

Perancangan *Front End Website Profile Builder* Menggunakan *Framework React Js* Pada PT. Pundi Mas Berjaya

Syaeful Anas Aklani¹, Jenary Randa Liling²

Universitas Internasional Batam

e-mail: syaeful.anas@uib.ac.id¹, 2031180.jenary@uib.edu²

Abstrak

Projek dari kegiatan magang ini bertujuan untuk merancang sebuah sistem yang dibutuhkan oleh mitra Program Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) yaitu PT Pundi Mas Berjaya untuk membuat sebuah website *company profile* sistem *Website Profile Builder*. Sistem *Website Profile Builder* adalah sebuah sistem berbasis website yang bertujuan untuk membantu pengguna dalam mengembangkan bisnisnya dengan cara membuat website dengan mudah sesuai dengan kreasinya. Sistem dirancang dengan menggunakan metode SDLC (*Software Development Life Cycle*), meliputi tahapan analisa kebutuhan, membangun dan evaluasi *prototype*, pengembangan sistem, pengujian sistem, dan evaluasi sistem. Perancangan pengkodean antarmuka sistem menggunakan *framework* React JS. Setelah implementasi selesai, sistem yang telah dirancang dan dikembangkan dipresentasikan melalui webinar penutupan program MSIB.

Abstract

Project from this internship activity aims to design a system needed by Magang dan Studi Bersertifikat (MSIB) program partner, PT Pundi Mas Berjaya to create a company profile website, namely the Website Profile Builder system. Website Profile Builder system is a website-based system that aims to help users in developing their business by creating a website easily according to their creation. The system is designed using the SDLC (Software Development Life Cycle) method, including the stages of analyzing needs, building and evaluating prototypes, system development, system testing, and system evaluation. The system interface coding design uses the React JS framework. After the implementation is complete, the system that has been designed and developed is presented through the MSIB program closing webinar.

Keywords: MSIB, *Front End Developer*, *React JS*, *Web Builder*, *SDLC*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi ke arah serba digital, saat ini semakin pesat. Pada era digital seperti ini, manusia secara umum memiliki gaya hidup baru yang tidak bisa dilepaskan dari perangkat yang serba elektronik. Teknologi menjadi alat yang mampu membantu sebagian besar kebutuhan manusia. Teknologi telah dapat digunakan oleh manusia untuk mempermudah melakukan tugas dan pekerjaan apapun. Peran penting teknologi inilah yang membawa peradaban manusia memasuki era digital.

Dewasa ini, dunia sedang berada di dalam revolusi industri 4.0. Dimana perkembangan teknologi sudah sangat luas. Teknologi yang dulunya hanya digunakan untuk kepentingan tertentu saja, sekarang telah digunakan untuk semua kepentingan. Pesatnya perkembangan teknologi pasti akan berpengaruh pada perkembangan dunia kerja baik dari segi sosial budaya maupun kemampuan yang dimiliki. Di industri 4.0, perusahaan mengharapkan sumber daya manusia yang kompeten dan sesuai dengan tujuan perusahaan. Mahasiswa sebagai sumber daya manusia yang akan memajukan bangsa diharapkan

dapat berkompeten sesuai dengan tuntutan industri.

Hal ini sesuai dengan program Kampus Merdeka ialah program terobosan yang dirancang oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi lulusan, baik *soft skills* maupun *hard skills* agar lebih siap dan relevan dengan kebutuhan zaman, menyiapkan lulusan sebagai pemimpin masa depan bangsa yang unggul, dan berkepribadian luhur (Khasanah et al., 2022). Mahasiswa dituntut tidak hanya menguasai materi yang diajarkan sesuai kurikulum, akan tetapi juga memiliki kemampuan yang dibutuhkan oleh perusahaan untuk menghadapi industri 4.0.

Maka dari itu, diadakan pelaksanaan Magang dan Studi Independen Bersertifikat (MSIB) program Kampus Merdeka pada PT. Pundi Mas Berjaya yang dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa di industri pekerjaan yang ditekuni. Mahasiswa juga dapat mengetahui kehidupan sosial di dunia kerja. Sehingga, akan membantu untuk mempersiapkan diri terjun ke dunia kerja.

PT. Pundi Mas Berjaya adalah perusahaan yang bergerak dibidang penyedia jasa solusi untuk perangkat lunak. Dalam pengembangan aplikasi, PT. Pundi Mas Berjaya sangat menitik beratkan pada layanan dan solusi di bidang teknologi informasi kepada klien di seluruh dunia, melalui tim yang kreatif dan berdedikasi profesional. Dengan itu, metode pembelajaran yang ditawarkan berbasiskan proyek, mahasiswa diharapkan dapat menyelesaikan proyek dengan dibimbing oleh mentor yang profesional dibidangnya masing-masing.

Selama mengikuti kegiatan magang di PT. Pundi Mas Berjaya, penulis ditempatkan pada Divisi *Front End Developer*. *Front End Developer* adalah suatu pekerjaan dalam bentuk pemrograman yang berfokus pada pengelolaan dan pengembangan tampilan dari suatu website atau aplikasi (Prasetyo et al., 2022). Pada Divisi *Front End*

Developer, peserta magang diharapkan mampu untuk membuat sebuah website, mampu menghasilkan kode yang dapat di-*maintenance* oleh orang lain, dan mampu menggunakan *framework* React JS, TypeScript, GraphQL, serta Rest.

Masalah

PT. Pundi Mas Berjaya merupakan perusahaan pengembang *software* yang berfokus pada website dan aplikasi *mobile* (Android & iOS). Dengan jumlah ahli dan pengalaman bertahun-tahun yang dimiliki pada setiap bidang yang dibutuhkan dalam mengembangkan website dan aplikasi *mobile*, PT. Pundi Mas Berjaya menghasilkan produk terbaik berdasarkan kebutuhan pelanggan dengan berfokus pada kualitas, produktivitas, dan kehandalan.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin maju, kebutuhan pelanggan semakin beragam. Salah satunya adalah *company profile* yang berbasis *web*, *company profile* ini sendiri berisi gambaran umum perusahaan dan dapat juga digunakan sebagai media promosi perusahaan (Wibowo & Tanijaya, 2021). Setiap perusahaan tentunya harus memiliki sebuah *company profile* sebagai media untuk mengenalkan kepada khalayak umum gambaran tentang perusahaan mereka. Oleh karena itu, dalam kegiatan Magang dan Studi Bersertifikat (MSIB), perusahaan memberikan proyek pengerjaan suatu sistem yang dapat membantu pelanggan dalam membuat *company profile* berbasis *web* dan mudah digunakan, yaitu website *Profile Builder*.

Website Profile Builder adalah aplikasi berbasis *web* untuk membangun *Web Company Profile* oleh *user* secara mandiri dengan membuat website sendiri maupun menggunakan *template* dari website yang telah disediakan. *Web* yang dibuat menampilkan *company profile* dari suatu perusahaan baik terkait deskripsi singkat perusahaan hingga visi misi perusahaan, produk perusahaan, dan kontak yang bisa dihubungi.

Metode

Metode yang digunakan dalam merancang proyek luaran sistem website *Profile Builder "Try Us"* adalah metode *Software Development Life Cycle* (SDLC) atau yang juga dikenal dengan model *waterfall*. Metode SDLC merupakan metode pengembangan sistem informasi yang sistematis dan berurutan serta terdiri dari beberapa tahapan, yaitu pendefinisian kebutuhan, desain sistem dan perangkat lunak, implementasi dan pengujian unit, integrasi dan pengujian sistem, dan tahapan terakhir yaitu penggunaan dan pemeliharaan (Made Mila Rosa Desmayani et al., 2021). Penggunaan metode SDLC ini membuat perancangan proyek lebih terstruktur, sehingga dapat menghasilkan luaran sistem yang berkualitas dan sesuai dengan sistem yang dibutuhkan.

Proses perancangan luaran menggunakan metode SDLC, berikut tahapan-tahapan yang dilakukan selama proses perancangan luaran.

1. Analisis Kebutuhan

Pada tahap pertama pengerjaan proyek ini, untuk memahami cara kerja sistem dilakukan analisis kebutuhan sistem. Analisis kebutuhan sistem bertujuan agar penulis dapat menentukan secara jelas sasaran yang harus dicapai agar memenuhi kebutuhan *user*. Sistem yang dianalisa adalah sistem *web profile builder*, seperti fitur apa saja yang dibutuhkan oleh sistem dan bagaimana bentuk atau desain sistem yang mudah digunakan oleh penggunaanya.

2. Membangun dan Evaluasi Prototype

Tahap selanjutnya adalah mengubah analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya menjadi representasi desain agar dapat diimplementasikan pada tahap selanjutnya. Dalam tahapan ini, dirancang *Data Flow Diagram* (DFD), *Flowchart Login*, *Use Case Diagram*, dan *Entity Relationship*

Diagram (ERD). Setelah merancang alur-alur sistem, selanjutnya tim *analyst system* merancang desain tampilan atau *prototype* sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan menggunakan aplikasi Figma.

3. Pengembangan Sistem

Pada tahapan ini, hasil dari *prototype* yang telah dibuat oleh tim *analyst system* sebelumnya mulai dikembangkan ke dalam bentuk perangkat lunak berbasis *web* oleh penulis sebagai bagian dari tim *front end* dan bekerjasama dengan tim *back end*. Dalam merancang *front end* dari sistem website *Profile Builder "Try Us"*, penulis menggunakan *framework* React JS dan Tailwind CSS.

a. React JS

React JS adalah *open-source library* Javascript deklaratif, fleksibel, serta efisien untuk membangun antarmuka pengguna suatu sistem (Nasution & Iswari, 2021). React JS berbasis komponen yang dapat membuat beberapa komponen yang terenkapsulasi sehingga dapat mengatur *state*-nya sendiri (Shiddiq et al., 2023), kemudian komponen tersebut dapat digabungkan untuk membentuk *user interfaces* yang lebih kompleks. React JS memiliki dokumentasi yang jelas serta penggunaannya tidak terlalu kompleks (Anas Aklani & Kelvyn, 2022). Tampilan antarmuka dari sistem website *Profile Builder* dibangun menggunakan React JS.

b. Tailwind CSS

Tailwind CSS adalah *framework* CSS yang bersifat *utility-first* untuk membangun antarmuka dengan efisien dan cepat (Chrisdianto & Anggraeni Putri, 2022).

Penggunaan Tailwind untuk *styling* pada tampilan-tampilan antarmuka dalam proyek ini lebih efektif dan mudah dibandingkan dengan hanya menggunakan CSS biasanya.

4. Pengujian Sistem

Tahapan berikutnya adalah pengujian sistem yang dilakukan oleh tim *analyst system* setelah penulis sebagai *tim front end* dan *tim back end* selesai merancang sistem. Tim *analyst system* melakukan pengujian untuk melihat keberhasilan dari sistem apakah sudah sesuai dengan *prototype* awal yang telah dirancang sebelumnya.

5. Evaluasi Sistem

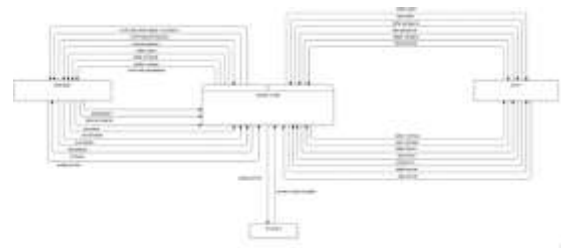
Tahapan terakhir dalam proses perancangan luaran dalam proyek ini adalah evaluasi sistem yang dilakukan oleh mentor selama mengikuti kegiatan Magang dan Studi Bersertifikat (MSIB) pada PT. Pundi Mas Berjaya. Evaluasi dilakukan oleh mentor untuk memastikan sistem yang telah dibuat sesuai dengan hasil analisa kebutuhan pada tahapan awal. Setelah melewati evaluasi, sistem akan di-*hosting* ke *cloud hosting* oleh tim *server* agar memudahkan pengguna dalam mengaksesnya.

Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan

Pada proyek ini, untuk memahami cara kerja bagaimana sistem yang sebelumnya berjalan dan apa yang perlu dikembangkan sesuai dengan permintaan perusahaan PT. Pundi Mas Berjaya, dilakukan analisis sistem oleh tim *system analyst*. Analisis sistem bertujuan agar dapat ditentukan secara jelas sasaran yang harus dicapai agar memenuhi kebutuhan *user*.

2. Membangun dan Evaluasi Prototype



Gambar 1. Data Flow Diagram

Sumber: Penulis (2023)

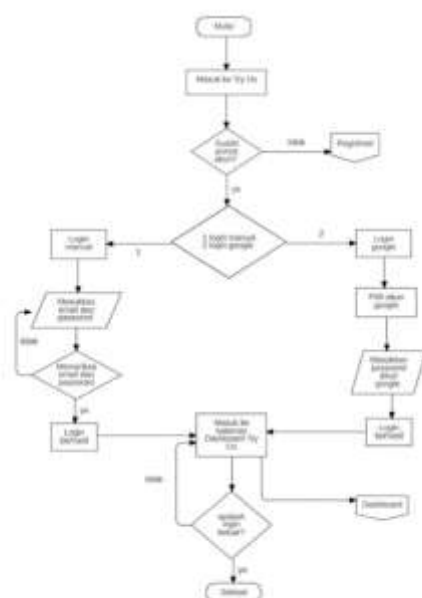
Jika dilihat dari *Data Flow* di atas, peran *Cloudbank* adalah dapat memberikan pembaruan domain. Sementara itu, bagian Admin dapat mengakses seluruh menu yang ada di dalam sistem, yaitu sebagai berikut.

- Paket, pada menu ini Admin menambahkan paket-paket untuk meng-*upgrade* akun *premium*.
- Pengguna, pada menu ini Admin dapat melakukan pencatatan pengguna dan mengedit pengguna yang menggunakan sistem tersebut.
- Transaksi, pada menu ini Admin melakukan pencatatan pemasukan pembelian paket.
- Notifikasi, pada menu ini Admin dapat mengirim pesan kepada seluruh pengguna atau pengguna yang dipilihnya.
- Diskon, pada menu ini Admin dapat menambahkan dan mengedit diskon yang akan ditampilkan di sistem.
- Pengaturan, pada menu ini Admin dapat menambahkan, mengubah data diri, dan mengubah *password* untuk masuk ke dalam sistem.
- Banner*, pada menu ini Admin dapat melakukan pencatatan untuk tampilan *banner* pada *system*.

Pada bagian Pelanggan, memiliki akses pada menu-menu berikut ini.

- Daftar paket atau domain, pada menu ini Pelanggan dapat

- melihat paket untuk meng-*upgrade* akun jadi *premium*.
- b. *Template*, pada menu *template* Pelanggan dapat memilih *template* untuk membuat website.
- c. Desain, Pelanggan dapat mendesain dari awal website yang diinginkan.
- d. Pendaftaran, Pelanggan melakukan pendaftaran akun untuk masuk ke dalam sistem.
- e. Notifikasi, Pelanggan akan mendapatkan notifikasi jikalau telah melakukan proses pendaftaran akun.
- f. Pemesanan, Pelanggan dapat melakukan pemesanan paket atau domain yang disediakan.
- g. Pembayaran, Pelanggan dapat melakukan pembayaran setelah melakukan pemesanan.
- h. *Update* domain, Pelanggan dapat melakukan *update* domain ketika sudah dikonfirmasi oleh *CloudBank*.



Gambar 2. Flowchart Login
Sumber: Penulis (2023)

Gambar diatas merupakan *flowchart login* dari sistem website *Profile Builder* untuk admin dan

pengguna. Berikut merupakan penjelasan dari alur *login* yang terdapat pada *flowchart* tersebut.

- a. Hal pertama yang dilakukan oleh seorang *user* ialah dengan memulainya, yang ditunjukan dengan *symbol* “Mulai”, yang artinya *system* dimulai. Setiap *flowchart* diawali dengan “Start” atau “Mulai” dan di akhiri dengan “End” atau “Selesai”
- b. Saat seorang *User* memulai, maka akan masuk ke website “Try Us”, kemudian jika sudah memiliki akun dapat memilih proses *login* dengan cara manual atau menggunakan Google. Jika *login* manual dapat memasukkan email dan *password* secara manual. Jika *login* Google dapat masuk melalui akun Google masing-masing.



Gambar 3. Use Case Diagram
Sumber: Penulis (2023)

Gambar di atas merupakan *Use Case Diagram* dari sistem website *Profile Builder*. Berdasarkan *use case diagram* tersebut, Pengguna dapat melakukan registrasi dan *login*, membuat domain website, membuat nama website, memilih *template* website, merancang tampilan website (mendesain website), melakukan *upgrade* akun, mendapatkan notifikasi, dan melihat hasil

rancangan website (pratinjau). Sedangkan Admin, dapat melakukan *login*, melihat *list* transaksi, menambahkan paket untuk berlangganan, mengirim notifikasi ke pengguna, dan membuat diskon untuk pengguna.



Gambar 4. Entity Relationship Diagram
Sumber: Penulis (2023)

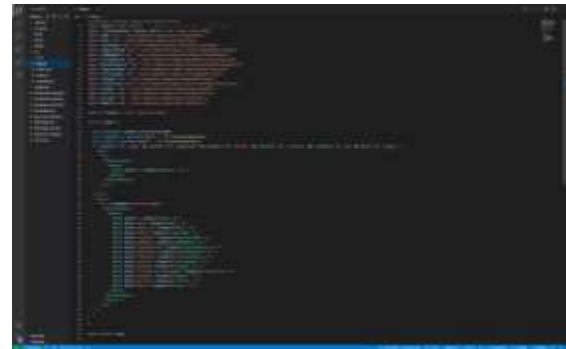
Pada Entity Relationship Diagram (ERD) website Profile Builder di atas, terdapat 23 tabel yaitu:

- a. Tabel User
- b. Tabel Notification
- c. Tabel About_website
- d. Tabel Page
- e. Tabel Section
- f. Tabel Component
- g. Tabel Section_template
- h. Tabel Page_template
- i. Tabel Template
- j. Tabel Review_user
- k. Tabel Transaction
- l. Tabel Modules
- m. Tabel Admins
- n. Tabel Authorizations
- o. Tabel Roles
- p. Tabel Authorizations_types
- q. Tabel Banner
- r. Tabel Project_setting
- s. Tabel User_packages
- t. Tabel Discount
- u. Tabel Package

3. Pengembangan Sistem

Hasil dari *prototype* yang telah dibuat oleh tim *analyst system*

dikembangkan ke dalam bentuk perangkat lunak berbasis *web*. Dalam merancang *front end* dari sistem website Profile Builder “Try Us”, penulis menggunakan *framework* React JS dan Tailwind CSS.



Gambar 5. Tahapan Coding
Sumber: Penulis (2023)

Berikut tampilan-tampilan antarmuka dari fitur-fitur yang terdapat dalam sistem website Profile Builder yang telah dibuat.



Gambar 6. Landing Page
Sumber: Penulis (2023)

Gambar di atas merupakan tampilan dari Landing Page yang telah dibuat. Dalam Landing Page, terdapat Navigation Bar, yang berisikan menu Desain Website, Template Website, dan Tentang Website. Selain itu, ada button “Mulai” yang jika ditekan pengguna akan langsung diarahkan ke halaman *login*.



Gambar 7. Halaman *Login*
Sumber: Penulis (2023)

Pada halaman *Login*, pengguna yang sudah memiliki akun email dan *password* sebelumnya dapat *login* ke dalam website melalui halaman ini. Jika belum mempunyai akun, pengguna dapat menekan *button* “Daftar” untuk membuat akun baru.



Gambar 8. Halaman *Register*
Sumber: Penulis (2023)

Kemudian pada halaman *Register*, pengguna akan diminta untuk memasukkan Email, Nama, dan *Password* untuk membuat akun baru. Setelah memasukkan data-data tersebut, pengguna akan menekan *button* “Daftar” untuk meng-*input* data dan kemudian akan diarahkan kembali ke halaman *login* untuk bisa masuk ke website.



Gambar 9. Halaman *Dashboard*
Sumber: Penulis (2023)

Setelah pengguna *login* ke dalam website, pengguna akan langsung diarahkan ke halaman *dashboard*. Pada halaman *dashboard*, yang terdapat *Navigation Bar* dengan menu Website Saya, Paket *Payment*, Notifikasi, dan *Profile*. Lalu *button* untuk buat folder dan buat website baru untuk mendesain website yang ingin dibuat pengguna. Kemudian ada *list* website yang pernah didesain sebelumnya.



Gambar 10. Halaman Cara Membuat Website
Sumber: Penulis (2023)

Pada halaman Cara Membuat Website, pengguna akan diberikan 2 pilihan untuk membuat website yaitu desain website sendiri atau menggunakan *template* yang sudah ada.

Sumber: Penulis (2023)



Gambar 11. Halaman Penginputan Nama Website dan Domain

Sumber: Penulis (2023)

Pada halaman yang terdapat pada gambar di atas, pengguna harus memasukkan nama website dan domain untuk website yang ingin pengguna buat.



Gambar 12. Halaman Desain Website

Sumber: Penulis (2023)

Setelah memasukkan nama website dan domain, pengguna akan diarahkan ke halaman Desain Website untuk mendesain website yang ingin dibuat oleh pengguna. Pada halaman ini terdapat *navigation bar* yang memiliki menu Website Saya, Template Website, Download, dan Save.



Gambar 13. Halaman untuk Melakukan Preview, Edit, dan Publish

Halaman yang ditunjukkan pada gambar di atas terdapat *button* pada website yang telah dibuat sebelumnya yaitu *button* untuk melakukan *Preview*, *Edit*, dan *Publish* pada website pengguna.



Gambar 14. Halaman Paket

Sumber: Penulis (2023)

Pada halaman Paket, terdapat 4 paket yang memiliki perbedaan manfaat dan dapat dipilih oleh pengguna, yaitu paket *Premium Gold*, *Diamond*, *Combo Silver*, dan *Basic Domain*.



Gambar 15. Halaman Transaksi

Sumber: Penulis (2023)

Setelah memilih paket yang akan dibeli, pengguna akan diarahkan ke halaman transaksi untuk mengatur metode pembayaran dan membeli paket.



Gambar 16. Tampilan Pembayaran
Sumber: Penulis (2023)

Pada halaman pembayaran, pengguna harus meng-*upload* bukti transaksi sebelum pembayaran diproses. Setelah selesai di-*upload*, pengguna akan menunggu beberapa saat agar admin dapat memproses pembayaran dan status pembayaran akan berganti jika prosesnya sudah selesai.



Gambar 17. Halaman Profil Pengguna dan Pengaturan Akun
Sumber: Penulis (2023)

Pada halaman Profil Pengguna dan Pengaturan Akun, terdapat profil dari pengguna seperti pada gambar di atas dan pengaturan akun seperti pada gambar di bawah ini.



Gambar 18. Halaman Pengaturan Akun
Sumber: Penulis (2023)

Pada pengaturan akun, pengguna dapat mengganti Nama, Alamat Email, dan *Password*. Selain itu pengguna juga dapat melakukan Verifikasi 2 Langkah, *Login Sosial*, dan melihat Tagihan Pembelian.

4. Pengujian Sistem

Tahapan pengujian sistem dilakukan oleh tim *system analyst* untuk melihat keberhasilan dari sistem apakah sudah sesuai dengan *prototype* awal yang telah dirancang sebelumnya.

5. Evaluasi Sistem

Evaluasi sistem dilakukan oleh mentor untuk memastikan sistem yang dibuat telah sesuai dengan permintaan awal. Setelah itu, sistem di-*hosting* oleh tim *server* ke *cloud hosting* untuk memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mengakses sistem yang telah selesai.

Simpulan

Adapun kesimpulan dari laporan akhir dari kegiatan MSIB *batch* 3 di PT Pundi Mas Berjaya ini adalah sebagai berikut.

1. Program Magang Studi Independen Bersertifikat (MSIB) *batch* 3 di PT Pundi Mas Berjaya yang mulai dari tanggal 18 Agustus 2022–31 Desember 2022 dengan waktu kurang lebih 5 bulan berjalan dengan baik dan lancar.
2. Terdapat banyak pengalaman berharga dan ilmu baru yang didapatkan selama mengikuti kegiatan MSIB *batch* 3 di PT Pundi Mas Berjaya.
3. Penulis mengikuti kegiatan magang pada bagian *Front End Developer* yang pembelajarannya berfokus pada pemrograman tampilan antarmuka sistem dengan menggunakan *framework* React JS dan Tailwind CSS.
4. Selama pengerjaan proyek akhir website *Profile Builder "Try Us"*, mentor dan rekan se-tim banyak

membantu untuk menyelesaikan proyek akhir dengan baik agar fitur-fitur dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan.

Daftar Pustaka

- Anas Aklani, S., & Kelvyn. (2022). Perancangan dan Implementasi Sistem Manajemen Sekolah di SMA Kartini Batam menggunakan Framework Scrum. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 4, 704–710.
- Chrisdianto, W., & Anggraeni Putri, S. (2022). Pengembangan Sistem Manajemen Tema Website Berbasis Metode Agile Scrum. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 13(2), 139–151. <https://doi.org/10.36050/betrik.v13i2.503>
- Khasanah, E. N., Anwar, M. K., Izzatusholekha, & Purnama, N. (2022). Implementasi Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Melalui Program Kampus Mengajar Angkatan 2 di Sekolah Dasar. *Saraq Opat : Jurnal Administrasi Publik*, 4(2), 71–83.
- Made Mila Rosa Desmayani, N., Wayan Wardani, N., Gede Surya Cipta Nugraha, P., & Surya Mahendra, G. (2021). Sistem Informasi Laporan Keuangan pada Salon Berbasis Website Dengan Metode SDLC. *Jurnal Sistem Informasi Dan Komputer Terapan Indonesia (JSIKTI)*, 4(2), 68–77. <https://doi.org/10.22146/jsikti.xxxx>
- Nasution, & Iswari, L. (2021). Penerapan React JS Pada Pengembangan FrontEnd. *Jurnal Automata - UII*, 2(2), 193–200.
- Prasetyo, S. M., Ivan, M., Nugroho, P., Putri, R. L., & Fauzi, O. (2022). Pembahasan Mengenai Front-End Web Developer dalam Ruang Lingkup Web Development. 01(6), 1015–1020.
- Shiddiq, M. R., Harizy, M. N., & Nurmuslimah, S. (2023). Implementasi Design Thinking pada Perancangan Sistem Administrasi Manajemen Proyek CV Three Quarter Berbasis Website. *Prosiding Seminar Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2(1), 128–132. <https://doi.org/10.31284/p.semtik.2023-1.4005>
- Wibowo, T., & Tanijaya, E. (2021). Perancangan Website Company Profile Pt. Sentek Indonesia. *Prosiding National Conference for Community Service Project (NaCosPro)*, 3(1), 1170–1174.