

Perancangan *Website* Sebagai Media Promosi Dan Infomasi Pada CV. Arunika Production

¹Dzaky Naufal Kurozy, ²Rayhan Donovan Fernando,

¹Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

²Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

¹dzakynaufal.dn@gmail.com, ²rayhandonovan05@gmail.com

Abstract

Since information technology is developing so quickly, more businesses are using digital media to promote and disseminate information. CV. As a business providing multimedia production services, Arunika Production needs informative and efficient promotional materials to expand its clientele and enhance its reputation. The goal of this project is to create and construct a website that may serve as a promotional and informational tool, showcasing the company's profile, services, portfolio, and internet contacts. The Waterfall method, which incorporates the phases of requirements analysis, system design, implementation, and testing, was employed in the creation of this website. PHP with MySQL database support, HTML, CSS, and JavaScript are among the tools utilized in the design process. The study's end product is a dynamic website that provides comprehensive details about CV. Arunika Production and can serve as a more effective channel of communication between the business and its clients. With the use of this website, CV. Arunika Production hopes to boost its online presence, give clients quick access to information, and broaden its online media marketing reach.

Keywords: Website, Promotion, CV. Arunika Production, Waterfall, Information System

Abstrak

Karena teknologi informasi berkembang sangat cepat, semakin banyak bisnis yang menggunakan media digital untuk mempromosikan dan menyebarkan informasi. CV. Sebagai bisnis yang menyediakan layanan produksi multimedia, Arunika Production membutuhkan materi promosi yang informatif dan efisien untuk memperluas klien dan meningkatkan reputasinya. Tujuan dari proyek ini adalah untuk membuat dan membangun situs *web* yang dapat berfungsi sebagai alat promosi dan informasi, yang menampilkan profil, layanan, portofolio, dan kontak internet perusahaan. Metode *Waterfall*, yang menggabungkan fase analisis persyaratan, desain sistem, implementasi, dan pengujian, digunakan dalam pembuatan situs *web* ini. *PHP* dengan dukungan basis data *MySQL*, *HTML*, *CSS*, dan *JavaScript* adalah beberapa alat yang digunakan dalam proses desain. Produk akhir studi ini adalah situs *web* dinamis yang menyediakan detail lengkap tentang CV. Arunika Production dan dapat berfungsi sebagai saluran komunikasi yang lebih efektif antara bisnis dan kliennya. Dengan penggunaan situs *web* ini, CV. Arunika Production berharap dapat meningkatkan kehadiran *online*-nya, memberi klien akses cepat ke informasi, dan memperluas jangkauan pemasaran media *online*-nya.

Kata Kunci: Website, Promosi, CV. Arunika Production, *Waterfall*, Sistem Informasi

A. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk dunia bisnis. Salah satu bentuk adaptasi adalah penggunaan media digital, terutama *website*, untuk mempromosikan dan menyebarkan informasi kepada masyarakat luas.

Produksi multimedia seperti video dokumenter, iklan, dan layanan kreatif lainnya ditawarkan oleh CV. Arunika Production. CV. Arunika Production membutuhkan media promosi yang informatif dan menarik karena perusahaan ini berfokus pada dunia visual dan komunikasi. Untuk

mencapai target pasar, informasi tentang layanan dan portofolio perusahaan masih terbatas.

Dengan menggunakan situs *web* mereka, bisnis dapat membuat profil, layanan, portofolio, dan informasi kontak lebih terorganisir dan mudah diakses di mana saja dan kapan saja. Selain itu, ini memungkinkan bisnis berkomunikasi secara langsung dengan pelanggan, meningkatkan kepercayaan, dan membangun reputasi merek yang kuat. Akibatnya, diperlukan desain *web* yang dirancang secara sistematis untuk memenuhi kebutuhan bisnis.

Analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian adalah tahapan dari metode *Waterfall* dalam perancangan ini. Dengan metode ini, diharapkan situs *web* dinamis yang berfungsi sebagai media informasi dan juga sebagai alat promosi yang efektif untuk membantu CV Arunika Production berkembang dan bertahan di era internet.

Website tidak hanya berfungsi sebagai media informasi, tetapi juga merupakan alat yang sangat efektif untuk mempromosikan bisnis. *Website* dapat menarik perhatian calon pelanggan dan membangun kepercayaan terhadap kredibilitas perusahaan dengan fitur yang interaktif dan tampilan yang menarik. Pelanggan juga dapat mempercepat proses transaksi dan konsultasi layanan dengan berkomunikasi langsung melalui form pemesanan atau fitur kontak. Tidak diragukan lagi, hal ini meningkatkan engagement dan loyalitas pelanggan.

Alur kerja sistematis yang digunakan dalam desain *web* ini menggunakan metode *Waterfall* dimulai dengan tahap analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi, dan pengujian. Setiap tahap dilakukan secara bertahap untuk memastikan bahwa sistem dirancang dengan baik untuk meminimalkan kesalahan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Metode ini memungkinkan proses pembuatan situs *web* menjadi lebih terukur dan terkontrol.

Selain itu, model arsitektur client-server digunakan untuk membangun *website* teknis dengan backend berbasis *PHP* dan *database MySQL*. Alur data relasional dan efisien yang dijamin oleh *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS) juga membantu perancangan data. Semua komponen ini dimaksudkan untuk membuat sistem *web* yang kuat, aman, dan mudah untuk dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan bisnis.

Sebagai perusahaan yang menyediakan jasa produksi multimedia dan penyewaan alat event, CV. Arunika Production belum memiliki *website* profesional yang dapat digunakan untuk mempromosikan bisnisnya dan menyebarkan informasi. Akibatnya, informasi tentang layanan penyewaan alat event, seperti jenis alat, harga, dan ketersediaan, belum diberikan secara luas dan efektif kepada klien. Oleh karena itu, perancangan dan pembangunan situs *web* yang menarik secara visual, terstruktur, dan memiliki fitur interaktif yang memungkinkan pelanggan berkomunikasi dan memesan layanan.

B. TEORI DAN METODELOGI:

Tahap awal ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang definisi dan karakteristik utama sebuah situs *web*. *Web* adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang dapat diakses melalui jaringan internet oleh *browser*. *Website* dapat statis (menampilkan konten yang tidak berubah) atau

dinamis (menampilkan konten yang terus-menerus diperbarui). *Website* adalah media yang sangat efektif untuk menyebarkan informasi dan promosi, menurut Nugroho (2010), karena pengguna dapat mengaksesnya kapan saja dan di mana saja.

Melakukan studi literatur terkait *website* dan media promosi digital, Penelitian ini dilakukan kajian literatur untuk mengumpulkan informasi dan teori yang relevan mengenai peran dan manfaat *website* dalam dunia bisnis, khususnya sebagai media promosi digital. Studi literatur diperoleh dari berbagai referensi seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel teknologi yang membahas tentang desain *website*, pengembangan sistem informasi, serta pemanfaatan internet untuk mendukung kegiatan pemasaran dan komunikasi perusahaan

Menentukan tujuan pembangunan situs *web* perusahaan, tahap ini adalah merumuskan tujuan pembangunan situs *web* perusahaan dari perspektif perusahaan. Dengan profil perusahaan, layanan multimedia, galeri portofolio, testimoni klien, dan kontak perusahaan, situs *web* ini berfungsi sebagai sumber informasi mengenai CV Arunika Production. Tujuan tambahan adalah meningkatkan kredibilitas dan menjalin hubungan langsung dengan pelanggan melalui fitur komunikasi *online*.

Merancang konten dan struktur informasi *website*: Proses ini melibatkan pembuatan konten dan struktur navigasi informasi yang akan ditampilkan di *website*. Semua konten dibuat berdasarkan kebutuhan pengguna dan karakteristik perusahaan. Ini juga berlaku untuk halaman beranda, tentang kami, layanan, portofolio, blog, dan halaman review. Struktur informasi diubah untuk menjadi lebih mudah digunakan dan mudah digunakan, dan tujuan dari desain ini adalah untuk membuat informasi mudah diakses, cepat, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tahap terakhir berkonsentrasi pada pemilihan strategi dan pendekatan teknis untuk pengembangan *website*. Ini berfokus pada pembentukan fondasi sistem untuk pengembangan *website*. Analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan pengujian adalah tahapan dari metode *Waterfall*. Selain itu, sistem menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS), serta *arsitektur client-server*. Selain itu, backend *PHP* dan *database MySQL* digunakan. Diharapkan bahwa metode ini akan menghasilkan situs *web* yang stabil dan interaktif yang akan membantu pengembangan CV digital Arunika Production.

Metode *Waterfall* adalah salah satu metode pengembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekuensial, di mana setiap tahap dilakukan secara berurutan dan tidak dapat kembali ke tahap sebelumnya

sebelum selesai. Metode ini digunakan dalam pengembangan sistem informasi *website* CV. Arunika Production.

(Pressman 2010) menyatakan bahwa model *Waterfall* sangat cocok untuk proyek dengan ruang lingkup dan persyaratan yang jelas sejak awal, seperti proyek ini.

Tahap pertama adalah melakukan analisis kebutuhan. Tujuan dari tahap awal ini adalah untuk menemukan kebutuhan sistem untuk aspek fungsional dan non-fungsional. Untuk mengetahui kebutuhan dan masalah yang dihadapi, proses ini dilakukan dengan metode seperti wawancara dan diskusi langsung dengan manajemen CV. Arunika Production. Observasi, pengamatan proses kerja, dan teknik promosi yang telah digunakan sebelumnya Studi literatur, referensi teori, dan studi kasus yang sebanding untuk bahan perbandingan dan acuan pengembangan

Antarmuka *web* dibuat pada tahap kedua perancangan sistem. Ini termasuk halaman beranda, profil perusahaan, layanan, portofolio, dan kontak. *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Logical Record Structure* (LRS) digunakan untuk membuat database, dan arsitektur sistem juga mencakup model client-server dengan *backend PHP* dan *database MySQL*.

Pada langkah ketiga, desain sistem diubah menjadi kode program. Alat dan teknologi yang digunakan termasuk *HTML*, *CSS*, *JavaScript* untuk membuat tampilan situs *web* (frontend), *PHP* untuk mengelola logika backend (scripting server-side), *MySQL* untuk pengelolaan database, dan *XAMPP* sebagai server lokal untuk menjalankan aplikasi secara offline.

Pada tahap keempat, setelah proses implementasi selesai, sistem diuji untuk memastikan bahwa semua fitur bekerja sesuai harapan dan tidak ada kesalahan. Jenis pengujian seperti *Black Box*, yang dilakukan oleh pengguna yang tidak memahami kode, berfokus pada input dan output setiap fitur, seperti apakah form kontak mengirim data dengan benar. Pengujian fungsional berikutnya memeriksa fitur penting seperti tampilan konten, pengisian formulir, dan navigasi menu. Pengujian dilakukan di server publik, bukan di lingkungan lokal.

Setelah pembuatan dan pengujian sistem selesai, tahap terakhir adalah perawatan dan perbaikan sistem. Kegiatan pemeliharaan terus dilakukan, seperti memperbaiki bug atau kesalahan yang ditemukan selama proses uji coba, membersihkan dan memperapian kode program agar lebih mudah dipahami jika perlu dikembangkan lebih lanjut, dan menyusun dokumentasi agar pengembang berikutnya dapat memahami struktur sistem, meskipun sistem belum dirilis secara *online*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan aplikasi program ini adalah Lenovo Ideapad GAMING, sebuah laptop kelas menengah yang mendukung kebutuhan pengembangan sistem berbasis *web*. Spesifikasi perangkat yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1 Perangkat Keras (Hardware)

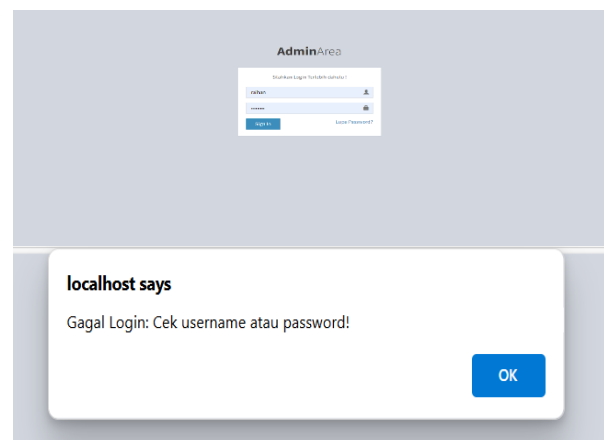
No	Jenis	Spesifikasi	Keterangan
1	Laptop	Processor	AMD Ryzen 7 8845HS 4.5 GHz
		Memory RAM	DDR4 16 DB
		VGA	AMD Radeon 780M
		System Type	64-bit
		Hardisk	512 Megabyte
		Display	LED 14.0 inci 1366x768 pixel
		OS	Windows 11 Home 64 Bit

Lalu Spesifikasi Perangkat Lunak (*Software*), Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem yaitu sebagai berikut :

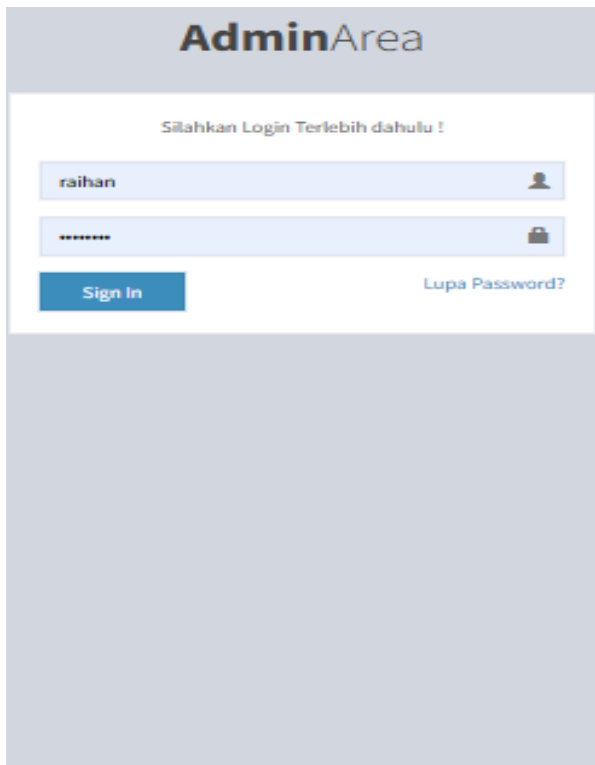
Tabel 2 Perangkat Lunak (Software)

No	Spesifikasi	Keterangan
1	OS	Windows 11 Home 64 Bit
2	Database	<i>MySQL</i> 8.0.
3	Laragon	Versi 6.0
4	Pemrograman <i>WEB</i>	<i>PHP</i> , <i>JavaScript</i> , <i>HTML</i> , <i>Apache</i> , <i>CSS</i> , <i>Blade</i> , <i>TailwindCSS</i>
5	Software Editor	<i>Visual Studio Code</i>

Setelah itu adalah Pengujian Fungsionalitas Tampilan Antarmuka Sistem. Tampilan Login Admin dan User Sistem membedakan login antara admin dan user. Setelah memasukkan username dan password yang benar, pengguna akan diarahkan ke dashboard sesuai perannya. Jika data salah, sistem akan menampilkan pesan error yang sesuai.

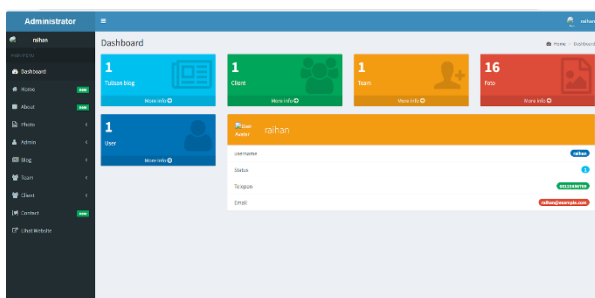


Gambar 1 Admin Login (Error)

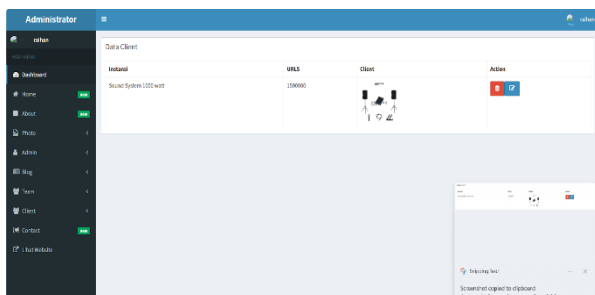


Gambar 2 Admin Login

Tahap berikut nya adalah Tampilan dashboard admin, dan sekaligus untuk mengedit data *profile* sampai data produk. Pada halaman dashboard admin, ditampilkan ringkasan data control admin, serta fitur manajemen pengguna. Admin juga memiliki akses untuk melakukan perubahan data untuk *web* tersebut.

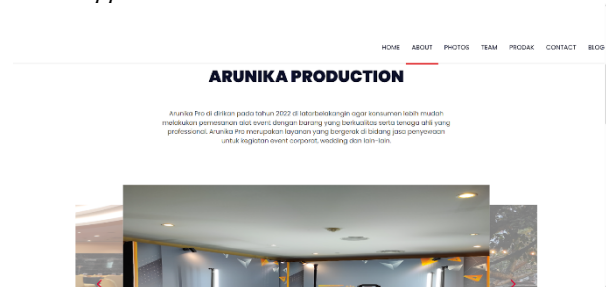


Gambar 3 Halaman Dashboard



Gambar 4 Halaman Produk

Hasil tampilan yang dibuat admin. Setelah user masuk di *web* bisa melihat Sejarah Perusahaan sampai produk - produk yang di tawarkan, namun pemesanan masih by wa atau bisa di lihat di *web* ada pengarahannya memesan melalui *WhatsApp*.



Gambar 5 Halaman Tampilan Dashboard *Website*

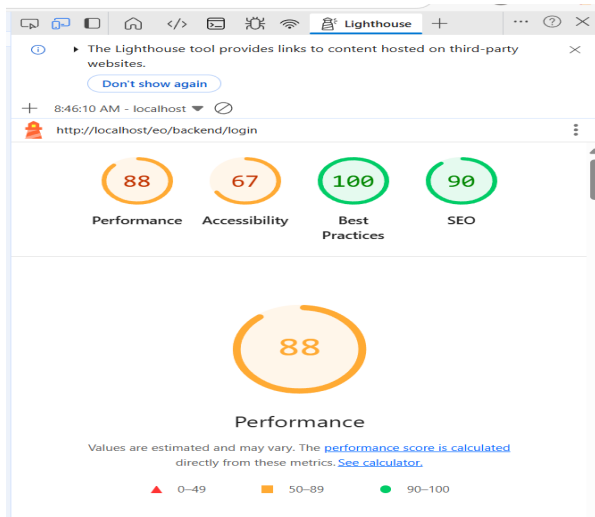
Hasil Pengujian Sistem Fungsionalitas, Pengujian nonfungsional dilakukan untuk memastikan bahwa sistem tidak hanya berfungsi sesuai kebutuhan, tetapi juga berjalan dengan performa yang efisien dan responsif. Pengujian ini mencakup aspek kecepatan akses, efisiensi query database, dan kompatibilitas perangkat

3.4 Format Pengujian

Tabel 4 Format Pengujian

No	Skenario	Hasil uji coba	Status
1	Login Pengguna	Berhasil masuk ke dashboard	Pass
2	Login Pengguna	Muncul pesan error "Password salah !"	Pass
3.	1. Klik Tambah Foto di Menu Tambha Foto 2. Klik Data Foto di Menu Data Foto	1. Meuju ke Halaman Data Foto 2. Menuju ke Halaman Tampil Profile	Pass
4.	1. Klik Tombol Tambah Produk 2. Klik Tombol Edit	1. Menampilkan Form Tambah Produk 2. Menam pilkan Form Tambah Produk	Pass
5.	1. Klik Tombol Tambah User 2. Klik Tombol Data User 3. Klik Tombol Hapus 4. Klik Tombol Edit	1. Menam pilkan Form Tambah User Data Admin 2. Menampilkan Form Tambah User Data Admin 3. Meampilkan Pop-up opsi Delete 4. Menampilkan Halaman Edit Data	Pass

Waktu Respons Dashboard, Berdasarkan hasil pengujian performa menggunakan Lighthouse terhadap beberapa halaman utama system. seperti halaman login, dashboard admin. Skor performa rata-rata berada pada kategori menengah (67–88) dengan nilai bervariasi antara 60 hingga 100 tergantung kompleksitas halaman. Hal ini menunjukkan bahwa sistem mampu menampilkan halaman dengan waktu respon yang cukup cepat dan stabil, walaupun masih terdapat ruang untuk optimasi lebih lanjut, terutama dalam pengelolaan asset statis dan efisiensi rendering tampilan.



Gambar 6 Performance

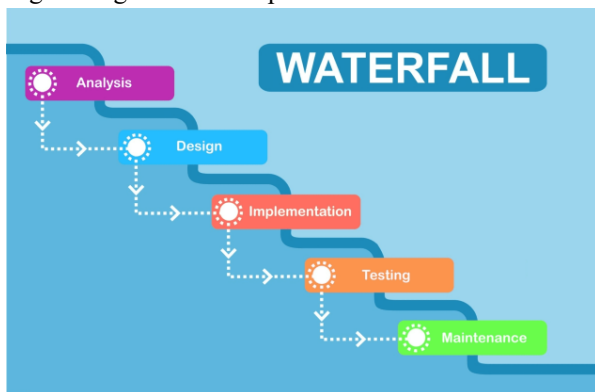
Secara keseluruhan, sistem telah memenuhi aspek non-fungsional dalam hal kecepatan akses, aksesibilitas, dan praktik pengembangan terbaik (*best practices*) dengan skor rata-rata di atas ambang minimal yang direkomendasikan untuk aplikasi *web* internal.

Analisis dan Implikasi

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian, sistem informasi berbasis *website* pada CV. Arunika Production memberikan beberapa poin penting yang dapat dianalisis seperti Efektivitas Promosi, *Website* yang dibangun memberikan sarana promosi yang dapat menjangkau audiens lebih luas dibanding media konvensional. Informasi layanan, portofolio, dan kontak dapat diakses secara langsung oleh calon pelanggan tanpa batasan waktu dan lokasi.

Kelebihan dan Keterbatasan Metode

Metode *Waterfall* memiliki kelebihan yang menjadikannya cocok digunakan dalam proyek pengembangan *website* seperti ini



Gambar 7 Waterfall

Namun juga memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Model *Waterfall* dapat memberikan hasil

maksimal jika digunakan pada proyek dengan ruang lingkup yang jelas, seperti pada pengembangan *website* company profile yang tidak terlalu kompleks.

D. PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *website* sebagai media promosi dan informasi pada CV. Arunika Production, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi berbasis *web* yang dirancang dan dibangun telah berhasil memenuhi tujuan utama, yaitu menyediakan platform digital yang informatif, profesional, dan mudah diakses. *Website* ini mendukung aktivitas promosi perusahaan dengan menyajikan konten yang terstruktur, visual yang menarik, dan fitur komunikasi langsung melalui *WhatsApp*.

Uji fungsional dan nonfungsional sistem berhasil; hasil menunjukkan bahwa semua fitur utama dapat berfungsi sesuai kebutuhan. Selain itu, situs *web* telah dioptimalkan untuk perangkat mobile dan desktop, sehingga lebih banyak pelanggan dapat mengaksesnya. Metode pengembangan *Waterfall* membuat proses implementasi terstruktur dan dokumentatif, tetapi fleksibelnya kurang jika dibandingkan dengan metode iteratif.

Pengembangan tambahan dapat dilakukan di *website* ini, seperti integrasi sistem pemesanan, manajemen konten dinamis, dan analisis statistik kunjungan. Platform digital ini meningkatkan komunikasi dan meningkatkan persepsi perusahaan yang profesional.

Saran

untuk melakukan beberapa pengembangan lanjutan agar situs *web* yang telah dikembangkan memiliki efek yang lebih besar. Pertama, untuk meningkatkan layanan pelanggan dan meningkatkan kecepatan transaksi, sistem pemesanan *online* sangat penting. Kedua, peningkatan elemen keamanan, seperti penggunaan enkripsi data dan autentikasi berlapis, akan membantu menjaga data pengguna dan sistem aman. Ketiga, peningkatan visibilitas *website* di mesin pencari dan jangkauan audiens akan dicapai melalui pengoptimalan SEO dan hosting di server publik. Selain itu, menambahkan fitur yang memungkinkan analisis statistik pengunjung dan pemantauan kinerja sistem dapat membantu manajemen mendapatkan pemahaman yang bermanfaat. Terakhir, orang yang tidak memiliki keahlian teknis dapat melakukan pengelolaan konten secara mandiri dengan membuat *website* yang berbasis *Content Management System* (CMS).

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada CV. Arunika Production atas dukungannya, serta kepada dosen pembimbing dan pihak yang telah berkontribusi dalam proyek ini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, C. (2022). Application of Academic Information System With Extreme Programming Method (Case Study: Jakarta International Polytechnic).
- Anwar, C. (2024). Rekomendasi Teknis Untuk Pengolahan Data Berbasis *Web*. *Jurnal Informatika Utama*, 2(1), 50-54.
- Purba, M., Bakhtiar, H., Utami, M., Umilizah, N., & Iryani, L. (2024). Perancangan dan Implementasi *Web* Informasi Company Profile untuk SMK Makarti Jaya. *JUKOMIKA*, 7(1), 1-6.
- Ulandari, T., & Mulyono, H. (2022). Sistem Informasi Promosi Berbasis *Web* pada CV. Albanesia Group. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 102-117.
- Aprizal, Y. (2024). Perancangan Company Profile Berbasis *Web* Sebagai Sarana Pemasaran CV. Rizqi Inti Buana. *Jurnal Responsive Teknik Informatika*, 8(1), 45-51.
- Rudiawan, A. R., Amelia, T., & Muvid, M. B. (2024). Perancangan Situs *Web* Profil untuk Meningkatkan Pemasaran UMKM Malika's Cake. *SCAN: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 18(3), 98-106.
- Aprizal, M. T. (2022). Perancangan Media Pemasaran Produk Unit Produksi Berbasis *Website* Menggunakan Wix di SMKN 2 Cilaku. *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Susilowati, E., Fadilah, N., & Nugroho, R. (2023). Perancangan *Website* Rumah Makan Ninik sebagai Media Promosi Menggunakan UML. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 12(1), 65-72.
- Hanggawaly, B. A., Pekuwal, A. A., & Sitaniapessy, D. A. (2024). Perancangan Sistem Informasi Promosi Berbasis *Website* Menggunakan Metode *Waterfall* pada Sekolah Tenun Sumba Timur. *Jurnal Inovatif*, 3(1), 20-27.
- Rumpoko, A. S., & Sulisty, G. B. (2021). Perancangan *Website* Sistem Informasi Penjualan pada Anita Kurnia Boutique Malang. *Bianglala Informatika*, 7(1), 33-41.
- Sari, N., & Mustika, D. (2021). Pengembangan *Website* Promosi Produk UMKM Berbasis Responsif. *Jurnal Teknologi dan Bisnis Digital*, 5(2), 88-96.
- Anwar, Chairul, et al. "The Application of Mobile Security Framework (MOBSF) and Mobile Application Security Testing Guide to Ensure the Security in Mobile Commerce Applications." *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi* (2023): 97-102.
- Hartanto, D. (2023). Implementasi Metode Agile dalam Pembuatan *Website* Company Profile. *Jurnal Teknologi dan Rekayasa Sistem Informasi*, 9(1), 72-78.
- Kusuma, Y. P. (2021). Evaluasi Efektivitas *Website* Promosi pada Jasa Fotografer. *Jurnal Komunikasi Visual dan Desain*, 7(2), 56-64.
- Wulandari, S. (2022). Perancangan *Web* Marketing untuk Start-up Kreatif Berbasis MVC. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 11(3), 147-154.
- Ernawati, P. (2023). Desain *Website* Perusahaan Manufaktur dengan Optimasi SEO. *Jurnal Teknik Komputer*, 5(4), 174-181.
- Pramono, B. (2021). Penerapan UX Research pada *Website* CV Layanan Digital. *Jurnal Interaktif Media*, 6(1), 88-95.
- Aisyah, L. (2022). Strategi Promosi Digital via *Website* untuk Jasa Event Organizer. *Jurnal Komunikasi Bisnis dan Digital*, 8(3), 203-210.
- Rachman, A., & Harahap, R. (2023). Evaluasi Desain Responsif pada *Website* Promosi CV Berbasis HTML5 dan CSS3. *Jurnal Teknologi dan Aplikasi Komputer*, 9(2), 129-136.
- Maulana, A. (2022). Optimalisasi Media Informasi CV. Eka Jaya melalui *Website* Dinamis. *Jurnal Teknik Informatika dan Multimedia*, 4(1), 31-38.
- Wijaya, R. A., & Nugroho, S. (2021). Pengaruh Desain User Interface dan User Experience terhadap Kepuasan Pengguna *Website*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer*, 7(2), 110-119.