

PERANCANGAN PLATFORM INOVATIF UNTUK PELESTARIAN DAN PENGEMBANGAN KULINER NUSANTARA DI ERA GLOBALISASI

Andrean Maulana Artiarno¹, Eko Darmanto²

Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

Jl. Lkr. Utara, Kayuapu Kulon, Gondangmanis, Kudus

E-mail: andreanmaulana534@gmail.com¹, eko.darmanto@umk.ac.id²

Abstrak – Pelestarian kuliner Nusantara memiliki peran penting dalam menjaga identitas budaya, pengetahuan lokal, dan mata pencaharian komunitas. Namun, tantangan semakin besar karena kurangnya *platform* yang mendukung keterampilan memasak masyarakat dan meningkatnya dominasi makanan cepat saji. Untuk menghadapi masalah ini, perlu dilakukan upaya yang mencakup pelatihan kuliner dan promosi budaya lokal dengan tujuan meningkatkan keberlanjutan industri kuliner serta memperkuat identitas budaya. Sebagai solusi, diusulkan pembangunan *website* Amboja, yang menyediakan resep otentik kuliner Indonesia dalam bentuk video dan teks, serta menjadi media perantara bagi pencari kerja di industri kuliner dan sumber informasi pelatihan keterampilan. *Website* Amboja bertujuan menciptakan ekosistem yang berkelanjutan untuk mendukung perkembangan kuliner lokal, memberdayakan pelaku industri, dan memperkaya pengalaman kuliner masyarakat. Studi ini menunjukkan bahwa pendekatan terintegrasi dapat meningkatkan pelestarian dan pengembangan kuliner Nusantara di tengah arus globalisasi.

Kata Kunci: kuliner, lokal, nusantara, *web development*

I. PENDAHULUAN

Kuliner Nusantara merupakan salah satu warisan budaya yang sangat berharga, mencerminkan kekayaan dan keragaman budaya Indonesia. Makanan tradisional Indonesia tidak hanya menawarkan cita rasa yang khas dan unik, tetapi juga mengandung nilai-nilai sejarah, sosial, dan ekonomi yang mendalam. Namun, di era globalisasi yang semakin pesat, keberadaan kuliner tradisional ini menghadapi tantangan besar. Dominasi makanan cepat saji yang lebih mudah diakses dan diminati oleh masyarakat, terutama generasi muda, menyebabkan menurunnya perhatian terhadap kuliner lokal. Hal ini mengancam kelangsungan tradisi kuliner yang telah diwariskan dari generasi ke generasi.

Selain itu, kurangnya *platform* yang dapat mengakomodasi dan mendukung keterampilan memasak dari masyarakat turut memperburuk situasi ini (Nabila Ayoedya et al., 2024). Banyak komunitas yang memiliki pengetahuan mendalam tentang kuliner tradisional tidak memiliki sarana yang memadai untuk membagikan keterampilan mereka atau mengembangkan usaha kuliner. Kurangnya dukungan ini menyebabkan keterampilan kuliner tradisional perlahan-lahan menghilang dan semakin sulit diwariskan kepada generasi berikutnya. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang konkret untuk menjaga dan mengembangkan kekayaan kuliner Nusantara di tengah arus modernisasi.

Sebagai respons terhadap tantangan ini, inisiatif untuk menciptakan *platform* digital seperti

website Amboja menjadi sangat relevan. *Website* ini dirancang untuk menjadi pusat informasi dan sumber daya bagi pelestarian kuliner Nusantara. Amboja tidak hanya menyediakan resep-resep otentik dalam bentuk video dan teks, tetapi juga berfungsi sebagai media perantara bagi orang yang mencari lowongan kerja di industri kuliner dan sebagai sumber informasi pelatihan untuk pengembangan keterampilan kuliner. Dengan adanya Amboja, diharapkan tercipta ekosistem yang mendukung keberlanjutan industri kuliner lokal, memberdayakan para pelaku industri, dan memperkaya pengalaman kuliner masyarakat, sekaligus memperkuat identitas budaya Indonesia di tengah arus globalisasi.

Di samping menyediakan resep, Amboja juga berperan penting dalam mempromosikan wisata kuliner lokal. Dengan meningkatnya minat wisata kuliner global, Indonesia memiliki peluang besar untuk memanfaatkan kekayaan kuliner tradisionalnya sebagai daya tarik wisata. Amboja dapat menjadi jembatan untuk memperkenalkan masakan-masakan lokal kepada wisatawan, baik domestik maupun mancanegara, melalui konten yang menarik dan informatif. Ini tidak hanya membantu meningkatkan eksposur produk kuliner lokal, tetapi juga dapat mendukung perekonomian daerah dengan meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan.

Keberadaan *website* Amboja sebagai *platform* digital multifungsi diharapkan dapat memberikan solusi konkret terhadap berbagai tantangan yang dihadapi dalam pelestarian dan pengembangan

kuliner Nusantara. Dengan menyediakan resep otentik, pelatihan keterampilan, promosi budaya kuliner lokal, dan dukungan bagi pelaku industri, Amboja dapat menciptakan ekosistem yang mendukung keberlanjutan kuliner tradisional Indonesia. Melalui inisiatif ini, tidak hanya kekayaan kuliner yang akan terjaga, tetapi juga identitas budaya dan ekonomi lokal akan semakin kuat di tengah arus globalisasi yang terus berkembang. Amboja menjadi harapan baru dalam menjaga dan mengembangkan warisan kuliner Indonesia untuk generasi mendatang.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Website

Website adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan dapat diakses melalui internet menggunakan sebuah alamat *URL (Uniform Resource Locator)* yang unik. Halaman-halaman ini berisi berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar, video, dan multimedia lainnya, yang disusun secara terstruktur dan seringkali memiliki tujuan atau tema tertentu. Sebuah *website* diakses melalui *browser web* dan dapat dibuat untuk berbagai keperluan, termasuk informasi, hiburan, perdagangan, pendidikan, komunikasi, dan banyak lagi (Steven Carlo Wijaya et al., 2024).

B. Front-End

Front-End adalah bagian dari pengembangan *web* yang berkaitan dengan segala sesuatu yang dilihat dan berinteraksi dengan pengguna pada suatu *website* atau aplikasi *web*. Ini mencakup desain visual, tata letak, dan interaktivitas halaman *web*. *Front-end* sering disebut sebagai "*client-side*" karena beroperasi di sisi pengguna, yakni di dalam *browser web* pengguna.

C. Kuliner

Kuliner adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan memasak, makanan, dan seni penyajian makanan (V. J. Wulandari et al., 2024). Istilah ini mencakup berbagai aspek, mulai dari bahan baku, teknik memasak, resep, cara penyajian, hingga tradisi dan budaya makan suatu masyarakat. Kuliner tidak hanya berfokus pada proses pembuatan makanan, tetapi juga mencakup pengalaman menikmati dan mengapresiasi makanan tersebut.

D. Platform

Platform adalah kerangka kerja atau infrastruktur perangkat lunak yang menyediakan lingkungan untuk membangun dan menjalankan situs web atau aplikasi *web*. Ini mencakup kombinasi dari bahasa pemrograman, perangkat lunak *server*, *database*, dan alat pengembangan lainnya yang digunakan untuk menciptakan pengalaman digital yang interaktif dan berfungsi (Azhariyah & Mukhlis, 2023).

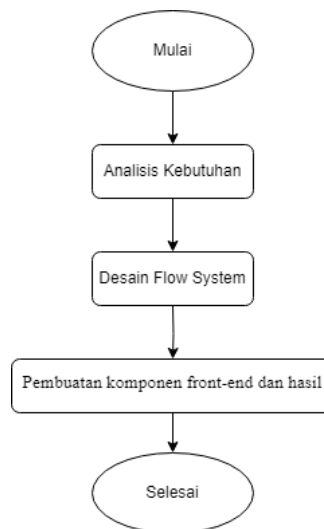
E. Figma

Figma adalah sebuah platform desain grafis berbasis *cloud* yang digunakan untuk membuat

prototipe, desain UI/UX (*User Interface/User Experience*), dan kolaborasi antar tim desain. *Figma* memungkinkan pengguna untuk bekerja secara kolaboratif dalam waktu nyata, mengedit dan memberikan umpan balik langsung pada desain, serta menyimpan proyek secara aman di *cloud* untuk diakses dari berbagai perangkat (Perdana et al., 2024).

III. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diterapkan dimulai dengan melakukan analisis kebutuhan untuk memahami secara mendalam kebutuhan pengguna dan masalah yang ingin diselesaikan. Setelah itu, dilakukan desain sistem dengan merancang konsep-konsep dasar, arsitektur, dan fitur-fitur utama yang akan ada dalam sistem. Tahap selanjutnya adalah rancangan alur sistem, di mana diatur bagaimana interaksi antara pengguna dan sistem akan terjadi, serta menggambarkan proses-proses yang akan dilalui oleh pengguna dalam menggunakan sistem. Terakhir, dilakukan pembuatan desain dan *coding front-end* yang melibatkan pengembangan tampilan visual dan antarmuka pengguna yang responsif, intuitif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Dinanti et al., 2024). Metode ini bertujuan untuk menghasilkan sistem yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, memiliki arsitektur yang kokoh, serta memiliki antarmuka yang menarik dan mudah digunakan.



Gambar 1. Alur metode penelitian

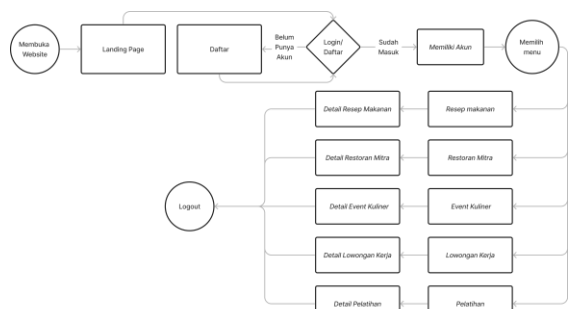
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan pada *Website* Amboja dilakukan untuk memahami tujuan utama situs dan kebutuhan pengguna secara mendalam. Hal ini mencakup pemahaman tentang bagaimana situs ini akan membantu pelestarian dan pengembangan

kuliner Nusantara, menyediakan informasi tentang lowongan kerja di industri kuliner, serta memberikan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan kuliner. Selain itu, analisis kebutuhan juga mempertimbangkan aspek non-fungsional seperti keamanan data, responsivitas antarmuka pengguna, dan kesesuaian dengan regulasi privasi. Dengan analisis yang sudah dilakukan, diharapkan *Website Amboja* dapat menghadirkan pengalaman yang sesuai dengan harapan pengguna dan memberikan dampak positif dalam pelestarian dan pengembangan kuliner Nusantara.

4.2. Desain *Flow System*



Gambar 2. *Goal Statement* Amboja

Flow system ini menggambarkan alur navigasi pengguna pada *Website Amboja*, mulai dari membuka *website* hingga menjelajahi berbagai fitur yang tersedia. Pengguna memulai dengan membuka halaman utama (*landing page*), di mana mereka dapat memilih untuk mendaftar atau masuk jika sudah memiliki akun. Setelah *login*, pengguna dapat mengakses berbagai menu seperti resep masakan, restoran mitra, lowongan pekerjaan dan pelatihan, serta event kuliner.

Pada halaman resep masakan, pengguna dapat memilih resep yang diinginkan, melihat detail resep, dan menonton video *tutorial*. Halaman restoran mitra memungkinkan pengguna melihat daftar restoran yang berpartisipasi, dengan opsi untuk melihat informasi lokasi, jam buka, dan kontak melalui halaman detail restoran. Untuk mencari peluang pekerjaan atau pelatihan, pengguna dapat mengunjungi halaman lowongan pekerjaan dan pelatihan, melihat detail lowongan, dan membuka link pendaftaran resmi dari mitra.

Selain itu, pengguna dapat mengikuti informasi tentang acara kuliner melalui halaman event kuliner, yang menyediakan detail acara termasuk informasi lebih lanjut pada halaman detail event. *Flow system* ini dirancang untuk memberikan pengalaman pengguna yang intuitif dan terstruktur, memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mengakses informasi dan layanan yang disediakan oleh *Website Amboja*, serta mendukung tujuan utama *platform* dalam melestarikan dan mempromosikan kuliner Nusantara (Zahra et al., 2024).

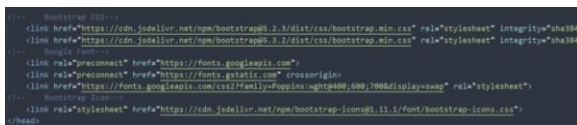
Gambar 3. *Research Board*

Research board adalah merupakan sebuah alat visual yang digunakan untuk mengorganisir dan memvisualisasikan data, ide, dan temuan selama proses penelitian. Dalam konteks pengembangan *Website Amboja*, *research board* dibuat melalui platform Figma untuk memudahkan kolaborasi tim dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menyusun informasi yang relevan dengan proyek. *Figma* memungkinkan tim untuk bekerja secara real-time, berbagi hasil penelitian, dan mendapatkan umpan balik secara langsung, sehingga mempercepat proses pengambilan keputusan.

Fungsi utama dari *research board* dalam pengembangan *Website Amboja* adalah untuk memberikan pandangan yang terstruktur dan komprehensif tentang kebutuhan dan preferensi pengguna, tren kuliner, serta potensi tantangan dan peluang di industri kuliner. Dengan adanya *research board*, tim pengembang dapat dengan mudah mengidentifikasi area yang membutuhkan perhatian khusus, merumuskan strategi yang lebih efektif, dan memastikan bahwa setiap keputusan yang diambil didasarkan pada data yang akurat dan relevan (L. Wulandari, 2024).

Selain itu, *research board* juga berperan penting dalam mengintegrasikan berbagai sumber informasi, mulai dari wawancara pengguna, survei, analisis kompetitor, hingga studi literatur, sehingga menciptakan dasar yang kuat untuk perancangan dan pengembangan fitur-fitur pada *Website Amboja*. Dengan demikian, *research board* menjadi alat yang esensial dalam memastikan bahwa setiap aspek dari *website* yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna, serta mampu mendukung tujuan utama dalam pelestarian dan pengembangan kuliner Nusantara.

4.3. Pembuatan komponen *front-end* dan hasil

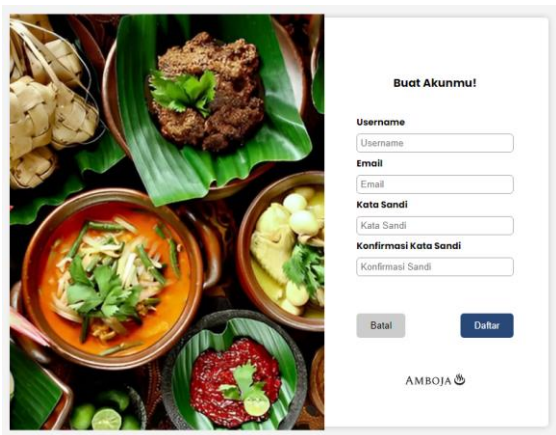


Gambar 4. Import bootstrap 5

Pengembangan *Website* Amboja dilakukan dengan memanfaatkan *Bootstrap 5 CDN*, sebuah *framework front-end* yang populer dan efisien. Dengan menggunakan *Bootstrap 5*, tim pengembang dapat mempercepat proses pembuatan antarmuka pengguna yang responsif dan konsisten di berbagai perangkat. *Bootstrap 5* menyediakan berbagai komponen siap pakai, seperti *grid system*, tombol, *form*, dan navigasi, yang sangat membantu dalam merancang tampilan yang menarik dan fungsional.

Penggunaan *Bootstrap 5 CDN* memungkinkan *Website* Amboja untuk memuat komponen CSS dan *JavaScript* langsung dari server Bootstrap, sehingga mengurangi beban *server* dan meningkatkan kecepatan akses halaman web. Selain itu, dengan memanfaatkan fitur-fitur modern dari *Bootstrap 5*, seperti utilitas *flexbox*, *breakpoints* yang lebih fleksibel, dan komponen yang dioptimalkan, *Website* Amboja dapat memberikan pengalaman pengguna yang lebih baik dan intuitif.

Implementasi *Bootstrap 5* juga mendukung pengembangan berkelanjutan, karena *framework* ini didukung oleh komunitas besar dan dokumentasi yang lengkap. Hal ini memungkinkan tim pengembang untuk dengan mudah menemukan solusi dan *best practices* dalam menghadapi tantangan teknis. Secara keseluruhan, penggunaan *Bootstrap 5 CDN* dalam pengembangan *Website* Amboja memberikan fondasi yang kuat untuk menciptakan platform yang cepat, responsif, dan user-friendly, yang dapat mendukung tujuan utama situs dalam melestarikan dan mempromosikan kuliner Nusantara.



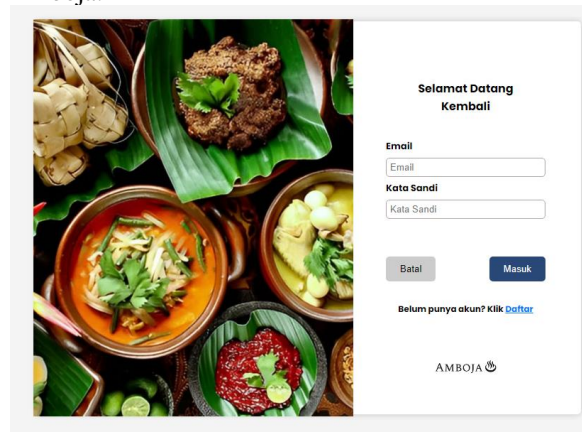
Gambar 5. Halaman buat akun

Halaman buat akun pada *Website* Amboja dirancang untuk memberikan pengalaman yang

mudah dan menarik bagi pengguna yang ingin mendaftar. Desain halaman ini dibagi menjadi dua bagian utama: bagian visual dan bagian formulir pendaftaran. Bagian visual menampilkan gambar kuliner Nusantara yang menggugah selera, mencerminkan fokus utama website dalam mempromosikan kekayaan kuliner Indonesia.

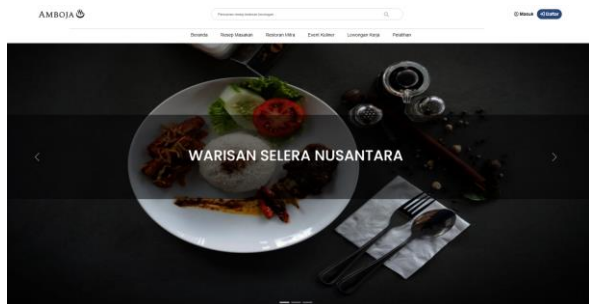
Bagian formulir pendaftaran di sebelah kanan gambar menyediakan beberapa *input* yang harus diisi pengguna untuk membuat akun baru. *Input* tersebut meliputi *username*, *email*, kata sandi, dan konfirmasi kata sandi. Setiap *input* dilengkapi dengan *placeholder* yang jelas untuk memudahkan pengguna dalam mengisi informasi yang diminta. Tombol "Daftar" di bagian bawah formulir memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan proses pendaftaran setelah mengisi semua informasi yang diperlukan. Tombol "Batal" juga tersedia untuk pengguna yang memutuskan untuk membatalkan proses pendaftaran.

Halaman ini dirancang dengan prinsip antarmuka yang sederhana dan intuitif, menggunakan *Bootstrap 5* untuk memastikan tampilan yang responsif dan konsisten di berbagai perangkat. Secara keseluruhan, halaman buat akun ini bertujuan untuk memberikan proses pendaftaran yang lancar dan efisien, sehingga pengguna dapat dengan mudah bergabung dan mulai menikmati berbagai fitur yang ditawarkan oleh *Website* Amboja.



Gambar 6. Halaman login

Halaman *login* tidak jauh berbeda dengan halaman buat akun, hanya saja pada halaman ini hanya tersedia 2 inputan *form* yaitu *e-mail* dan kata sandi. Serta terdapat *link* yang akan mengarah ke halaman buat akun jika pengguna belum memiliki akun.



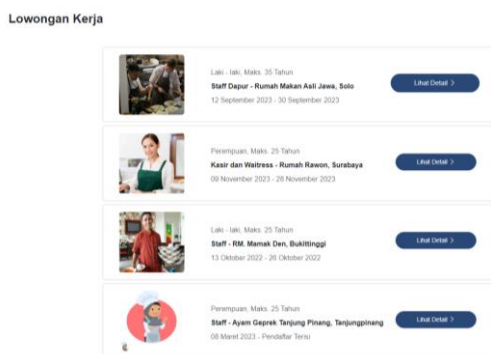
Gambar 7. Halaman utama

Halaman utama diisi dengan tampilan *slide-show carousel* yang menampilkan gambar aneka masakan kuliner khas nusantara dilengkapi dengan navigasi *next* dan *previous* guna mengganti tampilan *carousel* agar tidak monoton.



Gambar 8. Halaman rekomendasi resep

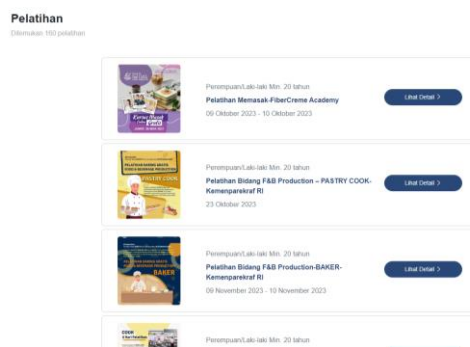
Halaman rekomendasi resep dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menemukan beragam resep kuliner otentik Indonesia. Di sini, pengguna dapat menjelajahi pilihan resep tradisional yang disusun dengan cermat, mencakup berbagai hidangan khas dari seluruh Nusantara. Setiap resep dilengkapi dengan deskripsi singkat yang menjelaskan asal-usul dan karakteristik unik dari hidangan tersebut, serta bahan-bahan dan langkah-langkah yang diperlukan untuk mempersiapkannya. Dengan tampilan visual yang menarik dan navigasi yang intuitif, halaman ini bertujuan untuk menginspirasi pengguna untuk mencoba memasak masakan tradisional di rumah, sekaligus memperkenalkan kekayaan kuliner Indonesia kepada khalayak yang lebih luas.



Gambar 9. Halaman lowongan kerja

Pada halaman lowongan kerja didesain untuk menghubungkan para pencari kerja dengan berbagai

peluang di industri kuliner. Pada halaman ini, pengguna dapat menemukan daftar lowongan pekerjaan terkini yang tersedia di berbagai rumah makan dan restoran di seluruh Indonesia. Setiap lowongan dilengkapi dengan informasi penting seperti posisi yang dibutuhkan, lokasi, persyaratan, dan tanggal posting. Dengan fitur ini, Amboja berupaya membantu para pencari kerja menemukan pekerjaan yang sesuai dengan keterampilan dan minat mereka, serta mendukung perkembangan karir di sektor kuliner. Pengguna dapat dengan mudah mengakses detail setiap lowongan untuk mendapatkan informasi lebih lanjut dan mengajukan lamaran. Halaman ini merupakan langkah nyata Amboja dalam memberdayakan komunitas dan memajukan industri kuliner lokal.



Gambar 10. Halaman pelatihan

Halaman pelatihan diharapkan memberikan informasi lengkap mengenai berbagai program pelatihan yang tersedia di sektor kuliner. Pada halaman ini, pengguna dapat menemukan daftar pelatihan yang mencakup berbagai bidang, mulai dari memasak, produksi makanan dan minuman, hingga spesialisasi seperti *pastry* dan *baking*. Setiap entri pelatihan dilengkapi dengan detail penting seperti tanggal, penyelenggara, persyaratan peserta, dan deskripsi singkat tentang materi yang akan diajarkan. Fitur ini bertujuan untuk membantu masyarakat meningkatkan keterampilan kuliner mereka, baik bagi pemula yang ingin mempelajari dasar-dasar memasak maupun *profesional* yang ingin mengembangkan keahlian spesifik. Dengan memudahkan akses ke informasi pelatihan, Amboja berkomitmen untuk mendukung pengembangan sumber daya manusia di industri kuliner, sehingga dapat berkontribusi pada keberlanjutan dan kemajuan sektor ini.



Gambar 11. Footer website

Pada ujung website terdapat *footer* yang dibuat dengan *Bootstrap 5*, menampilkan desain yang sederhana namun fungsional. Dibagi menjadi tiga

kolom utama, footer ini memudahkan navigasi pengguna dengan menyediakan akses cepat ke berbagai bagian penting dari situs web, seperti "Beranda", "Resep Masakan", "Restoran Mitra", "Event Kuliner", "Lowongan Kerja", dan "Pelatihan". Kolom tengah menampilkan informasi kontak yang jelas, termasuk alamat email, nomor telepon, dan alamat. Kolom terakhir menyediakan ikon media sosial yang terhubung ke akun *Instagram*, *Twitter*, dan *Facebook*, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mengikuti perkembangan terbaru dan berinteraksi dengan *platform* Amboja di media sosial.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan hasil dari penelitian dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan Website Amboja bertujuan untuk melestarikan dan mengembangkan kuliner Nusantara melalui *platform* yang komprehensif dan mudah diakses.
2. Dengan menggunakan Bootstrap 5 CDN, situs ini berhasil menyediakan antarmuka pengguna yang responsif dan konsisten, yang memudahkan pengguna dalam menavigasi berbagai fitur yang tersedia.
3. Analisis kebutuhan yang mendalam memastikan bahwa Website Amboja dapat memenuhi harapan pengguna dan mendukung pelestarian warisan kuliner Indonesia.
4. Penggunaan *research board* melalui *platform* Figma telah membantu tim pengembang dalam mengorganisir data dan informasi secara efektif, memungkinkan keputusan berbasis data yang memperkuat pengembangan situs.
5. Website Amboja diharapkan dapat menjadi alat yang efektif dalam mempromosikan kekayaan kuliner Nusantara, mendukung para pelaku industri kuliner, dan memperkaya pengalaman kuliner masyarakat luas.
6. Implementasi ini menunjukkan bahwa teknologi dapat berperan signifikan dalam melestarikan budaya dan tradisi melalui solusi digital yang inovatif dan mudah digunakan.

Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, beberapa saran untuk mengoptimalkan Website Amboja adalah sebagai berikut:

1. Menambahkan fitur interaktif seperti forum diskusi dan ulasan pengguna untuk meningkatkan keterlibatan komunitas.
2. Merluas kemitraan dengan restoran, chef, dan pelaku industri kuliner lokal untuk

menambah variasi konten dan meningkatkan kredibilitas.

3. Melakukan optimasi SEO dan membuat konten digital menarik untuk meningkatkan visibilitas *website*.
4. Mengembangkan aplikasi mobile untuk memperluas aksesibilitas pengguna.
5. Meningkatkan keamanan data dengan enkripsi dan autentikasi dua faktor.
6. Mengumpulkan *feedback* rutin dari pengguna dan melakukan evaluasi berkala untuk perbaikan.

Implementasi saran-saran ini diharapkan dapat menjadikan Website Amboja *platform* yang lebih dinamis dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhariyah, S., & Mukhlis, M. (2023). *Framework CSS: Tailwind CSS Untuk Front-End Website Store PT. XYZ*. <https://jurnal.uniraya.ac.id/index.php/JI>
- Dinanti, P. W., Aini H, N., & Setiawan, I. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pengadaan Barang Dan Jasa Berbasis Web Pada Dinas Pupr Kota Prabumulih. In *ITeCS (Indonesian Journal of Information Technology and Computer Science)* (Vol. 2, Issue 03).
- Nabila Ayoedya, J., Bagus Ketut Widiartha, I., Puja, S., & Pengelolaan Pendapatan Daerah Prov NTB, B. (2024). *Perancangan Front-End Website Inventori Barang Dengan Bootstrap Di Badan Pengelolaan Pendapatan Daerah Provinsi Nusa Tenggara Barat*. <http://begawe.unram.ac.id/index.php/JBTI/>
- Perdana, C., Wijaya, M. A., & Subang, P. N. (2024). *Implementasi Framework Bootstrap 5 Pada Perancangan Front-End Website MC BRO di PT X*. 2(1), 2024. <https://ojs.unigal.ac.id/index.php/jsig/index>
- Steven Carlo Wijaya, O., Artha Widjaja, P., CBD Barat Kav, J., Sangereng, C., & Dua, K. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Warung Makan Sate Tancap Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Teknologi Informasi*, 2(1). <https://doi.org/10.61132/neptunus.v2i1.71>
- Wulandari, L. (2024). Rancang Bangun Website Pengolahan Data Jemaat Gereja Imanuel Terpedo di Sabbang. In *BANDWIDTH: Journal of Informatics and Computer Engineering* (Vol. 02, Issue 01).
- Wulandari, V. J., Purnama, D. G., Khan, A. A., Juniar, E. D., & Islamiyati, D. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Wilayah Ciayumajakuning Berbasis Website. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.37012/jtik.v10i1.2019>

Zahra, K. A., Ramadan, D. N., & Widjadjadi, D. T.
(2024). *Perancangan Frontend Pada Website Monitoring Dan Perangkat Listrik Berbasis IOT Untuk Penghematan Energi Listrik Di PT. Telkom Indonesia TBK* (Vol. 10, Issue 1).