

PENGEMBANGAN *LANDING PAGE* WEBSITE PADA SIMPANAJA DENGAN METODE AGILE

I Putu Prema Nandika^{1*}, A.A. Istri Ita Paramitha², I Nyoman Purnama³

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Primakara

Denpasar, Indonesia

E-mail: *nandika183@gmail.com¹, ita@primakara.ac.id², purnama@primakara.ac.id³

Abstrak - Di era digital, pemanfaatan teknologi dan strategi pemasaran *online* sangat penting bagi bisnis untuk meningkatkan visibilitas dan menjangkau audiens target. Salah satu alat yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah *landing page*, yang dirancang untuk mendorong pengunjung mengambil tindakan tertentu. Yellotek, perusahaan pengembang *software*, berkolaborasi dengan SimpanAja, perusahaan rental *self-storage*, untuk membuat *landing page* guna mendukung kampanye pemasarannya. Metode yang digunakan meliputi analisis kebutuhan, desain UI/UX, pengembangan perangkat lunak, dan pengujian kualitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *landing page* yang dikembangkan berhasil meningkatkan visibilitas SimpanAja dan memudahkan pengumpulan data calon pelanggan serta memperoleh umpan balik yang baik. Kesimpulannya, kolaborasi ini berhasil memenuhi kebutuhan digital SimpanAja dengan solusi yang inovatif dan berkualitas.

Kata Kunci: *Landing Page*, Pengembangan, *Software*, Teknologi.

I. PENDAHULUAN

Di era digital, penting bagi bisnis untuk memanfaatkan teknologi dan strategi pemasaran online guna meningkatkan visibilitas dan menjangkau audiens target mereka (Erwin et al., 2023). Salah satu alat yang efektif untuk mencapai tujuan ini adalah *landing page*, yaitu halaman *web* yang dirancang khusus untuk mendorong pengunjung mengambil tindakan tertentu (Alfan Nur, 2023). Pada kesempatan kali ini, Yellotek, sebuah perusahaan pengembang *software*, berkesempatan untuk bekerja sama dengan SimpanAja, sebuah perusahaan rental *self-storage*, untuk membuat *landing page* guna mendukung kampanye pemasarannya dengan memberikan konten-konten menarik bagi pengunjung.

Yellotek adalah perusahaan yang memiliki spesialisasi dalam berbagai bidang, terutama dalam pengembangan perangkat lunak seperti pembuatan situs *web* dan aplikasi *mobile*. Mereka juga menekankan pentingnya desain dengan menyediakan layanan desain UI/UX untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal, serta layanan desain grafis untuk berbagai kebutuhan perusahaan dan klien. Dengan fokus kuat pada kualitas dan inovasi, Yellotek berusaha memberikan solusi yang sesuai dengan kebutuhan digital perusahaan dan klien yang mengandalkan mereka untuk mengembangkan proyek dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Terdapat penelitian yang menunjukkan bahwa desain UI/UX yang optimal sangat penting untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik, yang dapat meningkatkan keterlibatan pengunjung dan mengurangi tingkat *bounce rate*. Selain itu, sistem manajemen konten yang efektif mempermudah

perusahaan dalam mengelola dan memperbarui informasi di *website* mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efisiensi operasional dan kualitas layanan (Ngurah Rangga Wiwesa, 2021).

SimpanAja, bergerak dalam industri penyimpanan atau *self-storage*. Perusahaan ini berfokus pada penyewaan ruang penyimpanan dengan berbagai ukuran, mulai dari unit kecil hingga unit besar, yang dapat diakses pengguna sesuai kebutuhan. SimpanAja menghadapi tantangan dalam meningkatkan visibilitas dan menjangkau target audiens secara efektif. Oleh karena itu, diperlukan sebuah *landing page* yang efektif dan berkualitas tinggi untuk mendukung kampanye pemasaran mereka, yang juga harus dilengkapi dengan sistem manajemen konten (CMS) adalah suatu sistem yang dapat digunakan untuk mengelola konten dalam suatu *website* tanpa harus mengedit *tag* HTML yang memudahkan pengelolaan informasi (Huda & Priyatna, 2019).

Metode Agile adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang menekankan iterasi, kolaborasi, dan fleksibilitas. Metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna melalui siklus pengembangan yang berulang dan peningkatan berkelanjutan. Metode Agile dipilih sebagai pendekatan pengembangan karena fleksibilitas dan fokusnya pada kolaborasi dan iterasi. Agile memungkinkan tim pengembang untuk bekerja secara iteratif dan inkremental, memprioritaskan fitur-fitur yang paling penting, dan menerima umpan balik secara cepat untuk melakukan perbaikan yang diperlukan. Dengan metode ini, pengembangan *landing page* dapat disesuaikan secara dinamis sesuai kebutuhan pengguna dan tren pasar,

memastikan hasil akhir yang optimal dan sesuai dengan harapan pengguna (Ariesta et al., 2021).

Terdapat penelitian Metode Agile dalam perancangan sistem informasi reservasi fasilitas Universitas Advent Indonesia. Dalam penelitian ini Agile dipilih karena memungkinkan pengembangan perangkat lunak dengan siklus pengembangan singkat dan perbaikan terus-menerus, yang dikenal sebagai *sprint*. Dalam metode ini, perangkat lunak dirilis secara bertahap, mengurangi upaya proses, menghasilkan kode berkualitas tinggi, dan melibatkan pelanggan secara langsung dalam proses pengembangan. Penelitian ini mengikuti beberapa tahapan dalam metode Agile, termasuk Timebox Planning, Daily Stand-Up Meeting (*Requirements Elicitation, Detail System Design, Coding Development & Testing*), dan tahap demonstrasi. Pada tahap *Timebox Planning*, penulis melakukan perencanaan pengembangan aplikasi sesuai dengan kebutuhan UNAI. *Daily Stand-Up Meeting* mencakup analisis sistem, pembuatan desain model, pengetikan kode program, dan pengujian aplikasi. Tahap demonstrasi melibatkan pengguna dan kelompok mahasiswa untuk memahami mekanisme kerja aplikasi yang dibuat. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi sistem informasi reservasi berbasis *website* berhasil memenuhi kebutuhan pengguna dengan fitur-fitur seperti *login*, pemesanan fasilitas, dan notifikasi via WhatsApp. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pengurus organisasi di UNAI dalam pemesanan fasilitas kampus dengan mudah dan efisien tanpa harus mencetak kertas dan pergi dari satu kantor ke kantor lainnya (Simatupang & Pakpahan, 2022).

Adapun penelitian-penelitian terkait dengan penerapan CMS dalam membangun *landing page website* dan manajemen konten (Khaliq et al., n.d.). Penelitian ini membahas tentang perancangan dan pembangunan *Content Management System* (CMS) berupa *website* untuk Fakultas Ilmu Komputer dengan menggunakan metode Waterfall. Tujuan proyek ini adalah meningkatkan efisiensi penyebaran informasi promosi di dalam fakultas dengan menciptakan *website* yang *user-friendly* dan handal. Setelah proses perancangan, sistem diimplementasikan dan diuji. Hasil akhir berupa halaman *landing website* fakultas dan *dashboard admin* menunjukkan bahwa sistem berjalan dengan baik sesuai dengan perancangan. Fitur-fitur seperti profil fakultas, program studi, dosen, fasilitas, kegiatan akademik, dan CMS dengan fitur *login*, pengelolaan konten, dan *logout* berhasil diimplementasikan.

Adapun penelitian lainnya yaitu perancangan sistem informasi penjualan menggunakan CMS WordPress pada Toko Importir Laptop Bandung. (Bisnis et al., 2021). Importir Laptop adalah *retailer* yang menjual laptop bekas dan berpusat di Bandung. Mereka melakukan penjualan secara *offline* dan *online* melalui WhatsApp dan Instagram. Namun,

terdapat kendala dalam pemasaran produk, pengolahan data, dan pembuatan laporan penjualan. Untuk mengatasi masalah tersebut, penulis merancang dan mengimplementasikan sistem *E-Commerce* menggunakan *Content Management System* (CMS) WordPress dengan *plugin WooCommerce*. Hasil dari penelitian ini adalah *website E-Commerce* yang mendukung penjualan dan pengolahan data penjualan serta transaksi di Importir Laptop. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem *E-Commerce* yang dikembangkan dapat memudahkan proses penjualan, pengolahan data penjualan, dan memberikan informasi stok barang secara *real-time*. Sistem ini juga membantu meningkatkan efisiensi operasional dan kepuasan pelanggan.

Berdasarkan permasalahan penelitian dan kajian, penelitian ini berkontribusi dalam mengembangkan *landing page* yang tidak hanya memenuhi kebutuhan SimpanAja tetapi juga memberikan fokus kuat pada kualitas dan inovasi. Penggunaan Strapi sebagai sistem manajemen konten CMS untuk pengembangan *landing page* di industri *storage* unit. Keunggulan Strapi dalam hal fleksibilitas, modularitas, dan kemudahan integrasi dengan teknologi modern memberikan dasar yang kuat untuk mengembangkan solusi yang efektif dan efisien. Dengan demikian dapat diperoleh apakah penerapan Strapi sebagai manajemen konten dapat membantu konteks bisnis yang spesifik dan memberikan wawasan tentang manfaat dan tantangannya.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Sistem Informasi

Sistem adalah kumpulan elemen yang bekerja sama untuk menjalankan instruksi tertentu dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Beberapa sifat yang dimiliki oleh sistem termasuk adanya komponen, batasan sistem (*boundary*), lingkungan eksternal (*environment*), penghubung sistem, input sistem, dan output sistem (Monalisa et al., 2018). Berdasarkan pengertian ini, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai sekumpulan komponen yang saling berhubungan untuk mengolah informasi guna mendukung pengambilan keputusan dalam sebuah organisasi. Sistem informasi dirancang untuk memudahkan pengelolaan dan penyimpanan data, sehingga dapat menghasilkan informasi yang tepat dan akurat (Mukti, 2021).

Website

Website adalah kumpulan halaman *web* yang saling terkait dan dapat diakses melalui internet. Halaman-halaman ini biasanya memuat informasi, gambar, video, dan konten lainnya dalam berbagai format. Setiap *website* memiliki alamat unik yang disebut URL (*Uniform Resource Locator*), yang memudahkan pengguna untuk menemukannya.

Website dapat dirancang untuk berbagai keperluan seperti bisnis, pendidikan, hiburan, informasi, dan komunikasi. Mereka berfungsi sebagai *platform* digital untuk berinteraksi dengan audiens global, menyediakan layanan, berbagi informasi, dan mendukung berbagai aktivitas *online* (Susilawati et al., 2020).

Metode Agile Development

System Development Life Cycle (SDLC) adalah sebuah pendekatan yang mencakup berbagai metode untuk menganalisis dan merancang sistem melalui siklus yang lebih rinci. Dari fase-fase pengembangan perangkat lunak yang ada, kemudian dikembangkan sebuah pendekatan untuk mempermudah pengembangan perangkat lunak dalam waktu singkat, yaitu pendekatan Agile Development. Pendekatan Agile Development ini terbukti memberikan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dalam pengembangan proyek dibandingkan dengan metode desain terstruktur. Agile Development adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang mengutamakan fleksibilitas, kolaborasi, dan iterasi berkelanjutan. Dengan pendekatan yang iteratif, kolaboratif, dan responsif, Agile Development memungkinkan tim pengembangan untuk mengirimkan perangkat lunak berkualitas tinggi dengan cepat dan efisien, sekaligus beradaptasi dengan perubahan kebutuhan bisnis dan pasar (Ramadhan et al., 2023).

Javascript

Javascript adalah bahasa pemrograman yang digunakan *developer* untuk membuat halaman *website* yang interaktif. Dari menyegarkan umpan media sosial hingga menampilkan animasi dan peta interaktif, fungsi Javascript dapat meningkatkan pengalaman pengguna situs *website* (Lay, 2017).

NextJS

NextJS adalah kerangka kerja untuk membuat aplikasi Javascript yang dirender server berdasarkan React.js, Node.js, Webpack, dan Babel.js. NextJS dipilih karena cara penggunaannya yang mudah dan sudah berupa framework, yang dimana hal tersebut dapat mempermudah *developer* karena sudah ada tata cara penggunaan atau pattern yang bisa diikuti (Vishal Patel, 2023).

Tailwind CSS

Tailwind CSS merupakan framework yang bersifat *utility-first* untuk membangun desain antarmuka khusus dengan cepat. Tailwind CSS dipilih karena sifatnya yang *utility-first* sehingga sangat mudah melakukan styling pada website yang akan dibuat (Rifandi et al., 2022).

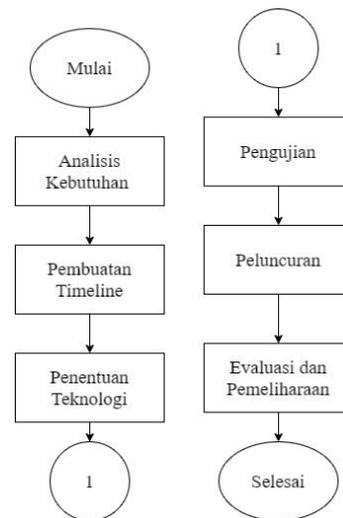
Strapi

Strapi adalah CMS (*Content Management System*) yang akan digunakan untuk SimpanAja. Strapi digunakan karena *open-source* dan mudah

melakukan kustomisasi. CMS akan digunakan oleh pihak SimpanAja untuk merubah konten-konten pada *website* (Zein et al., 2021).

III. METODE PENELITIAN

Pengembangan *landing page storage* unit pada SimpanAja melibatkan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan dan pembuatan *timeline*, penentuan teknologi pengembangan proyek, pengujian dan *debugging*, peluncuran, evaluasi dan pemeliharaan dan dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur penelitian

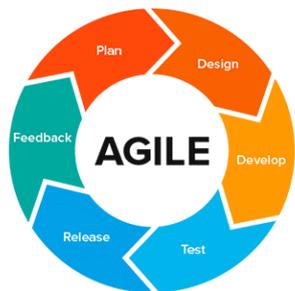
Diagram alir tersebut menjelaskan tahapan penelitian dari tahap awal hingga pada tahap memperoleh hasil penelitian. Adapun penjelasan terkait masing-masing tahapan.

1. Analisis kebutuhan dan pembuatan timeline
Tahap ini adalah proses awal dilakukan penentuan kebutuhan dan diskusi dengan pihak SimpanAja terkait landing page yang diinginkan. Pada tahap ini juga dilakukan pembuatan rentang waktu (*timeline*) pengerjaan proyek. Tidak hanya itu, pada tahap ini dilakukan penyerahan desain *landing page* yang sudah disediakan oleh pihak SimpanAja.
2. Penentuan teknologi dan pengembangan
Proses eksekusi perancangan konsep dan desain ke dalam pemrograman. Pemrograman yang digunakan yakni javascript, nextJs, tailwind CSS dan strapi.
3. Pengujian
Pada tahap ini dilakukan proses pengujian oleh tim internal SimpanAja dan melakukan perbaikan jika terjadi masalah.
4. Peluncuran
Pada tahap ini akan dilakukan peluncuran secara resmi *landing page* SimpanAja yang bernama simpanaja.id. Selain itu pada tahap ini juga diberikan pelatihan kepada admin SimpanAja tentang cara mengelola dan

melakukan pemantauan kinerja *landing page* setelah peluncuran dan mengatasi masalah atau bug yang mungkin muncul.

5. Evaluasi dan pemeliharaan
Pada tahap evaluasi dilakukan perawatan *landing page* secara rutin, termasuk perbaikan jika ada bug yang ditemukan pihak SimpanAja.

Berikut merupakan tahapan yang diterapkan dalam penggunaan metode agile development yang disertai dengan penjelasan pada setiap poin tahapan, direpresentasikan melalui Gambar 3.



Gambar 2. Agile Development

1. Perencanaan (*Planning*)
Tahap awal untuk mengembangkan ide dan konsep tentang sistem, serta mempertimbangkan masalah yang ada dan cara penyelesaiannya.
2. Perancangan Desain (*Design*)
Ide dan konsep yang telah dikumpulkan dirancang menjadi bentuk mockup.
3. Pengembangan (*Development*)
Rancangan aplikasi diimplementasikan melalui pemrograman. Tahap ini berfokus pada pembangunan sistem sesuai dengan aturan dan kebutuhan pengguna, serta melibatkan evaluasi tim yang mungkin mengarah pada perubahan.
4. Pengujian (*Testing*)
Tahap pengujian untuk memastikan kegunaan aplikasi sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi.
5. Dokumentasi (*Documentation*)
Pencatatan hasil sistem dan evaluasi yang diperoleh terkait sistem yang dibangun dan kinerja tim.
6. Implementasi (*Deployment*)
Sistem yang telah dievaluasi oleh tim dan perusahaan di-*deploy* sehingga dapat diakses oleh pengguna lainnya (Raya Suhari et al., 2022).

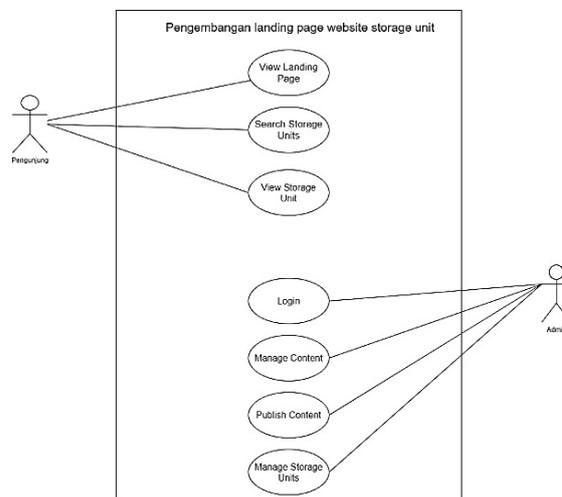
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

1. Use Case Diagram

Diagram Use Case digunakan untuk mendeskripsikan apa yang seharusnya dilakukan oleh sistem. Diagram ini menyediakan cara untuk

menggambarkan pandangan eksternal terhadap sistem serta interaksi-interaksinya dengan lingkungan luar. Setiap *Use Case* menggambarkan spesifikasi perilaku (fungsionalitas) dari sistem yang sedang dijelaskan, yang diperlukan oleh aktor untuk mencapai tujuannya (Nistrina & Sahidah, 2022), dapat dilihat pada Gambar 3.

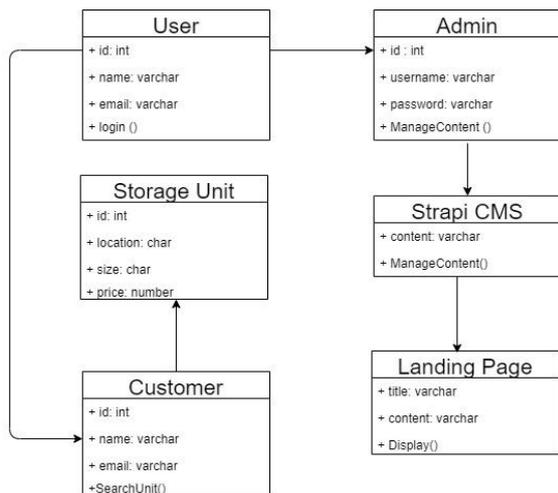


Gambar 3. Use case diagram

2. Class Diagram

Class diagram adalah salah satu jenis diagram dalam *Unified Modeling Language (UML)* yang digunakan untuk memodelkan struktur statis sistem perangkat lunak. Diagram ini menggambarkan kelas-kelas dalam sistem dan hubungan di antara mereka (havluddin,2011), dapat dilihat pada Gambar 4.

- a. *User*
Merupakan kelas dasar dengan atribut *id*, *name*, dan *email*. Kelas ini memiliki metode *login()*.
- b. *Admin*
Merupakan turunan dari *User* dengan atribut tambahan *username* dan *password*. *Admin* memiliki metode *manageContent()* untuk mengelola konten.
- c. *Customer*
Merupakan turunan dari *user* dengan metode *searchUnit()* untuk mencari unit *storage*.
- d. *StorageUnit*
Mewakili unit *storage* dengan atribut seperti *id*, *location*, *size*, dan *price*.
- e. *StrapiCMS*
Sistem manajemen konten yang digunakan oleh *admin* untuk mengelola konten *website*. *StrapiCMS* memiliki atribut *content* dan metode *manageContent()*.
- f. *LandingPage*
Halaman *web* yang menampilkan konten kepada pengguna. *LandingPage* memiliki atribut *title*, *content*, dan *seo*, serta metode *display()*.



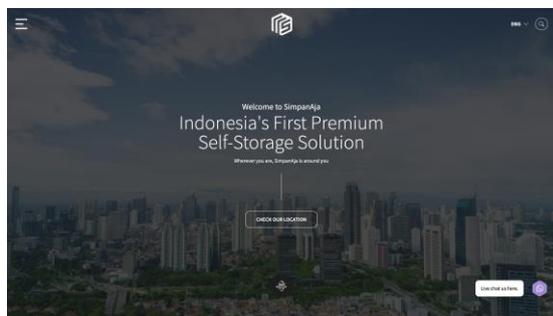
Gambar 4. Class diagram

B. Implementasi

Antarmuka pengguna adalah sarana bagi pengguna untuk berinteraksi dengan sistem. Perannya sangat penting dalam menghubungkan pengguna dengan berbagai fungsi sistem komputer. Tujuan utama antarmuka pengguna adalah memberikan pengalaman interaksi yang intuitif, efisien, dan mudah dipahami. Dengan antarmuka yang baik, pengguna dapat dengan mudah mengerti cara menggunakan sistem, menjalankan perintah, mengakses fitur, dan memperoleh informasi yang mereka butuhkan

1. Halaman Home

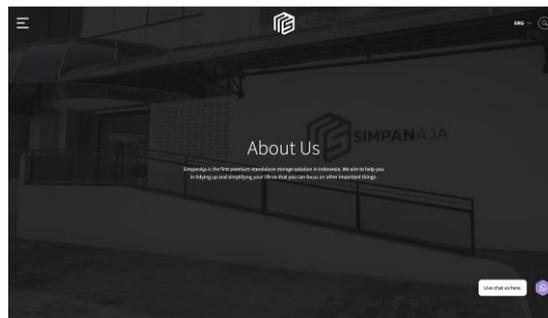
Halaman Home merupakan halaman pertama yang terdapat pada website. Halaman ini nantinya berisi sekilas informasi mengenai SimpanAja dan juga produknya yaitu gudang penyimpanan yang disewakan. Informasi ini terkait langsung dengan halaman detail dari masing masing tipe gudang penyimpanan. Tidak hanya itu, pada halaman ini juga terdapat beberapa tips dan info untuk publik, gambar dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan halaman home

2. Halaman About Us

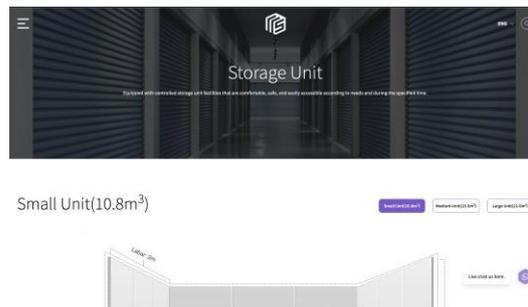
Halaman About ini ditujukan untuk publik dengan maksud memperkenalkan SimpanAja. Di samping itu, halaman ini juga berisi penjelasan tentang kelebihan produk dari SimpanAja, gambar dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6. Tampilan halaman about us

3. Halaman Storage Detail

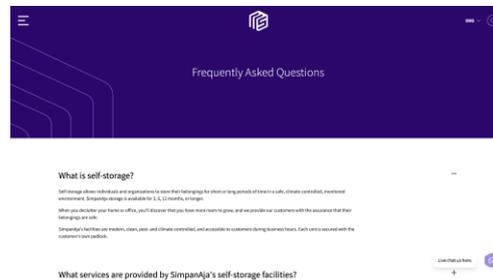
Halaman Storage ini ditunjukan menjelaskan produk yang ditawarkan oleh SimpanAja. Produk yang ditawarkan tersebut merupakan gudang-gudang yang memiliki 3 ukuran yaitu kecil, sedang, besar. Pada bagian ini, juga dijelaskan mengenai dimensi ukuran gudang, penawaran harga, serta fasilitas apa saja yang akan didapat oleh pengguna berdasarkan ukuran yang akan digunakan, gambar dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan halaman storage detail

4. Halaman FAQ

Halaman FAQ berisi tentang pertanyaan-pertanyaan yang sering kali diajukan oleh pengunjung. Bagian ini bertujuan untuk memudahkan pengunjung mendapatkan informasi mengenai beberapa pertanyaan tersebut sekaligus jawaban dari SimpanAja tanpa perlu bertanya secara langsung kepada SimpanAja, gambar dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Tampilan halaman FAQ

C. Evaluasi Hasil Pelaksanaan Program

Kegiatan pengembangan landing page storage unit pada SimpanAja ini sudah terlaksana dengan baik. Pihak SimpanAja juga sudah menyatakan bahwa manfaat website dan CMS yang tercipta ini

sudah sesuai dengan apa yang pihak SimpanAja inginkan. Berikut merupakan tabel evaluasi dari proyek pengembangan *landing page storage unit* pada SimpanAja dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Evaluasi

Halaman	Fitur	Hasil	Keterangan
Home	<i>Preview Storage Unit</i>	Berfungsi Dengan Baik	Pengguna dapat melihat pratinjau dari tiap-tiap <i>unit</i>
Storage Unit	<i>Pop up estimated price</i>	Berfungsi Dengan Baik	Pengguna dapat melihat estimasi harga berupa <i>pop-up</i>
Storage Unit	<i>Small, medium, large unit</i>	Berfungsi Dengan Baik	Pengguna dapat melihat detail tiap-tiap <i>unit</i>
Contact Us	Send message to SimpanAja	Berfungsi Dengan Baik	Pengguna dapat mengirim pesan kepada SimpanAja

V. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Mengacu pada hasil penelitian yang telah dilakukan pada SimpanAja mengenai permasalahan yang ada dapat diambil kesimpulan bahwa SimpanAja berfokus pada penyewaan ruang penyimpanan dengan berbagai ukuran, mulai dari unit kecil hingga unit besar, dan pengguna dapat mengakses unit penyimpanan mereka sendiri sesuai kebutuhan. Menurut SimpanAja, salah satu hal penting yang dapat mendukung kampanye pemasaran adalah sebuah *website*. *Website landing page storage unit* SimpanAja berhasil diluncurkan pada awal Juli 2023. *Website* ini dibangun dalam rentang waktu 4 bulan dari Februari hingga Juni. Tidak hanya *website*, dalam rentang waktu tersebut *content management system* juga berhasil diselesaikan. Menurut hasil evaluasi, SimpanAja merasa cukup puas dengan hasil pengembangan *website* ini.

Saran

Selain mempertimbangkan kecepatan muat, ukuran gambar, dan kode sumber, penting juga untuk mempertimbangkan penggunaan teknologi

kompresi dan caching untuk mempercepat kinerja dan mengurangi waktu muat. Penggunaan *Content Delivery Network* (CDN) juga dapat meningkatkan kecepatan akses dengan mengoptimalkan pengiriman konten ke pengguna di seluruh dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfan Nur, M. (2023). Urgensi digital marketing dan sosial media untuk pengembangan UMKM. In *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ) eISSN* (Vol. 1, Issue 4). <http://urj.uin-malang.ac.id/index.php/mij/index>
- Ariesta, A., Novita Dewi, Y., Ayu Sariasih, F., Wahyuhening Fibriany, F., Informasi, S., Nusa Mandiri Jl Jatiwaringin No, S., Melayu, C., & Timur, J. (2021). *Penerapan Metode Agile Dalam Pengembangan Application Programming Interface System pada PT XYZ*. Bisnis, J., Pemasaran, D., Santosa, S., & Ismaya, H. (2021). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Menggunakan CMS Wordpress pada Toko Importir Laptop Bandung*. 11(1).
- Erwin, E., Tinggi, S., Ekonomi, I., Makassar, C., Ardyan, E., & Ariasih, M. P. (2023). *DIGITAL MARKETING (Penerapan Digital Marketing pada Era Society 5.0)*. <https://www.researchgate.net/publication/379375026>
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). *Jurnal Informatika Mulawarman*, 06(01).
- Huda, B., & Priyatna, B. (2019). *Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk* (Vol. 1, Issue 2).
- Khaliq, I., A., Efendi, R., & Winarti, D. (n.d.). Rancang Bangun *Website Content Management System* (CMS) pada Fakultas Ilmu Komputer sebagai Media Promosi dan Akses Informasi. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 5090–5103.
- Lay, M. E. (2017). E-Commerce Gitar Akustik dan Sparepart Kota Malang Menggunakan Metode Customer To Customer. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 1, Issue 2).
- Monalisa, S., Denni Prima Putra, E., Kurnia, F., Studi Sistem Informasi, P., Sains dan Teknologi UIN Suska Riau, F., Studi Teknik Informatika, P., Sains dan Teknologi UIN Suska Riau Jl Soebrantas KM, F. H., & Pekanbaru -Riau, P. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Obat Pada Rumah Sakit Jiwa Tampan Berbasis Web. In *Jurnal Sistem Informasi*.
- Mukti, R. A. (2021). Sistem Informasi Jurnal Elektronik Berbasis Web pada Universitas Diponegoro. *Jurnal Teknoinfo*, 15(1), 38. <https://doi.org/10.33365/jti.v15i1.473>
- Ngurah Rangga Wiwesa, K. (2021). User Interface dan User Experience untuk Mengelola

- Kepuasan Pelanggan. In *Jurnal Sosial Humaniora Terapan* (Vol. 3, Issue 2).
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). *Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru di SMK Marga Insan Kamil*.
- Ramadhan, E. R., Prihandani, K., Voutama, A., Singaperbangsa, U., & Abstract, K. (2023). Penerapan Metode Agile Pada Development Aplikasi Pengelolaan Data Magang Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(7), 144–154. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812416>
- Raya Suhari, A., Faqih, A., & Basysyar, F. M. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Menggunakan Metode Agile Development di CV. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 12. <https://doi.org/10.34010/jati.v12i1>
- Rifandi, F., Tri Viqi Adriansyah, & Rina Kurniawati. (2022). Website Gallery Development Using Tailwind CSS Framework. *Jurnal E-Komtek (Elektro-Komputer-Teknik)*, 6(2), 205–214. <https://doi.org/10.37339/e-komtek.v6i2.937>
- Simatupang, K. O., & Pakpahan, A. F. (2022). Metode Agile Dalam Perancangan Sistem Informasi Reservasi Fasilitas Universitas Advent Indonesia. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 608–617. <https://doi.org/10.47065/josh.v3i4.1816>
- Susilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi, M., & Aryani, R. (2020). Membangun Website Toko Online Pempek Nthree Menggunakan PHP dan MYSQL. *Jurnal Teknik Informatika Mahakarya*, 3, 1–10.
- Vishal Patel. (2023). Analyzing the Impact of Next.JS on Site Performance and SEO. *International Journal of Computer Applications Technology and Research*, 12(10). <https://doi.org/10.7753/ijcatr1210.1004>
- Zein, A., Sita Eriana, E., Farizy, S., Persada, G. N., Studi, P., Informasi, S., Pamulang, U., Raya, J., No, P., & Selatan, T. (2021). Pembuatan Website CMS (Content Management System) pada SMK Muhammadiyah Parung Bogor. / *Jurnal Ilmu Komputer JIK*.