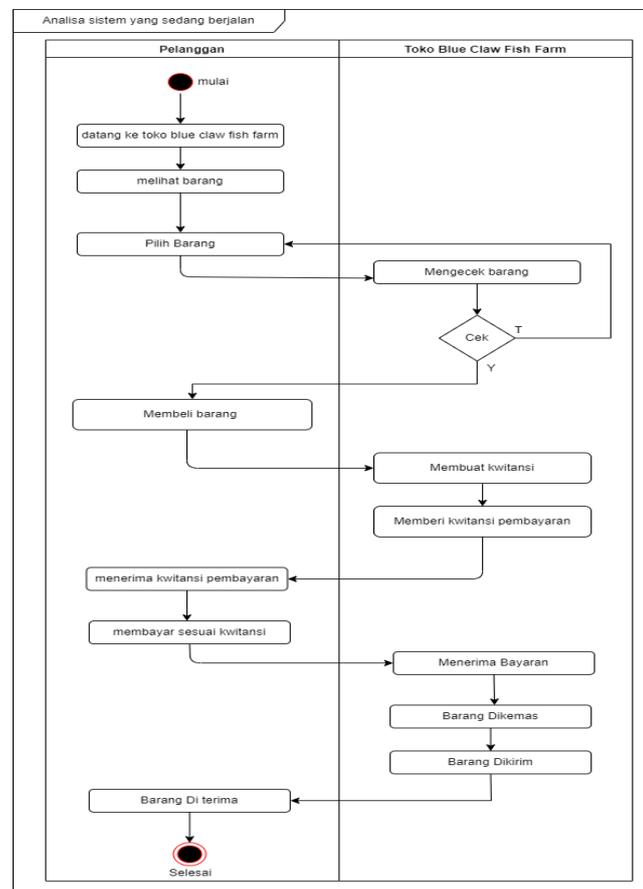
kegiatan inisiasi sistem. Pada tahap ini ditentukan penyebab masalah yang telah ditemukan dan kendala yang dihadapi dalam pengembangan sistem.

Analisa sistem informasi digunakan untuk mengetahui permasalahan mengenai sistem informasi yang ada sekarang sehingga diketahui kebutuhan informasi dari sisi pengguna sistem dan merupakan sasaran yang ingin dicapai oleh sistem supaya sistem yang dibangun dapat memenuhi kebutuhan data yang ada.

3.2 Analisa Sistem Saat Ini

Analisa sistem saat ini adalah sebuah tahapan pengenalan sistem yang sedang berjalan di *Blue Claw Fish Farm* ini dan sebuah langkah awal dalam perancangan aplikasi yang akan dikembangkan. Sehingga kita bisa memutuskan apa saja yang akan dikembangkan sehingga aplikasi yang di buat bisa berjalan dengan optimal.

Berikut merupakan *activity* diagram sistem yang sedang berjalan saat ini :



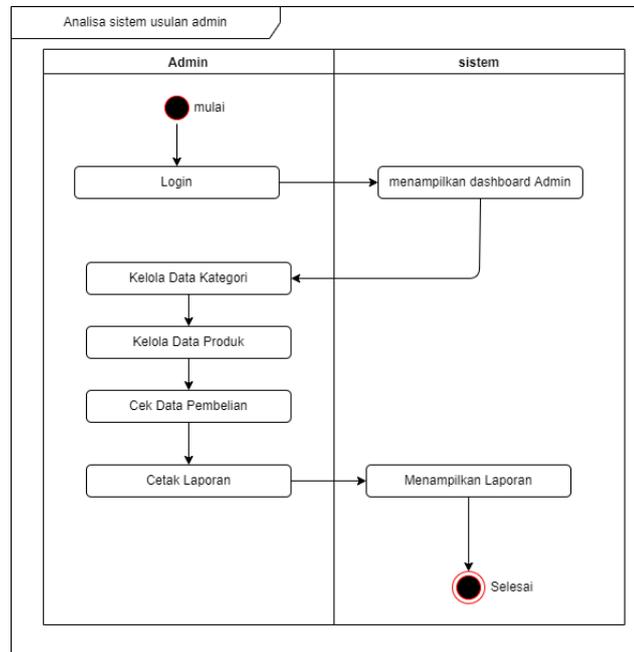
Gambar 2. *Activity Diagram* Sistem Berjalan

Activity diagram diatas menggambarkan struktur kerja sistem berjalan penjualan pada toko Blue Claw Fish Farm.

3.3 Analisa Sistem Usulan

Perancangan sistem usulan akan dijelaskan dalam pembuatan *activity* diagram sebagai penjelasan mengenai bagian alur perancangan sistem dapat berjalan dan rancangan dokumen usulan sebagai penjelasan mengenai hasil keluaran sistem yang dibuat.

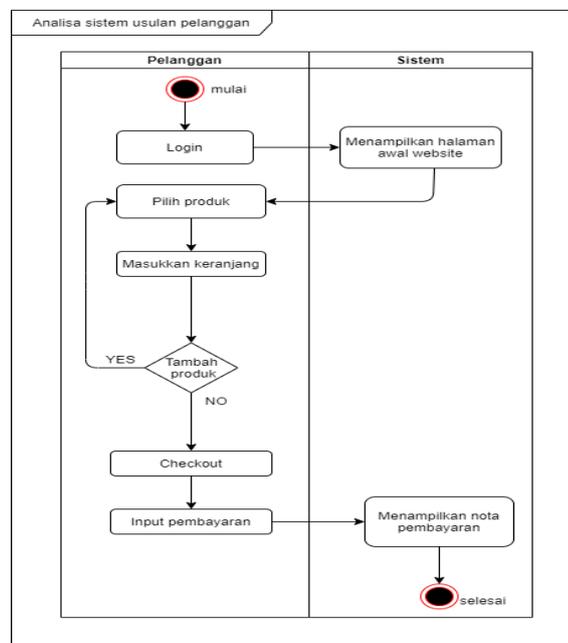
a. Analisa Sistem Usulan Admin



Gambar 3. Analisa Sistem Usulan Admin

Activity diagram diatas menggambarkan struktur sistem usulan kerja admin pada toko Blue Claw Fish Farm dimana admin dapat login untuk kelola data kategori, kelola data produk, cek data pembelian, cetak laporan, serta menampilkan laporan.

b. Analisa sistem usulan pelanggan



Gambar 4. Analisa Sistem Usulan Pelanggan

Activity diagram diatas menggambarkan struktur sistem usulan kerja pelanggan pada toko Blue Claw Fish Farm. dimana pelanggan bisa login untuk memilih produk memasukan keranjang lalu checkout input pembayaran sistem akan menampilkan nota pembayaran.

4. IMPLEMENTASI

Implementasi merupakan tahap menerjemahkan perancangan berdasarkan hasil analisis. Tujuan implementasi adalah untuk mengkonfirmasi modul program perancangan pada pelaku sistem sehingga *user* dapat memberikan masukan kepada pengembangan system.

4.1. Spesifikasi Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Spesifikasi Perangkat Lunak

No	Spesifikasi	Perangkat Lunak
1.	Sistem Operasi	<i>Microsoft windows Lenovoideapad320 (64 Bit)</i>
2.	<i>MySQL</i>	<i>Database Server</i>
3.	Google Chrome	Web Browser
4.	XAMPP	<i>Software Aplikasi</i>
5.	<i>Visual Code Studio</i>	<i>Software Aplikasi</i>
6.	<i>CI</i>	<i>Framework</i>

4.2 Spesifikasi Perangkat Keras

Adapun perangkat keras yang digunakan untuk mendukung pembuatan program aplikasi berdasarkan kebutuhan minimal yang harus terpenuhi adalah sebagai berikut :

Tabel 2. Implementasi Perangkat Keras

No	Perangkat Keras
1	Processor Intel(R) Celeron(R) N4000 CPU @ 1.10GHz 1.10 GHz
2	RAM 4.00 GB
3	<i>Harddisk 1 TB</i>
4	Speaker Dolby Audio 2 x 1,5 W
5	14 inch HD Matte LED Display 180 Hinge

4.3. Implementasi Pengguna

Berikut ini implementasi pengguna untuk menggunakan sistem operasi sebagai berikut :

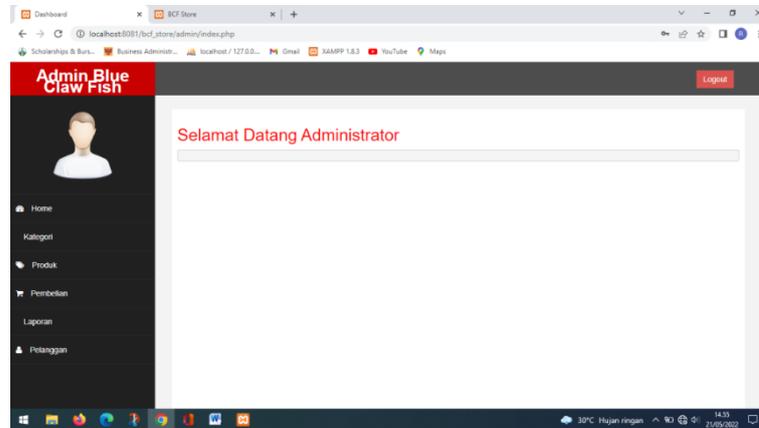
- a. *Login Admin*



Gambar 5. *Login Admin*

Pada halaman ini admin memasukan id dan password agar dapat login.

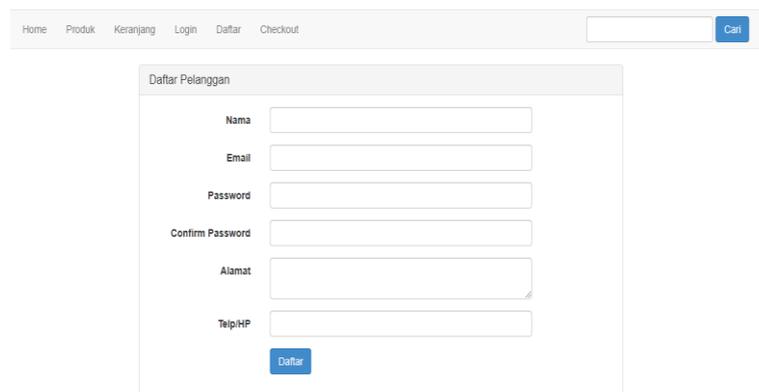
b. *Dashboard Admin*



Gambar 6. Dashboard Admin

Pada dashboard ini, admin bisa mengelola *website* berdasarkan kepada fitur-fitur yang tersedia dalam website seperti kategori, produk, pembelian , laporan, pelanggan

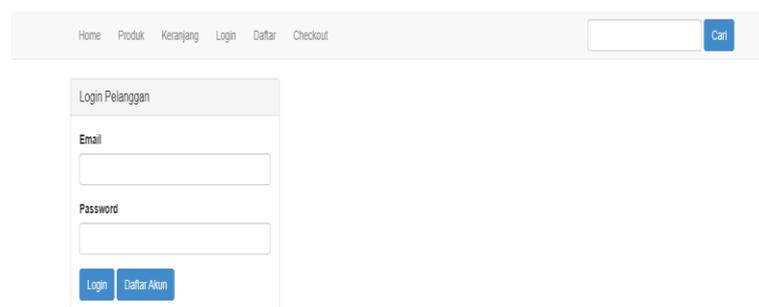
c. *Halaman Daftar Pelanggan*



Gambar 7. Halaman Daftar Pelanggan

Pada menu ini, pelanggan dapat mendaftar akun dengan mengisi data nama, *email*, *password*, alamat, dan nomor telepon agar dapat login pada website untuk melakukan pembelian di toko.

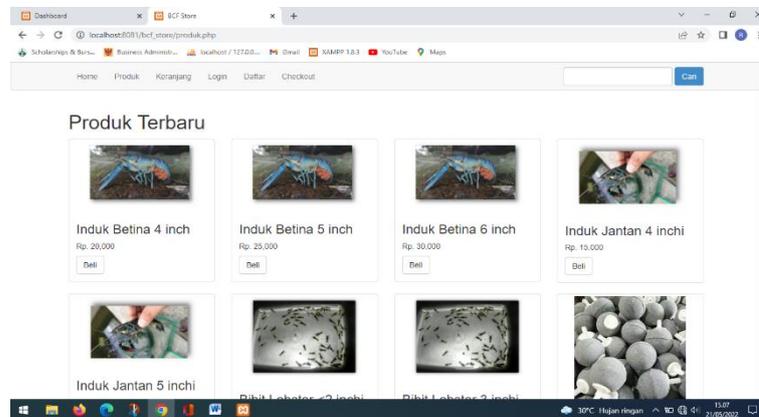
d. *Halaman Login Pelanggan*



Gambar 8. Halaman Login Pelanggan

Pada menu ini pelanggan memasukkan *email* dan *password* yang sebelumnya sudah didaftarkan di halaman daftar pelanggan.

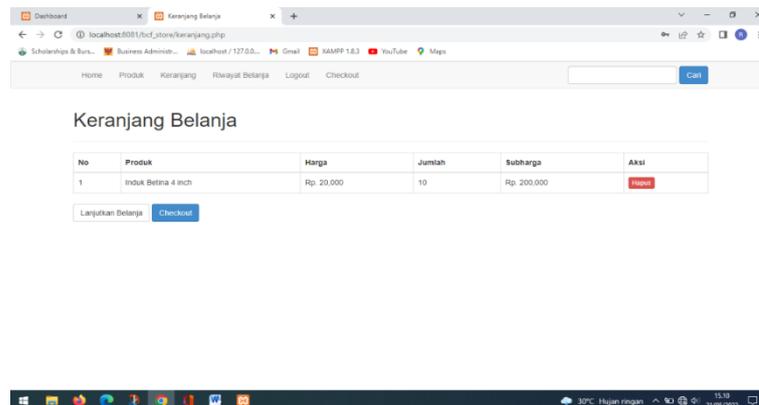
e. Halaman Produk Pelanggan



Gambar 9. Halaman Produk Pelanggan

Pada menu ini, pelanggan bisa melihat-lihat produk yang di jual dan bisa membeli produk tersebut

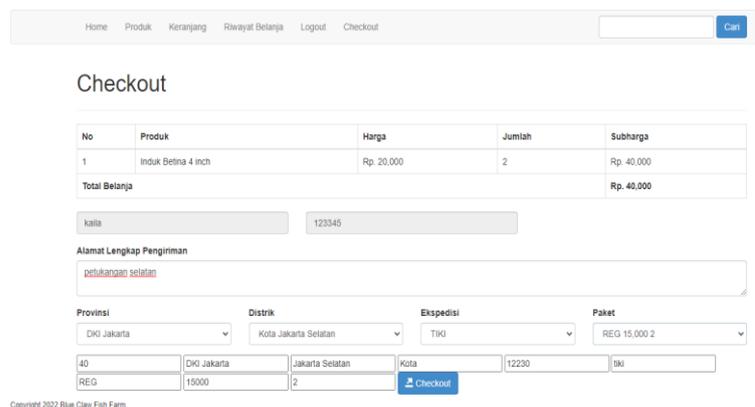
f. Halaman Keranjang Pelanggan



Gambar 10. Halaman Keranjang Pelanggan

Pada menu ini, setelah pelanggan memilih barang di halaman produk, pelanggan dapat melihat kembali belanjaan yang sudah dipilih ke keranjang sebelum di *checkout*.

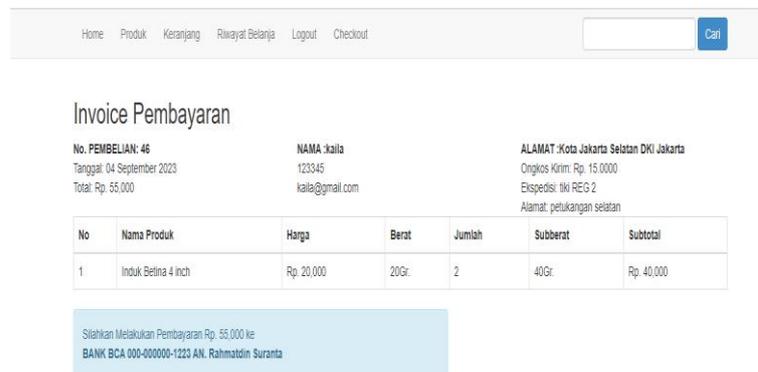
g. Halaman *Checkout* Pelanggan



Gambar 11. Halaman *Checkout* Pelanggan

Pada menu ini, pelanggan mengisi data alamat dan memilih jenis ekspedisi untuk pengiriman barang yang sudah dipesan.

h. Halaman *Invoice* Pembayaran



No	Nama Produk	Harga	Berat	Jumlah	Subberat	Subtotal
1	Induk Betina 4 inch	Rp. 20,000	20Gr	2	40Gr	Rp. 40,000

Gambar 12. Halaman *Invoice* Pembayaran

Setelah mengisi data alamat dan memilih jenis ekspedisi, pada halaman ini pelanggan dapat melihat total harga pembelanjaan beserta ongkos kirim yang mesti dibayarkan melalui nomor rekening toko yang tertera pada bukti nota pembelian.

5. KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian di lapangan maka penulis dapat memberikan beberapa kesimpulan, yaitu :

- Sistem informasi ini menyajikan informasi tentang budidaya lobster yang dapat dengan mudah diakses dengan tujuan untuk meningkatkan minat masyarakat melakukan budidaya lobster juga, karena merupakan salah satu peluang bisnis yang cukup menguntungkan.
- Sistem informasi berbasis web mampu meningkatkan toko *Blue Claw Fish Farm* dalam penjualan dan memasarkan produk kepada pelanggan secara *online*.
- Penerapan sistem informasi berbasis web mampu membantu pencatatan laporan data barang dan keuangan oleh staff toko karena data barang yang tersimpan dalam database otomatis terhitung saat ada penambahan ataupun pengurangan, serta pencetakan laporan keuangan menjadi lebih cepat dan tepat karena laporan sudah dibuatkan secara otomatis dari sistem dan diekspor dalam format PDF.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian diatas, tentu masih banyak kekurangan oleh karena itu penulis memiliki saran untuk pengembangan Sistem Informasi Penjualan Dan Pengelolaan Budidaya Tambak Lobster Berbasis Web Menggunakan Metode *Agile* Pada Toko *Blue Claw Fish Farm* yaitu :

- Aplikasi *web* ini bisa dikembangkan dengan menambahkan fitur-fitur seperti fitur *chat* langsung kepada admin atau sistem pembayaran langsung melalui transfer bank ataupun menggunakan *e-wallet*.
- Dalam aplikasi web ini belum terdapat fitur *tracking view* lokasi pengantaran barang oleh kurir, sehingga pelanggan tidak dapat memantau aktifitas pengiriman barang yang sudah dikirim.
- Untuk mengurangi resiko kehilangan data yang disebabkan oleh virus, disarankan untuk melakukan backup secara berkala.



REFERENCES

- Agustini, & Kurniawan, W. J. (2019). Sistem E-Learning Do'a dan Iqro' dalam Peningkatan Proses Pembelajaran pada TK Amal Ikhlas. *Vol. 1 No. 3 Thn 2019*, 154-159.
- Aji, A. M., Aulianita, R., & Lubis, B. O. (2021). Sistem Informasi Penjualan Jersey Berbasis Web Dengan Menggunakan Agile Software Development. *Vol.5,No.2,Desember 2021*, 409-421.
- Anggoro, F. C. (2019). Penerapan Metode K-Nearest Neighbour Untuk Menganalisis Investasi Budidaya Lobster Air Tawar Berbasis Web. *Vol. 3 No. 1, Maret 2019*, 104-109.
- Anggraeni, E. Y., & Irviani, R. (2017). Pengantar Sistem Informasi. In *Pengantar Sistem Informasi* (p. 1). Andi.
- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, & Setiawan, A. (2020). Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framwork Codeigniter (Studi Kasus : Orbit Station). *Vol 1, No 2 (2020)*, 64 - 70.
- Azhar, A. H., & Destari, R. A. (2019). Optimasi Decision Support System (DSS) Pemilihan Paket Layanan Internet Prabayar Dengan Metode ANP. *Volume 3 Nomor 2 September 2019*, 183-192.
- Destari, A. H. (2019). *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*.
- Hanafi, B., & Purba, R. D. (2021). Perancangan Enterprise Architecture dengan Modified Togaf ADM pada PT ILMUKOMPUTERCOM BRAINDEV SYSTEMA. *Vol.5,No.2,Desember 2021*, 222-231.
- Laugi, S. (2018). Sistem Informasi Berbasis Web dalam Penyelenggaraan Lembaga Pendidikan. *VOL 24, NO 1 (2018)*, 109-126.
- Lawongo, & Novrini. (2021). Peranan Pengelolaan Arsip Dalam Meningkatkan Proses Temu-Kembali Pada Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kabupaten Kepulauan Talaud. *Vol 3, No 2 (2021)*, 1-11.
- Lesfeto, D. B., & Setyorini, T. (2019). *Wireless Sensor Network dan Internet Of Things; Aplikasi dalam Sistem Monitoring Ternak Sapi*. Yogyakarta: Teknosain.
- Marisa, F. (2017). *Web Programming (Client Side and Server Side)*. Sleman: DEEPUBLISH (Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA).
- Mazzari, M., & Muthia, D. A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Thrifting Berbasis Web. *Volume 7 Nomor 2 Edisi Mei 2022*, 195-203.
- Nilfaidah, N., Miru, A. S., & Lamada, M. (2021). *Pengembangan Sistem Absensi Mahasiswa Realtime Menggunakan PHP, MYSQL, SMS Gateway, dan Framework Codeigniter*.
- Nilfaidah, N., Miru, A. S., & Lamada, M. (2021). PENGEMBANGAN SISTEM ABSENSI MAHASISWA REALTIME MENGGUNAKAN PHP, MYSQL, SMS GATEWAY, DAN FRAMEWORK CODEIGNITER.
- Nugroho, & Sulisty. (2017).
- Permana, P. I., & Purnomo, A. N. (2019). Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak. In *Pemrograman Web dan Perangkat Bergerak* (p. 61). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Ramadhan, F., Nur Hafifah Matondang, S. M., & Dra. Yulnelly., M. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Ikan Air Tawar Berbasis Web (Studi Kasus : N'Cex Aquatic). *Vol 1, No 2 (2020)*, 274-285.
- Rumondang, Ariyanto, D., & H. P. (2019). Strategi Pemasaran Ikan kerapu Berbasis Teknologi E-Commerce di Desa Mesjid Lama Kecamatan Talawi Kabupaten Batu Bara. *Jurnal Anadara Pengabdian Kepada Masyarakat. 2019 Vol.1 No.1* , 93-99.
- Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman WEB* . Anak Hebat Indonesia.
- Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web: HTML, CSS, PHP, MySQL & Javascript*. Yogyakarta: Start Up.
- Suhartini, Sadali, M., & Putra, Y. K. (2020). Vol. 3 No. 1. *Sistem Informasi Berbasis Web Sma Al- Mukhtariyah Mamben Lauk Berbasis Php Dan Mysql Dengan Framework Codeigniter*, 79-83.
- Sunantoro, R., & Anubhakti, D. (2019). Analisa dan Rancangan E-Commerce Pada Toko Angsana. *Jurnal IDEALIS Vol. 2 No. 2 Maret 2019*, 78-84.
- Suprihatin. (2018). Basis Data untuk SMK/MAK Kelas XI. In *Basis Data untuk SMK/MAK Kelas XI* (pp. 31-32). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Taufik, A. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Makanan Kucing dan Anjing Berbasis Web. *Vol 6, No 2 (2019)*, 61-70.
- Wicaksono, Y. (2018). *Membangun Bisnis Online dengan Mambo*. Jakarta: PT. Elex. Media Komputindo.
- Wijaya, Y. D. (2019). Sistem Informasi Penjualan Tiket Wisata Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *Vol 2, No 1 (2019)*, 273-276.
- YAHYA, A. A. (2021). Perancangan Video Profil Berbasis 3D dengan Menggunakan Google Sket`Chup SMP Negeri 1 Towuti.