

Rancang Bangun Sistem Informasi Menu makanan Berbasis Web (Studi Kasus: Rumah Makan Sipirok)

Hajarul Aswan Risaldy¹, Rio Septian Hardinata²

¹Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Panca Budi

Email: ²hajarul.aswan1407@gmail.com, ²rioseptian@dosen.pancabudi.ac.id

Article History:

Received Jul 15th, 2023

Revised Jul 22th, 2023

Accepted Jul 30th, 2023

Abstrak

Rumah makan Sipirok adalah sebuah rumah makan dengan menu khas makanan batak yang terletak di daerah medan sunggal, banyak pembeli yang berkunjung ke rumah makan ini untuk merasakan makanan khas batak. Diera yang sudah berkembang ini dan internet sudah menjadi hal yang biasa dikehidupan masyarakat. Sudah semestinya setiap usaha memiliki website untuk memudahkan costumers melihat dan memesan sebuah produk. Dalam penelitian ini bertujuan untuk membuat sebuah Web Services yang mudah dan simple digunakan untuk memudahkan pembeli melihat menu makanan dan minum berserta dengan harga nya.

Kata Kunci : Website, Web programming, sistem informasi, online, E-commerce

Abstract

Rumah makan Sipirok is a restaurant with a traditional menu of Batak food located in the medan sunggal area, many buyers visit this restaurant to taste Batak food. In this developing era and the internet has become commonplace in people's lives. It should be every business has a website to make it easier for costumers to see and order a product. In this study aims to create a Web Services that is easy and simple to use to make it easier for buyers to see the food and drink menu along with the price.

Keyword : Website, Web programming, sistem informasi, online, E-commerce

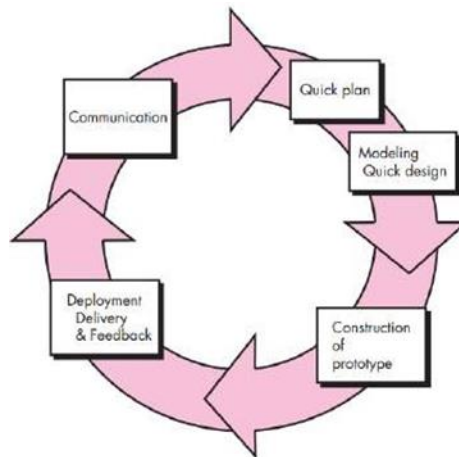
1. PENDAHULUAN

Perkembangan zaman ke arah yang lebih modern serta kemajuan bidang teknologi dalam era globalisasi mewajibkan setiap insan manusia dapat memahami teknologi informasi modern guna mendapatkan suatu informasi. Penggunaan komputer sebagai salah satu alat teknologi informasi sangat dibutuhkan hampir disetiap perusahaan. Penggunaan perangkat komputer sebagai perangkat pendukung manajemen dan pengolahan data adalah sangat tepat dengan mempertimbangkan kuantitas dan kualitas data, dengan demikian penggunaan perangkat komputer dalam setiap informasi sangat mendukung sistem pengambilan keputusan. Penggabungan antara teknologi komputer dan komunikasi berpengaruh sekali terhadap bentuk organisasi sistem komputer.

Rumah Makan Sipirok adalah penyedia layanan jasa *Food & Beverage*. Sesuai dengan visi usaha yaitu Menjadi usaha penyedia makanan khas batak yang dimasak tanpa mengubah cita rasa dari masakan khas tersebut agar dapat memuaskan semua pelanggan. Maka dari itu diperlukannya website untuk menjadi perantara komunikasi agar memudahkan setiap pelanggan. Website dapat memudahkan pelanggan dalam melakukan pembelian dan melihat setiap menu yang tersedia tanpa harus pergi menuju rumah makan sipirok.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Menurut (Pressman, 2010) sering kali pelanggan hanya mendefinisikan serangkaian tujuan umum perangkat lunak yang akan digunakan, tetapi tidak mengidentifikasi kebutuhan secara rinci untuk fitur dan fungsi. Sedangkan di sisi lain, pengembang tidak yakin dengan efisiensi Algoritma, kemampuan beradaptasi dari sistem operasi atau bagaimana seharusnya interaksi antara manusia dengan komputer. Dengan Model *Prototyping* pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi mengenai sistem yang akan dibangun ketika persyaratan tidak jelas.



Gambar 1. Model *Prototype* menurut Presman

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode penelitian merupakan langkah penting dalam penyusunan penelitian khususnya untuk menemukan dan interpretasi atas fakta, revisi atas teori atau hukum. Penelitian ini di analisis dengan analisis kajian studi kepustakaan (*literatur review*). Objek penelitian berupa melakukan pengumpulan data dari berbagai macam dokumen untuk studi pustaka seperti jurnal terdahulu, *e-book*, *website* yang terkait dengan penelitian [17].

2.2 Metode Pengembangan Sistem

Model proses yang digunakan pada penelitian ini yaitu, Metode *Prototype*, Tahapan Metode *Prototype*:

1. Pengumpulan Kebutuhan Langkah pertama kali yang harus dilakukan dalam tahapan metode *prototype* adalah mengidentifikasi seluruh perangkat dan permasalahan. Tahapan metode *prototype* yang sangat penting adalah analisis dan identifikasi kebutuhan garis besar dari *system*. Setelah itu akan diketahui apa dan permasalahan yang akan dibuat dan dipecahkan.
2. Membangun *Prototype* Langkah selanjutnya adalah langkah metode *prototype* membangun *prototipe* yang berfokus pada penyajian. Misalkan membuat input dan *output* hasil *system*. Sementara hanya *prototype* saja duluselanjutnya akan ada tindak lanjut yang harus di kerjakan.
3. Evaluasi *Prototype* Sebelum melangkah ke langkah selanjutnya, ini bersifat wajib yaitu memeriksa langkah 1, dan Karena ini adalah penentu keberhasilan dan proses yang sangat penting. Ketika langkah 1, dan 2 terdapat adayang kurang atau salah kedepannya akan sulit sekali melanjutkan langkah selanjutnya.
4. Mengkodekan Sistem Sebelum pengkodean biasanya hal yang diperlukan, yaitu memahami terlebih dahulu bahasa pemrograman yang akan digunakan. Dalam tahap ini merancang, membangun dan mengaplikasikan *web* atau aplikasi disesuaikan dengan kebutuhan dalam bentuk kode program.
5. Menguji Sistem Setelah pengkodean yang akan dilakukan yaitu testing program. Banyak sekali cara untuk testing, misalkan menggunakan *white box* atau *black box*. Menggunakan *white box* berarti menguji kodingan sedangkan *black box* menguji fungsi-fungsi tampilan apakah sudah benar dengan aplikasinya atau tidak.
6. Evaluasi Sistem Mengevaluasi dari semua langkah yang pernah di lakukan. Sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum. Jika belum atau masih ada revisi maka dapat mengulangi dan kembali di tahap 1 dan 2.

Menggunakan Sistem Sistem sudah selesai diimplementasi, sebaiknya dilakukan upaya untuk *maintenance system* agar sistem terjaga dan berfungsi dengan baik dan dapat meningkatkan produktifitas dan kinerja.

2.2.1 Kelebihan Metode *Prototype*

Ada beberapa kelebihan metode *prototype* antara lain:

1. Adanya komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.
2. Pengembang dapat bekerja lebih baik dalam menentukan kebutuhan.
3. Pelanggan berperan aktif dalam pengembangan sistem.
4. Lebih menghemat waktu dalam pengembangan sistem.
5. Penerapan menjadi lebih mudah karena pemakai mengetahui apa yang diharapkannya membuat klien mendapat gambaran awal dari *prototype*.

2.2.2 Kelemahan Metode *Prototype*

Ada beberapa kelemahan metode *prototype* antara lain:

1. Pelanggan tidak melihat bahwa perangkat lunak belum mencerminkan kualitas perangkat lunak secara keseluruhan dan belum memikirkan pemeliharaan dalam jangka waktu yang lama.
2. Pengembang biasanya ingin cepat menyelesaikan proyek sehingga menggunakan algoritma dan bahasa

pemrograman sederhana.

3. Hubungan pelanggan dengan komputer mungkin tidak menggambarkan teknik perancangan yang baik.

2.3 Pengertian Website Menurut Para Ahli

R. Abdulloh (2018) Menyatakan bahwa website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital baik berupa teks, gambar, animasi, suara dan video atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi *internet* sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. Halaman *website* dibuat menggunakan bahasa standar yaitu HTML. Skrip HTML ini akan diterjemahkan oleh *web browser* sehingga dapat ditampilkan dalam bentuk informasi yang dapat dibaca oleh semua orang [1].

Universitas Padjadjaran (2016) Menyatakan bahwa sebuah website, atau dikenal juga dengan situs web, adalah sekumpulan halaman web yang ditampilkan dalam sebuah *domain*. Website disimpan di dalam *server hosting* yang dapat diakses lewat jaringan seperti jaringan Internet atau lewat jaringan area lokal lewat alamat *Internet* yang juga dikenal dengan nama *Uniform Resource Locator (URL)*. Website yang dapat diakses tersebut secara kolektif disebut *World Wide Web (WWW)*. [2]

K. Astuti (2018) Menyatakan bahwa *website* merupakan kumpulan halaman- halaman yang berisi informasi yang disimpan diinternet yang bisa diakses atau dilihat melalui jaringan *internet* pada perangkat-perangkat yang bisamengakses *internet* itu sendiri seperti komputer.[3]

H. Hartono (2017) Menyatakan bahwa *website* merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman *web* beserta *file-file* pendukungnya, seperti *file* gambar, video, dan file digital lainnya yang disimpan pada sebuah *web server* yang umumnya dapat diakses melalui *internet*. Atau dengan kata lain, *website* adalah sekumpulan folder dan *file* yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data, dsb.[4]

2.4 Pengetian Pemrograman Menurut Para Ahli

R. Abdulloh (2018) Menyatakan bahwa pemrograman *web (web programming)* terdiri dari kata pemrograman dan web. Pemrograman sendiri dapat diartikan sebagai proses atau cara pembuatan program menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman merupakan bahasa yang digunakan untuk memberikan intruksi kepada komputer sehingga komputer dapat memproses data dan menampilkan informasi sesuai yang dikehendaki oleh pemrogram. Dengan demikian pemrograman *web* dapat diartikan sebagai kegiatan pembuatan program atau aplikasi berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman tertentu sehingga dapat memproses data dan menghasilkan informasi sesuai yang dikehendaki oleh pemilik *website* [1].

Anita O. Sari, A. Abdilah & Sunarti (2023) Menyatakan bahwa Pemrograman *web* adalah pembuatan aplikasi program dengan bahasa skrip yang akan menghasilkan sebuah aplikasi yang diakses pada *web browser* [5].

Universitas Amikom (2022) menyatakan bahwa Pemrograman *web* adalah proses pembuatan instruksi-instruksi untuk menciptakan program/aplikasi berbasis *internet* yang dapat diakses melalui browser. Contoh dari pemrograman web itu sendiri yakni: *gmail, facebook, tumblr*, dll [6].

2.5 Pengertian HTML Menurut Para Ahli

Ismail (2016) Menyatakan bahwa HTML singkatan dari *Hyper Text Markup Language*, yaitu skrip yang berupa tag-tag untuk membuat dan mengatur struktur website. Beberapa tugas utama HTML dalam membangun *website* [7].

Kemendikbud (2021) Menyatakan bahwa HTML (*HyperText Markup Language*) adalah suatu bahasa yang menggunakan tanda-tanda tertentu (*tag*) untuk menyatakan kode-kode yang harus ditafsirkan oleh browser agar halaman tersebut dapat ditampilkan secara benar [8].

Wiranto S. Karim (2012) Menyatakan bahwa *Hyper Text Markup Language (html)*, merupakan bahasa markup yang digunakan untuk membuat halaman web dan menampilkan berbagai informasi didalam sebuah *browser*. Dokumen *html* (atau halaman *web*) terdiri dari elemen-elemen yang menginstruksikan browser untuk menghasilkan tampilan sesuai dengan yang diinginkan [9].

2.6 Pengertian CSS Menurut Para Ahli

Mario E. Lay (2017) Menyatakan bahwa CSS adalah singkatan dari *Cascading Style Sheets*. Berisi rangkaian instruksi yang menentukan bagaimana suatu *text* akan tertampil di halaman web. Perancangan desain *text* dapat dilakukan dengan mendefinisikan fonts (huruf), *colors* (warna), *margins* (ukuran), latar belakang (*background*), ukuran font (*font sizes*).[10] Andy Antonius Setiawan, Arie S.M. Lumenta & Sherwin R.U.A. Sompie (2016) Menyatakan bahwa *Cascading Style Sheets (CSS)* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk mendukung pembuatan website agar memiliki tampilan yang lebih menarik dan terstruktur. CSS dikembangkan oleh W3C. organisasi yang mengembangkan teknologi internet. Tujuannya tak lain untuk mempermudah proses penataan halaman web [11].

2.7 Pengertian JavaScript Menurut Para Ahli

C. Frederick & S. Bernard (2018) Menyatakan bahwa JavaScript adalah kode-kode program kecil yang dapat digunakan untuk membuat halaman *web* terlihat lebih dinamis. Dengan menggunakan *Java Script* kita dapat

menambahkan beberapa fitur yang dapat membuat tampilan lebih menarik serta dapat juga membatasi aksi dari pengguna. Dengan *Java Script*, navigasi menu yang lebih canggih serta efek grafis sederhana dapat dilakukan [12]. A. Yani, B. Saputra, & R. T (2018) Menyatakan bahwa *Java Script* adalah bahasa yang digunakan untuk membuat program yang digunakan agar dokument HTML yang ditampilkan pada sebuah *Browser* menjadi lebih interaktif, tidak sekedar indah saja. *Java Script* memberikan beberapa fungsionalitas ke dalam halaman web, sehingga dapat menjadi sebuah program yang disajikan dengan menggunakan antar muka *web* [13].

2.8 Pengertian Web Browser Menurut Para Ahli

Sophian (2020) Menyatakan bahwa *web browser* adalah perangkat utama yang akan kita gunakan untuk menampilkan halaman *web* yang pada dasarnya terbuat dari HTML dan CSS. Saya yakin di setiap komputer telah terinstall *Web Browser* bawaan seperti *Internet Explorer (Windows)*, *Safari (Mac)* dan *Firefox (Linux Ubuntu)* [14].

M. R. Faisal & F. Abadi (2020) Menyatakan bahwa *web browser* adalah aplikasi *client* untuk mengakses informasi pada *World Wide Web*. Sejak tahun 1991 sampai sekarang telah banyak *web browser* yang digunakan [15].

Muhammad said Hasibuan (2010) Menyatakan bahwa *web browser* adalah suatu program dimana kita dapat mengambil dokumen-dokumen HTML dari *web server* dengan menggunakan protokol dan format HTTP yang satu ke yang lainnya di *web server* yang sama atau di *server* lain, misalnya : *Internet Explorer, Opera* [16].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, akan dijelaskan hasil dari penelitian dan pembahasan yang komprehensif baik dari analisa kebutuhan hingga desain tampilan dari website. Pada analisa kebutuhan sistem akan dijabarkan kebutuhan fungsional dan non fungsional dari sistem. Sedangkan pada bagian desain tampilan program web, akan menggambarkan hasil dari rancangan user interface atau antarmuka dari sistem informasi.

3.1 Analisis Kebutuhan

Rancangan *Website* Rumah Makan Sipirok ini memiliki dua (2) kebutuhan sistem, yaitu kebutuhan fungsional dan non-fungsional. Kebutuhan fungsional sistem terdiri dari beberapa fungsi utama yang saling berkaitan dan saling mendukung satu sama lain. Sedangkan kebutuhan non fungsional sistem memiliki fungsi sebagai sarana pendukung agar kelancaran dari fungsi utama beroperasi sesuai dengan harapan.

3.2 Analisa Kebutuhan Fungsional

Tahap analisis bertujuan untuk mendapatkan kebutuhan fungsional yang akan dikembangkan pada masing-masing halaman karena pada perancangannya penulis akan membagi aplikasi menjadi 3 bagian yaitu halaman informasi rumah makan sipirok, halaman menu produk dan halaman *contact*. Hasil analisis kebutuhan fungsional adalah sebagai berikut:

1. Halaman informasi berisi tentang informasi perjalanan dari awalnya terbangun rumah makan sipirok, menu spesial di rumah makan sipirok dan juga informasi *chef* rumah makan tersebut.
2. Halaman produk berisi tentang daftar menu makanan, minuman, sayuran dan harga setiap produk yang tersedia di rumah makan sipirok.
3. Halaman *contact* berisi tentang *contact* yang dapat dihubungkan dan juga alamat dari rumah makan sipirok.

3.3 Analisa Kebutuhan Non-Fungsional

Kebutuhan non-fungsional merupakan kebutuhan di luar kebutuhan fungsional yaitu meliputi kebutuhan akan spesifikasi *hardware* dan kebutuhan *software* yang sangat mempengaruhi pembuatan *website*. Adapun kebutuhan fungsional tersebut meliputi:

1. Hardware

Spesifikasi perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pembuatan website rumah makan sipirok ini sebagai berikut :

<i>Processor</i>	: <i>Processor Intel Core i5 10300H</i>
<i>Memory (RAM)</i>	: <i>16 GB DDR4</i>
<i>Hard disk</i>	: <i>2 TB</i>
<i>Monitor</i>	: <i>Resolusi Layar (1920×1200)</i>
<i>Keyboard</i>	: <i>QWERTY (86 keys)</i>
<i>Mouse</i>	: <i>Optical</i>

2. Software

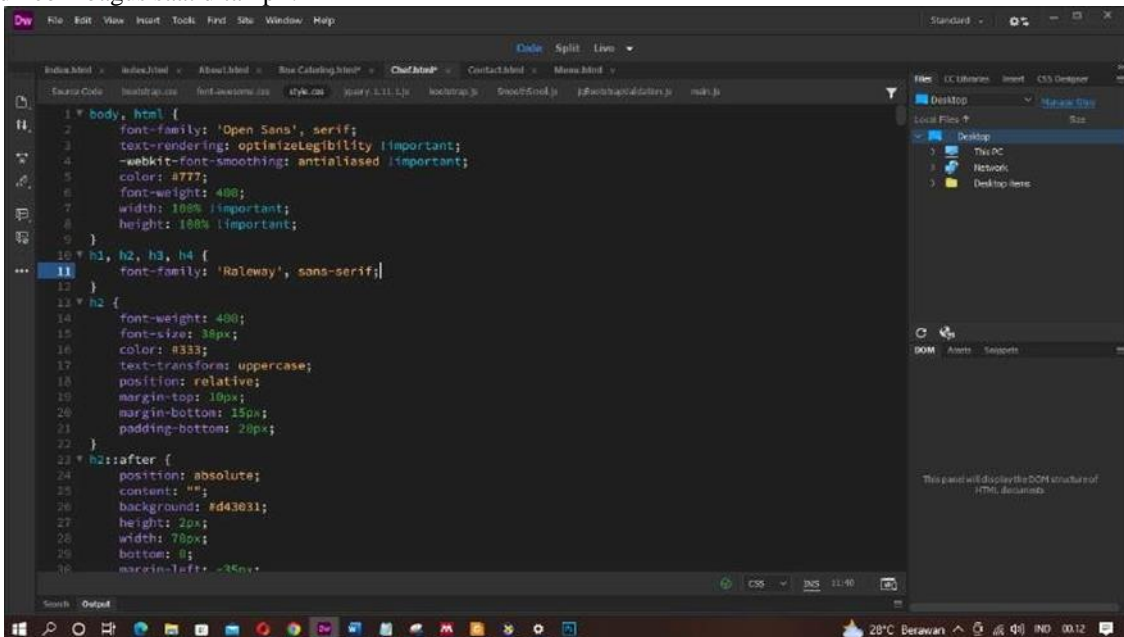
Spesifikasi perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan website rumah makan sipirok ini sebagai berikut:

Sistem Operasi : *Windows 10*.

Photo Editor : Photoshop CC 2021
Bahasa pemrograman : HTML, CSS, dan javascript.
Text Editor : Dreamweaver dan Notepad++
Web browser : Google Chrome, Mozilla Firefox & Opera

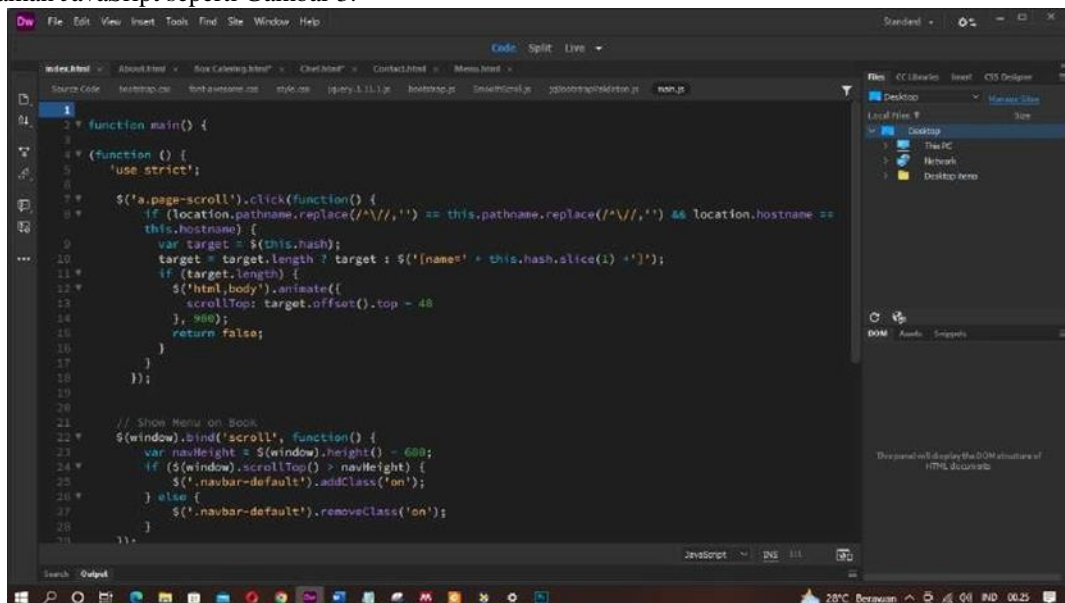
3.4 Tahapan Pembuatan Website

Berikut tahapan yang dilakukan dalam pembuatan website rumah makan sipirok. Yang pertama kali harus dibuat adalah *Style* menggunakan bahasa pemrograman CSS seperti gambar 2, untuk mengatur tampilan dari *website* tersebut agar menjadi lebih bagus saat ditampilkan.



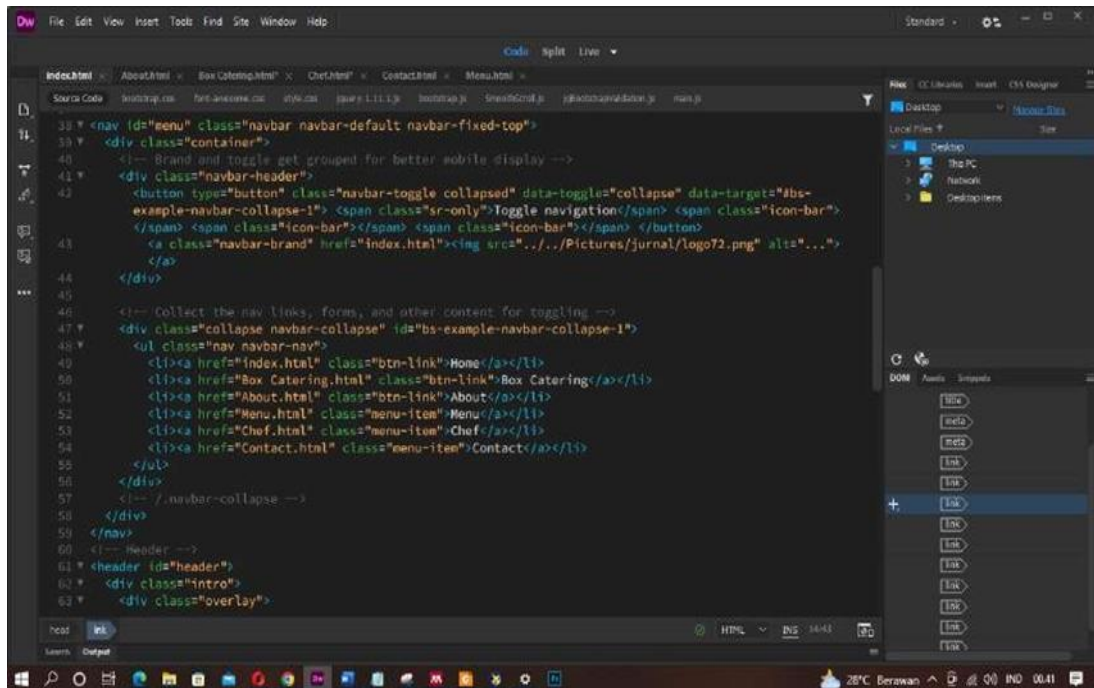
Gambar 2. Tampilan pembuatan *style* menggunakan bahasa pemrograman CSS

Untuk meningkatkan tampilan (*Interface*) dan agar animasi yang dimasukkan dapat berjalan menggunakan bahasa pemrograman JavaScript seperti Gambar 3.



Gambar 3. Pembuatan *Add-On* menggunakan bahasa pemrograman JavaScript

Pembuatan isi *website* menggunakan bahasa pemrograman HTML Gambar 4. Pada tahap ini mulai untuk merancang apa yang akan ditampilkan pada *website* beserta animasi apa saja yang akan digunakan.

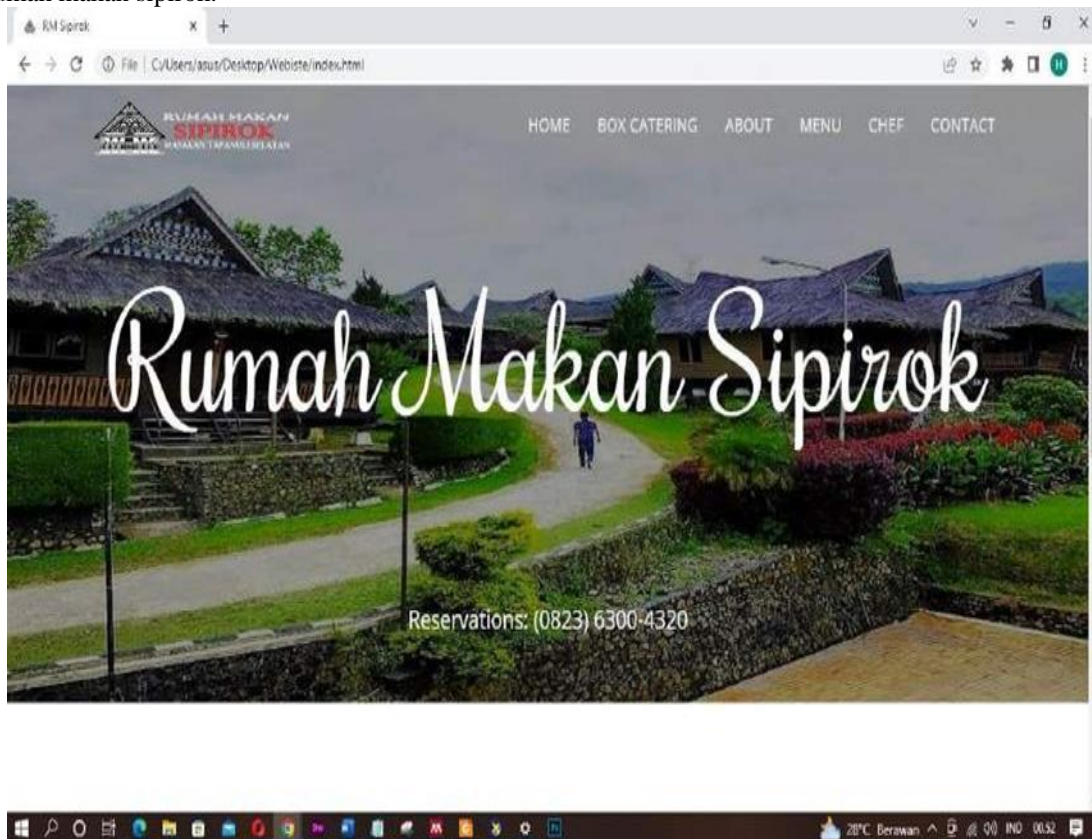


```
38 * <nav id="menu" class="navbar navbar-default navbar-fixed-top">
39 * <div class="container">
40 * <!-- Brand and toggle get grouped for better mobile display -->
41 * <div class="navbar-header">
42 * <button type="button" class="navbar-toggle collapsed" data-toggle="collapse" data-target="#bs-
43 * example-navbar-collapse-1" <span class="sr-only">Toggle navigation/</span> <span class="icon-bar">
44 * </span> <span class="icon-bar"></span> <span class="icon-bar"></span> </button>
45 * <a class="navbar-brand" href="index.html">
46 * </a>
47 * </div>
48 * <!-- Collect the nav links, forms, and other content for toggling -->
49 * <div class="collapse navbar-collapse" id="bs-example-navbar-collapse-1">
50 * <ul class="nav navbar-nav">
51 * <li><a href="index.html" class="btn-link">Home</a></li>
52 * <li><a href="Box Catering.html" class="btn-link">Box Catering</a></li>
53 * <li><a href="About.html" class="btn-link">About</a></li>
54 * <li><a href="Menu.html" class="menu-item">Menu</a></li>
55 * <li><a href="Chef.html" class="menu-item">Chef</a></li>
56 * <li><a href="Contact.html" class="menu-item">Contact</a></li>
57 * </ul>
58 * </div>
59 * </nav>
60 * <!-- Header -->
61 * <header id="header">
62 * <div class="intro">
63 * <div class="overlay">
```

Gambar 4. Pembuatan isi Website menggunakan bahasa pemrograman HTML

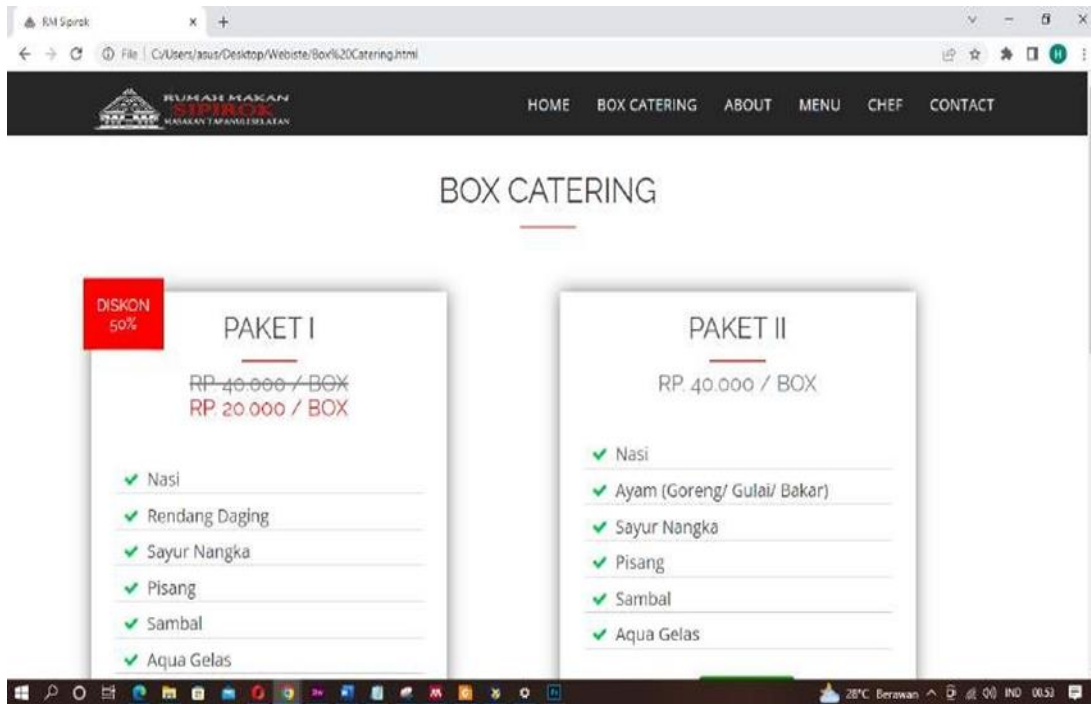
3.5 Implementasi

1. Tampilan halaman Utama (*Home*) berisi Nama Rumah makan sipirok, Nomor untuk reservasi dan menu spesial dirumah makan sipirok.



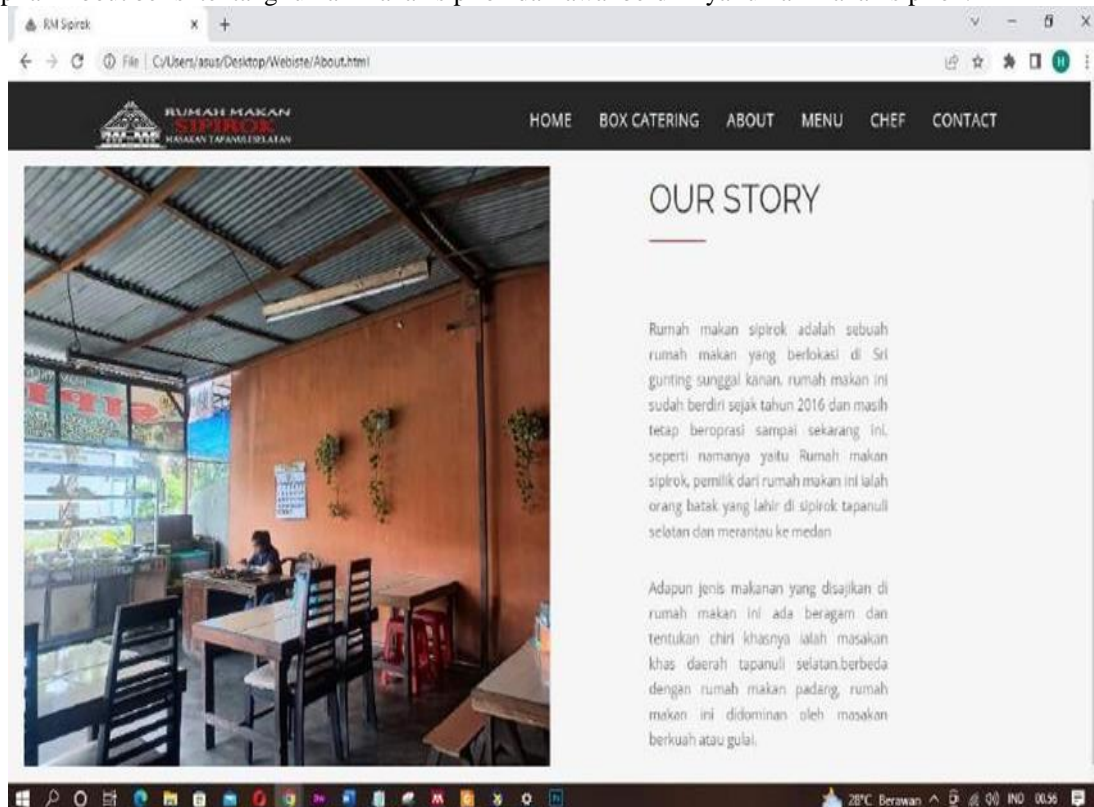
Gambar 5. Tampilan halaman utama (*home*)

2. Tampilan halaman Box Catering berisi menu nasi yang dapat dipesan beserta menu dan harga setiap nasi kotak tersebut.



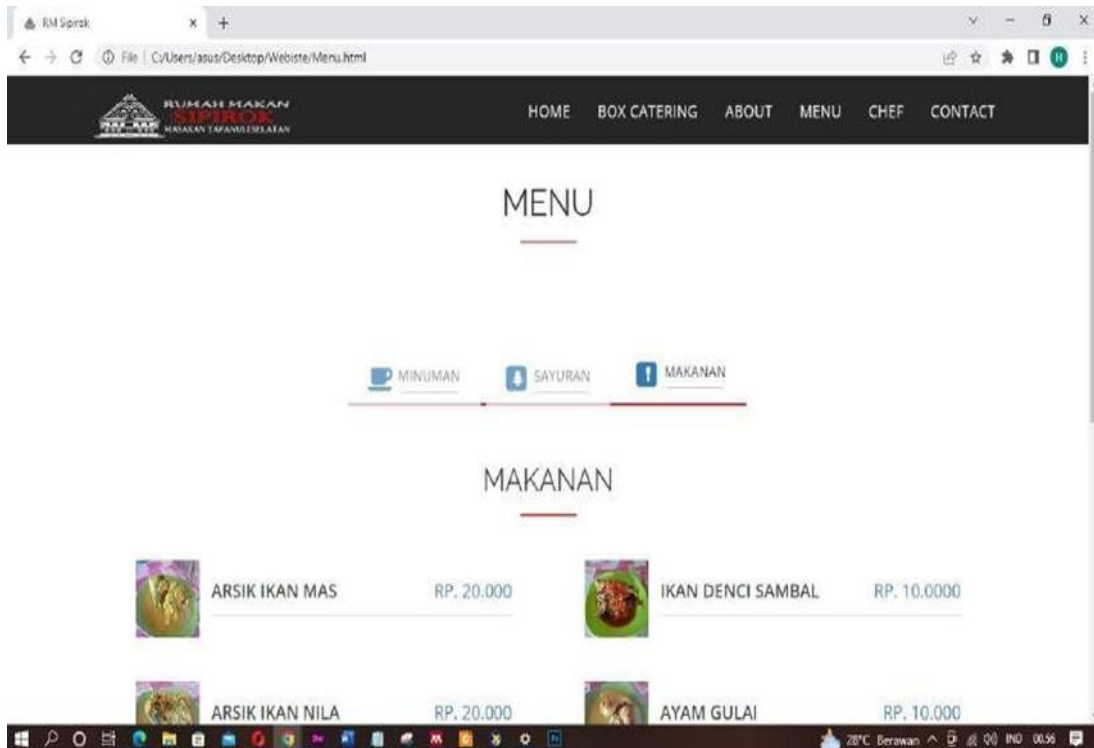
Gambar 6. Tampilan halaman Box Catering

3. Tampilan About berisi tentang rumah makan sipirok dari awal berdirinya rumah makan sipirok.



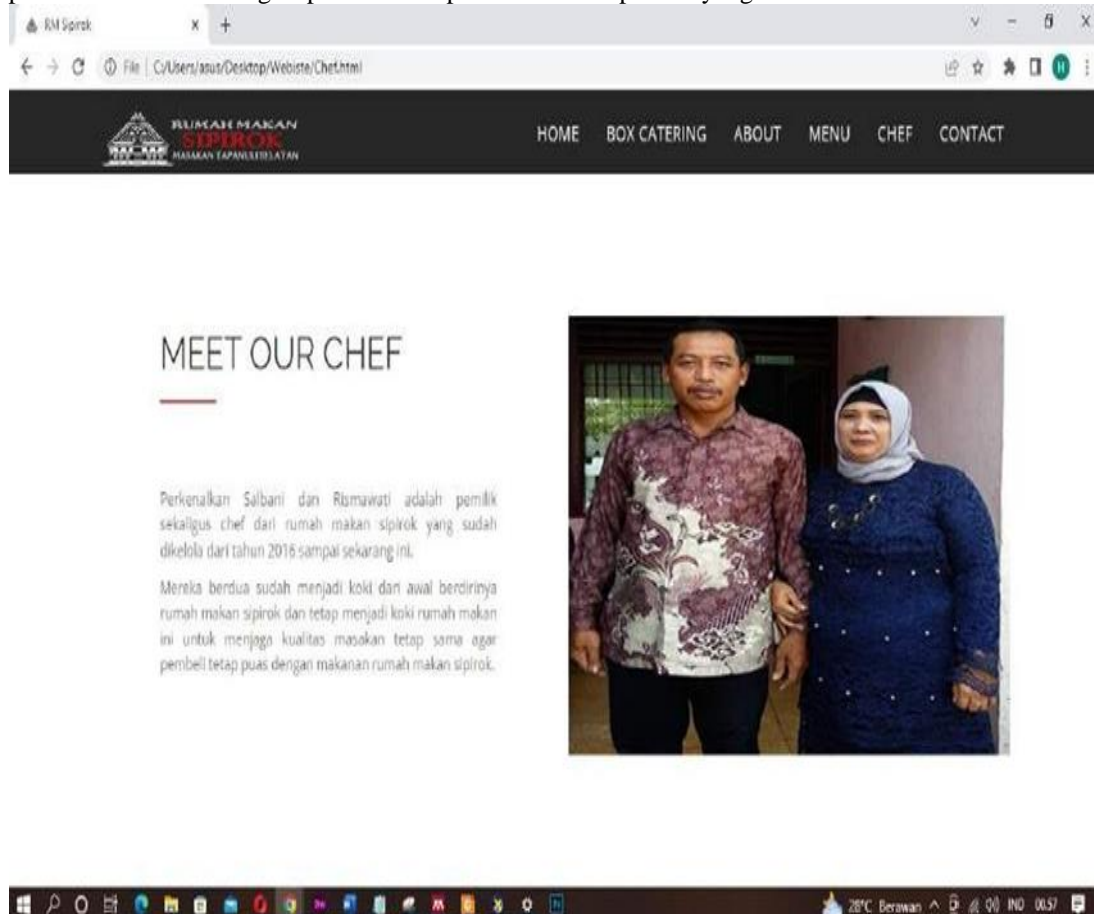
Gambar 7. Tampilan halaman About

4. Tampilan Menu berisi tentang produk minuman, sayuran dan makanan yang tersedia dirumah makan sipirokbeserta dengan harganya.



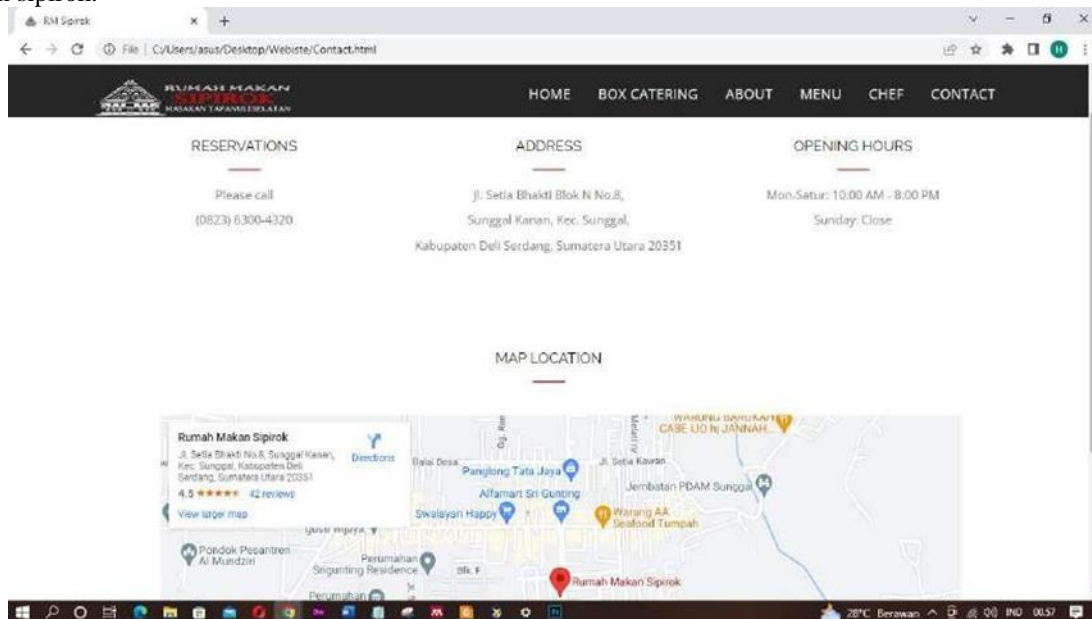
Gambar 8. Tampilan halaman Menu

5. Tampilan Chef berisi tentang siapa Koki dari pembuat semua produk yang tersedia dirumah makan tersebut.



Gambar 9. Tampilan halaman Chef

6. Tampilan Halaman *Contact* berisi tentang informasi nomor yang bisa dihubungi, jam buka, dan alamat dirumah makan sipirok.



Gambar 10. Tampilan halaman Contact

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai rancang bangun website rumah makan sipirok yang telah dibangun, peneliti mengambil kesimpulan bahwa website ini dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan sehingga dapat membantu menaikkan jumlah penjualan dari rumah makan sipirok. *Website* ini dibuat dengan tampilan (*interface*) yang ramah dan menarik (*user friendly*) agar menggunakan (pembeli) dapat menggunakannya dengan nyaman dan tidak sulit. Dengan *website* ini pembeli dapat mengurangi waktu antri saat pembelian dan dapat memilih menu tanpa harus melihat ke lokasi langsung seperti rumah makan pada.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan jurnal ini peneliti menyadari banyak mengalami kesulitan namun berkat bantuan dan dorongan dari berbagai pihak, akhirnya jurnal ini dapat terselesaikan. Peneliti dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak **Dr. H. Muhammad Isa Indrawan, S.E., M.M**, selaku Rektor Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
2. Bapak **Hamdani, S.T., M.T**, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
3. Bapak **Eko Hariyanto, S.Kom., M.Kom**, selaku Ketua Program Studi Sistem Komputer Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan.
4. Dosen Pembimbing Bapak **Rio Septian Hardinata, S.Kom., M.Kom** selaku Dosen Pembimbing peneliti yang telah banyak memberi bimbingan dan pengarahan selama peneliti membuat jurnal dan menyelesaikan jurnal ini.
5. Bapak **Nanang Sapria**, selaku Site Administrasi Manager yang telah memberikan izin waktu kerja kepada peneliti untuk dapat membuat jurnal ini.
6. Ayahanda **Salbani** dan Ibunda **Rismawati** selaku orang tua sekaligus pemilik dari rumah makan sipirok yang selalu menyayangi dan mencintai, yang membantu secara moral, spiritual dan material.
7. **Cecilia Ayu Serephita Sinaga, ST**, Selaku sahabat yang secara khusus membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti sehingga jurnal ini dapat terselesaikan.
8. Seluruh sahabat penulis yang telah membantu baik dalam memberi nasehat dan ilmu pengetahuan baru bagi penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan jurnal ini.
9. Bapak/Ibu Dosen Universitas Pembangunan Panca Budi Medan yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan jurnal ini.
10. Seluruh Dosen dan Staf Pegawai Fakultas Sains dan Teknologi yang telah banyak membantu dalam kelancaran seluruh aktifitas perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Abdulloh, "7 in 1 Pemrograman Web Untuk Pemula," *PT Elex Media Komputindo*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018, [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=21FwDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>
- [2] U. Padjadjaran, "Modul Pelatihan dan Pengembangan Website," *Direktorat Pelaks. dan Sist. Inf.*, pp. 1–34, 2016.
- [3] I. K. Astuti, "Fakultas Komputer," *Jar. Komput.*, p. 8, 2018, [Online]. Available: <https://id.scribd.com/document/503304719/jaringan-komputer>
- [4] H. Hartono, "Pengertian Website dan Fungsinya," *Ilmu Teknol. Inf.*, pp. 1–7, 2017.
- [5] A. O. Sari and A. Abdilah, *Buku Web Programming I berisikan materi belajar mengenai dasar-dasar pemrograman web . Buku ini direkomendasikan bagi pemula belajar pemrograman web . Buku ini menjelaskan bagaimana belajar dasar-dasar pemrograman web dengan mudah , praktis dan cepat dis.* 2019.
- [6] H. dan K. U. A. Purwokerto, "Dasar-Dasar Pemrograman Web," <https://humas.amikompurwokerto.ac.id/>, 2022. <https://humas.amikompurwokerto.ac.id/dasar-dasar-pemrograman-web/#:~:text=Pemrograman web adalah proses pembuatan,%2C facebook%2C tumblr%2C dll.> (accessed May 16, 2023).
- [7] Ismai, "Easy & Simple - Web Programming," p. 1, 2016, [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=E4tKDwAAQBAJ&pg=PA1&dq=pengertian+website&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwjCILyX3t3aAhWBfrwKHb6RCxYQ6AEIPzAF#v=onepage&q=pengertian%0Awebsite&f=false>
- [8] Dan T. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, "Pemrograman Berbasis Web," <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/>, 2021. <https://lmsspada.kemdikbud.go.id/mod/page/view.php?id=57743> (accessed May 16, 2023).
- [9] W. S. Karim, "Panduan praktis pemrograman web," no. September, pp. 4–47, 2012.
- [10] M. E. Lay, "E-Commerce Gitar Akustik Dan Sparepart Kota Malang Menggunakan Metode Customer To Customer," *J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–7, 2017.
- [11] S. R. U. A. S. Andy Antonius Setiawan, Arie S.M. Lumenta, "Rancang Bangun Aplikasi Unsrat E-Catalog," *J. Tek. Inform.*, vol. 14, no. 4, pp. 1–9, 2019.
- [12] C. Frederick and S. Bernard, "Analisa dan Desain Sistem Bimbingan Tugas Akhir Berbasis Web dengan Studi Kasus Fakultas Teknologi Informasi," *J. Inform.*, vol. 1, no. 2, pp. 93–106, 2018.
- [13] A. Yani, B. Saputra, and R. T. Jurnal, "Rancang Bangun Sistem Informasi Evaluasi Siswa Dan Kehadiran Guru Berbasis Web," *Petir*, vol. 11, no. 2, pp. 107–124, 2018, doi: 10.33322/petir.v11i2.344.
- [14] Sophian, "Web Design HTML, CSS & Javascript," *Comput. Graph. World*, vol. 29, no. 12, pp. 26–32, 2014.
- [15] M. R. Faisal and F. Abadi, *Pemrograman Web Dasar I*, no. August. 2020.
- [16] Muhammad said Hasibuan, "Design Dan Implementasi E-Jurnal Sebagai Peningkatan Layanan Jurnal Di Kopertis Wilayah 2," *Semin. Nas. Apl. Teknol. Inf.*, vol. 2010, no. Snati, pp. 46–50, 2010.
- [17] R. S. Pressman, *Software Engineering*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc, 2010