

# Rancang Bangun Media Promosi Sanggar Ukir Tana Paser Berbasis Website

Aditya Dani Pratama<sup>1</sup>, Omega Rimba Gemilang<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Kristen Teknologi Solo

E-mail : [adityadp595@gmail.com](mailto:adityadp595@gmail.com), [omega@uks.ac.id](mailto:omega@uks.ac.id),

\*Koresponden email: [adityadp595@gmail.com](mailto:adityadp595@gmail.com)

Diterima : 27 juli 2026

Disetujui:28 Juli 2026

## ABSTRAK

Sanggar Ukir Tana Paser sebagai usaha kerajinan tradisional masih menghadapi keterbatasan dalam mempresentasikan portofolio karya secara terstruktur dan menjangkau pasar yang lebih luas di era digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun media promosi berbasis *website* yang kredibel dan aman. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Waterfall* dengan implementasi teknis menggunakan *framework* Laravel dan Tailwind CSS. Sistem ini mengintegrasikan mekanisme keamanan berbasis *One-Time Password* (OTP) dan *Role-Based Access Control* (RBAC) untuk menjamin integritas manajemen konten. Validasi sistem dilakukan melalui *Blackbox Testing* dan *User Acceptance Test* (UAT). Hasil pengujian *Blackbox* menunjukkan seluruh fungsionalitas berjalan sesuai spesifikasi. Sementara itu, evaluasi UAT yang melibatkan 15 responden menghasilkan rata-rata skor 92% dengan kategori "Sangat Baik". Penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi yang dibangun layak, fungsional, dan efektif dalam mengoptimalkan strategi promosi digital serta mendokumentasikan portofolio karya ukir secara terstruktur.

**Key word** : *Media Promosi, Role-Based Access Control, User Acceptance Test, Waterfall, Website*

## ABSTRACT

Sanggar Ukir Tana Paser, as a traditional craft business, still faces limitations in presenting its work portfolio in a structured manner and reaching a broader market in the digital era. This study aims to design and implement a web-based information system as a credible and secure promotional medium. The development method used is the Waterfall model with technical implementation utilizing the Laravel framework and Tailwind CSS. The system integrates security mechanisms based on One-Time Password (OTP) and Role-Based Access Control (RBAC) to ensure content management integrity. System validation was conducted through Blackbox Testing and User Acceptance Test (UAT). The Blackbox test results indicated that all functionalities operated according to specifications. Meanwhile, the UAT evaluation involving 15 respondents yielded an average score of 92%, categorized as "Excellent". This study proves that the developed information system is feasible, functional, and effective in optimizing digital promotion strategies and structuring the documentation of wood carving portfolios.

**Key word**: *Promotional Media, Role-Based Access Control, User Acceptance Test, Waterfall, Website*

## 1. Pendahuluan

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM). Transformasi digital bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan strategis untuk mempertahankan daya saing dan memperluas jangkauan pasar di era ekonomi digital [1]. Pemanfaatan *digital marketing* terbukti mampu meningkatkan efisiensi biaya promosi sekaligus menjangkau audiens yang lebih luas dibandingkan metode konvensional [2].

Namun, transisi ini tidak terlepas dari hambatan, khususnya pada sektor industri kreatif dan kerajinan tradisional. Banyak pelaku usaha kerajinan masih bergantung pada pemasaran secara offline melalui jaringan lokal, toko-toko kecil, atau galeri seni tanpa strategi pemasaran digital, sehingga jangkauan pasar mereka masih terbatas [3]. Keterbatasan dokumentasi digital dan minimnya literasi teknologi menjadi tantangan utama dalam

upaya digitalisasi produk lokal, sehingga potensi pasar yang lebih besar belum dapat dimanfaatkan secara optimal [4].

Salah satu contoh nyata terdapat pada Sanggar Ukir Tana Paser di Provinsi Kalimantan Timur. Sebagai usaha yang bergerak di bidang mebel dan karya seni ukir kayu, sanggar ini masih menghadapi kendala dalam mempresentasikan portofolio karya secara terstruktur kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, penerapan teknologi informasi berperan krusial tidak hanya sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai media pelestarian dan dokumentasi kearifan lokal secara digital [5].

Pentingnya keberadaan *website* sebagai profil perusahaan (*company profile*) dan portofolio digital telah dibuktikan oleh berbagai penelitian terdahulu. Tanjung dkk. (2022) menunjukkan bahwa *website* efektif memperkenalkan potensi daerah secara luas[6]. Sejalan dengan itu, Yudiastuti dkk. (2022) membuktikan bahwa sistem berbasis *website* membantu efisiensi pengelolaan informasi layanan[7], sementara Ginting dan Manurung (2023) menekankan peran *website* dalam memperluas pemasaran kerajinan tekstil khas daerah [8]. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada aspek fungsionalitas dasar promosi. Masih terdapat *research gap* dalam pengembangan sistem portofolio untuk usaha kerajinan yang mengintegrasikan manajemen konten multi peran dengan mekanisme keamanan autentikasi yang ketat. Padahal, penyajian portofolio yang terstruktur dan kredibel sangat penting untuk membangun kepercayaan konsumen terhadap produk kreatif [9]. Penelitian ini mengisi kekosongan tersebut dengan merancang aplikasi promosi untuk Sanggar Ukir Tana Paser yang tidak hanya berfungsi sebagai galeri visual yang kredibel, tetapi juga mengimplementasikan arsitektur keamanan berbasis *Role-Based Access Control* (RBAC) dan verifikasi *One-Time Password* (OTP) untuk menjamin keamanan manajemen kontennya.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini menerapkan metode *Waterfall* dalam pengembangan sistemnya. Metode ini dipilih karena kemampuannya dalam memberikan struktur pengembangan yang linier, terdokumentasi dengan baik, dan sesuai untuk proyek dengan kebutuhan yang telah terdefinisi secara jelas sejak awal [10]. Implementasi teknis sistem dibangun menggunakan *framework* Laravel, yang dipilih karena arsitektur *Model-View-Controller* (MVC) yang rapi serta fitur keamanan bawaan yang *robust* untuk pengembangan aplikasi web modern [11].

Aspek keamanan menjadi prioritas utama dalam perancangan sistem ini, mengingat adanya kebutuhan manajemen konten oleh berbagai tingkat pengguna. Oleh karena itu, diterapkan *Role-Based Access Control* (RBAC) untuk membatasi hak akses secara ketat berdasarkan peran (Admin, Author, User), sehingga menjamin prinsip *least privilege* dan integritas data [12]. Selain itu, untuk memitigasi risiko pencurian kredensial dan pendaftaran akun palsu, sistem mengintegrasikan mekanisme verifikasi *One-Time Password* (OTP) berbasis email pada proses registrasi dan pemulihan kata sandi [13].

Keandalan sistem yang dibangun divalidasi melalui dua tahapan pengujian komprehensif. Pertama, *Blackbox Testing* digunakan untuk memverifikasi bahwa seluruh fungsionalitas sistem, mulai dari manajemen konten hingga alur autentikasi, berjalan sesuai spesifikasi tanpa perlu menganalisis struktur kode internal [14]. Kedua, evaluasi kelayakan sistem diukur menggunakan *User Acceptance Test* (UAT) untuk mendapatkan metrik kuantitatif mengenai tingkat kepuasan dan penerimaan pengguna akhir terhadap antarmuka dan kinerja sistem [15].

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi berbasis *website* sebagai media promosi bagi Sanggar Ukir Tana Paser. Sistem ini difokuskan pada penyajian profil usaha, galeri, dan portofolio karya secara terstruktur, aman, dan mudah diakses, tanpa mencakup fitur transaksi keuangan, guna mendukung optimalisasi strategi pemasaran digital usaha kerajinan lokal.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Analisis kebutuhan fungsional

Analisis kebutuhan fungsional dalam penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi fungsi dan fitur yang harus dimiliki oleh sistem agar selaras dengan proses bisnis promosi Sanggar Ukir Tana Paser. Proses analisis dilakukan melalui teknik pengumpulan data berupa wawancara dan observasi terhadap alur kerja manajemen konten sanggar. Berdasarkan data yang diperoleh, kebutuhan sistem dipetakan berdasarkan empat kategori peran pengguna (*role*), yaitu *Admin*, *Author*, *User* (Pengguna Terdaftar), dan *Guest* (Pengunjung). Pemetaan ini menjadi landasan untuk merancang mekanisme kontrol akses berbasis peran (*Role-Based Access Control* / RBAC) yang akan dimodelkan lebih lanjut pada tahap perancangan sistem.

### 2.2 Perancangan fitur-fitur aplikasi

Pada tahap ini, hasil analisis kebutuhan fungsional dan non-fungsional diterjemahkan ke dalam model sistem yang terstruktur sebelum masuk ke fase pemrograman. Perancangan sistem dalam penelitian ini

menggunakan beberapa pendekatan pemodelan untuk memastikan arsitektur fitur berjalan sesuai dengan hak akses dan alur bisnis Sanggar Ukir Tana Paser, yaitu:

- A. *Data Flow Diagram* (DFD): Digunakan untuk memodelkan aliran data sistem dari tingkat makro hingga mikro. DFD dirancang berjenjang mulai dari Level 0, Level 1, hingga Level 2 (khusus untuk modul Blog, Proyek, dan Akun) guna memetakan interaksi antara entitas eksternal, proses, dan penyimpanan data (data store).
- B. *Entity Relationship Diagram* (ERD): Digunakan untuk merancang struktur basis data relasional dengan memodelkan entitas-entitas utama (seperti users, blogs, projects, comments, dan categories) beserta relasi antar-entitasnya.
- C. *Hierarchy Input Process Output* (HIPO): Digunakan untuk mendekomposisi sistem menjadi modul-modul yang lebih kecil, memetakan hubungan antara input yang diterima, proses yang terjadi, dan output yang dihasilkan untuk setiap peran pengguna.

### 2.3 Pembuatan aplikasi

Pembuatan aplikasi dilakukan melalui tahap implementasi kode menggunakan *framework* Laravel berbasis PHP untuk menangani logika bisnis dan manajemen *routing* pada sisi *server* (*back-end*), serta MySQL sebagai sistem manajemen basis data relasional. Pengembangan antarmuka (*front-end*) memanfaatkan *Blade Template Engine* dan *Tailwind CSS* guna menghasilkan tampilan yang modern dan responsif lintas perangkat. Implementasi sistem difokuskan pada penerapan mekanisme keamanan dan kontrol akses berlapis, meliputi *hashing password* menggunakan *Bcrypt*, verifikasi *One-Time Password* (OTP) pada proses autentikasi, serta penerapan *Role-Based Access Control* (RBAC) untuk memastikan isolasi hak akses antarperan pengguna. Selanjutnya, aplikasi di-*deploy* pada lingkungan *Virtual Private Server* (VPS) untuk menjamin ketersediaan dan operasional sistem secara *online*.

## 3. Hasil Dan Pembahasan

### 3.1. Hasil analisis kebutuhan fungsional

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, aplikasi dirancang untuk mengakomodasi hak akses yang berbeda bagi setiap peran pengguna. Rincian kebutuhan fungsional untuk masing-masing peran adalah sebagai berikut:

- A. Admin: Bertanggung jawab atas manajemen sistem secara menyeluruh. Fungsi utama meliputi pengelolaan akun pengguna (modifikasi *role*, aktivasi/nonaktif, penghapusan), manajemen konten global (penyuntingan dan penghapusan artikel serta portofolio lintas author), moderasi komentar, serta manajemen taksonomi konten (kategori dan tag).
- B. Author: Berfokus pada manajemen konten mandiri. Fitur utama mencakup pembuatan, penyuntingan, penerbitan, dan penghapusan artikel blog serta entri portofolio proyek milik mereka sendiri, termasuk pengaturan status draf maupun publik.
- C. User (Pengguna Terdaftar): Merupakan pengguna yang telah terautentikasi. Kebutuhan fungsional mencakup kemampuan untuk memperbarui profil, meninjau seluruh konten yang telah dipublikasikan, serta berinteraksi melalui pemberian, penyuntingan, dan penghapusan komentar.
- D. Guest (Pengunjung Tidak Terdaftar): Memiliki hak akses terbatas untuk meninjau informasi promosi. Fungsi utama meliputi akses baca terhadap artikel blog, portofolio proyek, profil publik author, serta pengiriman pesan melalui formulir kontak tanpa memerlukan autentikasi.

**Tabel 1** Hasil Analisis Kebutuhan Fungsional

| No | Modul / Fitur Utama               | Admin | Author | User | Guest |
|----|-----------------------------------|-------|--------|------|-------|
| 1  | Halaman Beranda, About, & Contact | ✓     | ✓      | ✓    | ✓     |
| 2  | Katalog Blog & Detail Artikel     | ✓     | ✓      | ✓    | ✓     |
| 3  | Portofolio Proyek & Detail Karya  | ✓     | ✓      | ✓    | ✓     |
| 4  | Highlight Komentar                | ✓     | ✓      | ✓    | ✓     |
| 5  | Pendaftaran Akun (Register & OTP) | X     | X      | X    | ✓     |
| 6  | Otentikasi Masuk (Login)          | X     | X      | X    | ✓     |
| 7  | Otentikasi Keluar (Logout)        | ✓     | ✓      | ✓    | X     |
| 8  | Lupa & Reset Password             | X     | X      | X    | ✓     |
| 9  | Melihat & Edit Profil Saya        | ✓     | ✓      | ✓    | X     |
| 10 | Ubah Password Akun                | ✓     | ✓      | ✓    | X     |

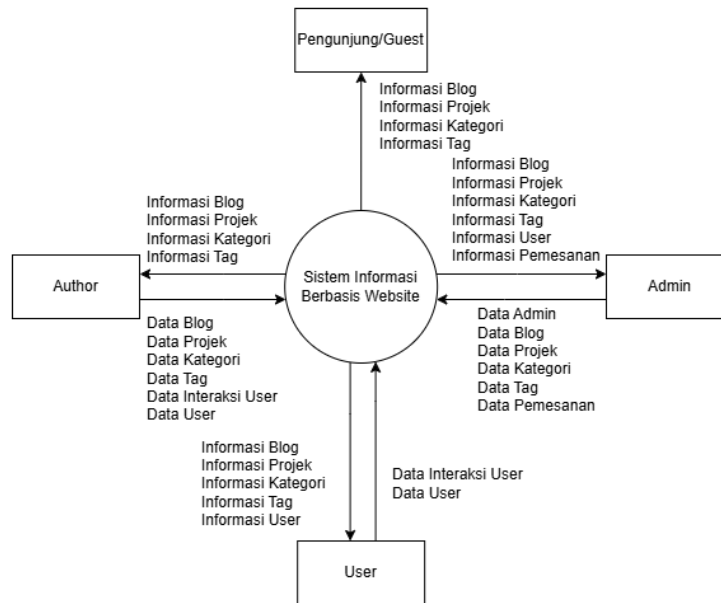
|    |                                     |   |   |   |   |
|----|-------------------------------------|---|---|---|---|
| 11 | Riwayat Komentar Saya               | ✓ | ✓ | ✓ | X |
| 12 | Menulis Komentar / Balasan          | ✓ | ✓ | ✓ | X |
| 13 | Menghapus Komentar Sendiri          | ✓ | ✓ | ✓ | X |
| 14 | Akses Dashboard Admin               | ✓ | ✓ | X | X |
| 15 | Upload Gambar CKEditor              | ✓ | ✓ | X | X |
| 16 | Buat & Lihat Daftar Blog            | ✓ | ✓ | X | X |
| 17 | Edit & Hapus Blog Sendiri           | ✓ | ✓ | X | X |
| 18 | Edit & Hapus Blog Pengguna Lain     | ✓ | X | X | X |
| 19 | Kelola Status & Visibilitas Blog    | ✓ | ✓ | X | X |
| 20 | Buat & Lihat Daftar Proyek          | ✓ | ✓ | X | X |
| 21 | Edit & Hapus Proyek Sendiri         | ✓ | ✓ | X | X |
| 22 | Edit & Hapus Proyek Pengguna Lain   | ✓ | X | X | X |
| 23 | Kelola Status & Visibilitas Proyek  | ✓ | ✓ | X | X |
| 24 | Kelola Kategori Blog (CRUD)         | ✓ | ✓ | X | X |
| 25 | Kelola Tag Proyek (CRUD)            | ✓ | ✓ | X | X |
| 26 | Melihat & Filter Seluruh Komentar   | ✓ | ✓ | X | X |
| 27 | Moderasi Hapus Komentar Postingan   | ✓ | ✓ | X | X |
| 28 | Pulihkan & Hapus Permanen Komentar  | ✓ | ✓ | X | X |
| 29 | Lihat & Cari Daftar User            | ✓ | X | X | X |
| 30 | Ubah Role Pengguna                  | ✓ | X | X | X |
| 31 | Toggle Status Aktif/Non-aktif User  | ✓ | X | X | X |
| 32 | Hapus, Restore, & Force Delete User | ✓ | X | X | X |
| 33 | Kelola Pesanan Jasa (CRUD)          | ✓ | X | X | X |
| 34 | Restore & Force Delete Pesanan Jasa | ✓ | X | X | X |
| 35 | Ekspor Laporan Pesanan Jasa         | ✓ | X | X | X |

### 3.2. Hasil perancangan fitur-fitur aplikasi

Berdasarkan metodologi perancangan yang telah ditetapkan pada tahap sebelumnya, pemodelan sistem diimplementasikan ke dalam beberapa diagram terstruktur. Untuk memberikan gambaran arsitektur sistem secara komprehensif namun tetap ringkas, berikut adalah representasi utama dari hasil perancangan:

#### A. Perancangan DFD

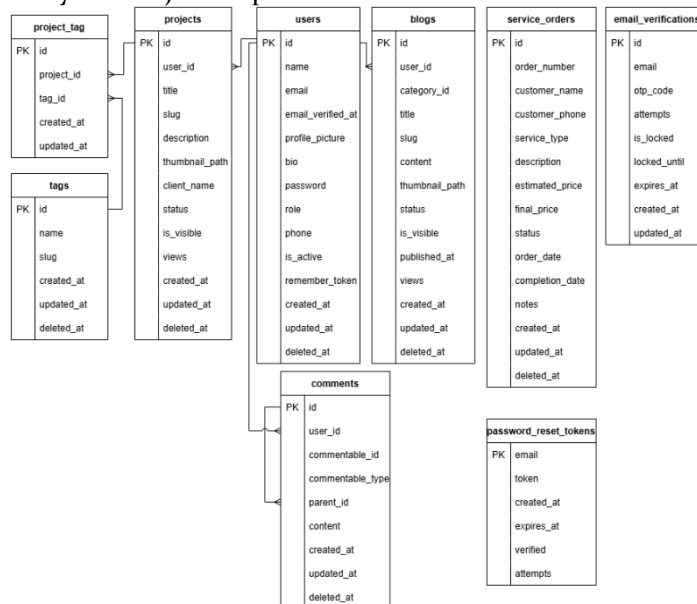
*Data flow diagram* dipetakan menggunakan DFD Level 0 untuk memberikan gambaran global interaksi antara entitas eksternal (*Admin, Author, User, Guest*) dengan sistem. Ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1 Data Flow Diagram

## B. Perancangan ERD

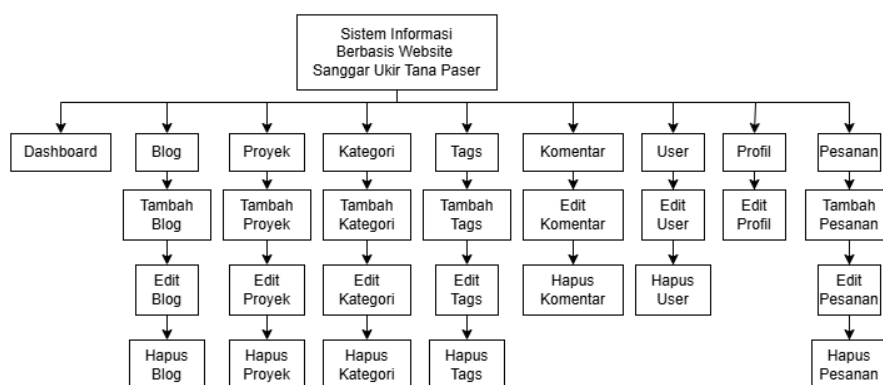
Struktur basis data relasional dimodelkan menggunakan ERD untuk memetakan entitas-entitas utama dan relasinya. Ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Entity Relationship Diagram

## C. Perancangan HIPO

HIPO memastikan bahwa setiap modul input, proses, dan output telah terdefinisi dengan jelas sesuai dengan batasan peran pengguna. Ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3 Hierarchy Input Process Output Admin

### 3.3. Hasil pembuatan aplikasi

#### A. Tampilan Antarmuka Sistem

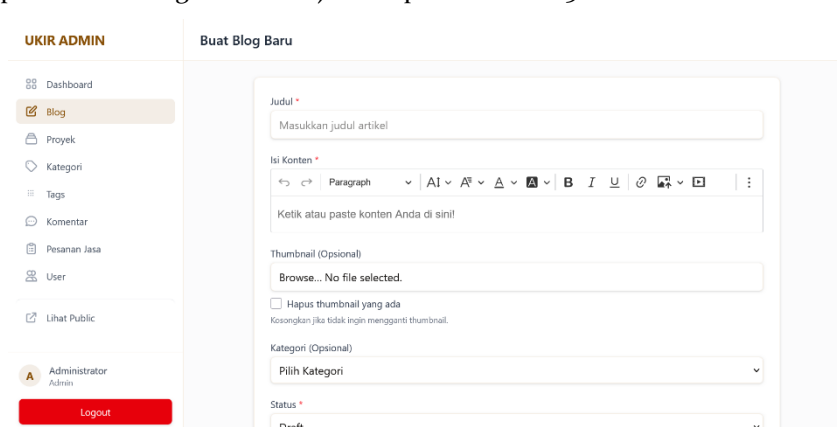
Sistem berhasil diimplementasikan dengan antarmuka yang modern, bersih, dan responsif lintas perangkat. Penerapan *framework* Tailwind CSS menghasilkan tata letak yang terstruktur dan mudah dinavigasi. Sebagai representasi dari fitur-fitur utama yang telah dibangun, berikut adalah wujud implementasi antarmuka sistem:

Halaman utama dirancang sebagai *landing page* yang informatif, menampilkan identitas Sanggar Ukir Tana Paser, *tagline* promosi, serta tombol navigasi utama (Proyek, Blog, Tentang, Kontak) untuk memudahkan pengunjung mengakses informasi tanpa harus melalui proses autentikasi. Ditunjukkan pada Gambar 4.



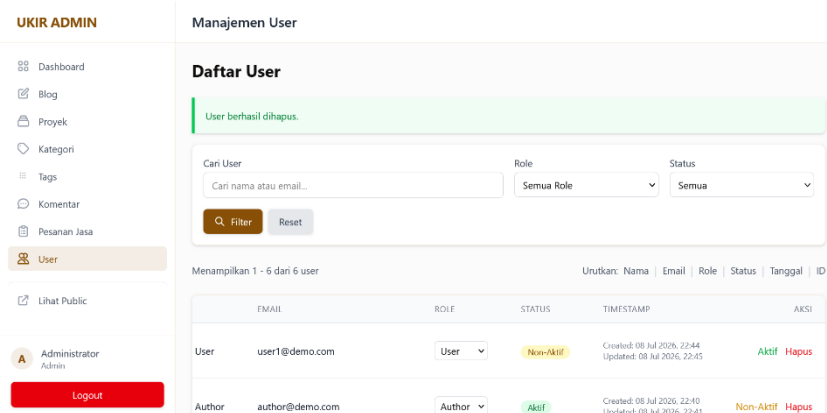
Gambar 4 Halaman Utama

Selanjutnya, fitur manajemen konten yang dapat diakses oleh peran Admin dan Author menyediakan *Rich Text Editor* untuk pemformatan artikel, opsi unggah *thumbnail*, penetapan kategori, serta pengaturan status publikasi. Tampilan halaman pembuatan blog baru ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5 Halaman Buat Blog Baru

Terakhir, fitur eksklusif untuk peran Admin berupa manajemen pengguna memungkinkan pengubahan *role*, aktivasi/nonaktifkan akun, dan penghapusan pengguna, yang membuktikan penerapan (RBAC) berjalan dengan baik. Tampilan halaman manajemen pengguna ditunjukkan pada Gambar 6



Gambar 6 Halaman Manajemen User

### B. Hasil Pengujian Blackbox

Pengujian *Blackbox* dilakukan untuk memverifikasi fungsionalitas sistem berdasarkan spesifikasi kebutuhan tanpa meninjau struktur internal kode. Pengujian mencakup 17 skenario utama yang memvalidasi modul autentikasi (termasuk mekanisme OTP dan *lupa password*), navigasi publik, manajemen konten, moderasi komentar, dan manajemen pengguna. Seluruh skenario pengujian berhasil dieksekusi dan menghasilkan keluaran yang sesuai dengan harapan. Hal ini membuktikan bahwa alur logika sistem berjalan stabil tanpa menemukan *bug* kritis.

### C. User Acceptance Test (UAT)

Evaluasi kelayakan sistem diukur melalui UAT yang melibatkan 15 responden menggunakan kuesioner berskala Likert. Berdasarkan rekapitulasi skor kuesioner, diperoleh Total Rata-Rata Persentase sebesar 92%. Mengacu pada tabel interpretasi skor, nilai ini masuk dalam kategori "Sangat Baik". Hasil ini membuktikan bahwa aplikasi yang dibangun layak, fungsional, dan dapat diterima dengan baik oleh pengguna sasaran sebagai media promosi digital Sanggar Ukir Tana Paser. Ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2 Rata - Rata dan Persentase Skor UAT

| No. | Pertanyaan                                                                                                                 | Rata - Rata  | Persentase             |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------------------------|
| 1   | Saya dapat dengan mudah menavigasi menu dan menemukan informasi yang saya cari di website Sanggar Ukir Tana Paser.         | 67/15 = 4.47 | 4.47/5 x 100% = 89.33% |
| 2   | Tampilan interface website ini intuitif dan mudah dipahami bahkan bagi pengguna baru.                                      | 68/15 = 4.53 | 4.53/5 x 100% = 90.67% |
| 3   | Saya dapat mengakses semua fitur dan informasi website ini dengan mudah dari berbagai perangkat (desktop, tablet, mobile). | 69/15 = 4.60 | 4.60/5 x 100% = 92.00% |
| 4   | Semua fitur yang tersedia di website ini berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan saya.                               | 66/15 = 4.40 | 4.40/5 x 100% = 88.00% |
| 5   | Informasi kontak yang ditampilkan pada website mudah ditemukan dan jelas.                                                  | 72/15 = 4.80 | 4.80/5 x 100% = 96.00% |
| 6   | Informasi tentang produk ukiran, layanan, dan profil Sanggar Ukir Tana Paser ditampilkan dengan lengkap dan akurat.        | 71/15 = 4.73 | 4.73/5 x 100% = 94.67% |
| 7   | Halaman website ini dimuat dengan cepat dan tidak memerlukan waktu tunggu yang lama.                                       | 68/15 = 4.53 | 4.53/5 x 100% = 90.67% |
| 8   | Website ini merespons dengan baik setiap kali saya melakukan klik atau interaksi lainnya.                                  | 70/15 = 4.67 | 4.67/5 x 100% = 93.33% |
| 9   | Website ini stabil dan tidak mengalami error atau bug selama saya                                                          | 71/15 = 4.73 | 4.73/5 x 100%          |



|                                     |                                                                  |                |                                 |
|-------------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------|
|                                     | menggunakannya.                                                  |                | = 94.67%                        |
| 10                                  | Saya bersedia merekomendasikan situs web Sanggar Ukir Tana Paser | $70/15 = 4.67$ | $4.67/5 \times 100\% = 93.33\%$ |
| <b>Total Rata – Rata Persentase</b> |                                                                  |                | <b>92%</b>                      |

#### 4. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan aplikasi berbasis *website* sebagai media promosi digital yang terstruktur dan aman bagi Sanggar Ukir Tana Paser. Sistem ini telah mengintegrasikan arsitektur manajemen konten multi peran dengan mekanisme keamanan berlapis, meliputi verifikasi *One-Time Password* (OTP) dan *Role-Based Access Control* (RBAC), yang terbukti mampu menjamin integritas data dan isolasi hak akses antar pengguna. Validasi fungsionalitas melalui pengujian *Blackbox* memastikan bahwa seluruh skenario operasional, mulai dari autentikasi hingga manajemen portofolio, berjalan sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan. Lebih lanjut, evaluasi kelayakan sistem melalui *User Acceptance Test* (UAT) menghasilkan rata-rata skor sebesar 92% dengan interpretasi "Sangat Baik", yang mengindikasikan bahwa sistem tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga sangat diterima oleh pengguna dari aspek kemudahan, fungsionalitas, kinerja, dan keandalan. Dengan demikian, sistem ini terbukti efektif dalam mengatasi keterbatasan promosi konvensional, memperluas jangkauan pasar, serta menyajikan dokumentasi portofolio karya ukir secara kredibel dan mudah diakses oleh masyarakat luas.

#### 5. Singkatan:

|      |                                  |
|------|----------------------------------|
| UMKM | Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah |
| MVC  | Model-View-Controller            |
| RBAC | Role-Based Access Control        |
| OTP  | One-Time Password                |
| VPS  | Virtual Private Server           |
| DFD  | Data Flow Diagram                |
| ERD  | Entity Relationship Diagram      |
| HIPO | Hierarchy Input Process Output   |
| CSS  | Cascading Style Sheets           |
| UAT  | User Acceptance Test             |
| CRUD | Create, Read, Update, Delete     |

#### 6. Daftar Pustaka:

- [1] E. Kurniawati, I. Idris, P. Handayati, dan S. Osman, "Digital transformation of MSMEs in Indonesia during the pandemic," *Entrep. Sustain. Issues*, vol. 9, no. 2, hlm. 316–331, Des 2021, doi: [https://doi.org/10.9770/jesi.2021.9.2\(21\)](https://doi.org/10.9770/jesi.2021.9.2(21)).
- [2] R. R. Gumilang, "IMPLEMENTASI DIGITAL MARKETING TERHADAP PENINGKATAN PENJUALAN HASIL HOME INDUSTRI," *Coopetition J. Ilm. Manaj.*, vol. 10, no. 1, hlm. 9–14, Agu 2019, doi: <https://doi.org/10.32670/coopetition.v10i1.25>.
- [3] P. A. Antara, I Gede Sudirtha, dan Made Agus Wirawan, "Digitalisasi Manajemen dan Pemasaran Produk Seni Kerajinan Songket dan Endek Penglatan," *Int. J. Community Serv. Learn.*, vol. 9, no. 1, hlm. 150–157, Feb 2025, doi: <https://doi.org/10.23887/ijcs.v9i1.89277>.
- [4] Ida Matul Izah, Denera Mahyabella, Ade Maya Widodo, dan Laila Arfisa, "Tantangan dan Peluang Digitalisasi dalam Usaha Gerabah: Menumbuhkan Ekonomi Kreatif Berbasis Kearifan Lokal," *J. Ilm. Bisnis Digit.*, vol. 2, no. 1, hlm. 38–45, Nov 2025, doi: <https://doi.org/10.69533/sapi14904>.
- [5] R. Ramadhani dan E. Setiawan, "Pengembangan Situs Web Untuk Promosi Warisan Budaya Lokal dan Pariwisata Berbasis Berita," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, hlm. 57–73, Mei 2024, doi: <https://doi.org/10.35957/jtsi.v5i1.7594>.



- [6] N. A. F. Tanjung, F. D. Adhinata, dan C. Kartiko, "Website Desa Wisata Kedungbenda sebagai Media Promosi Wisatawan," *IJCOSIN Indones. J. Community Serv. Innov.*, vol. 2, no. 1, hlm. 14–23, Jan 2022, doi: <https://doi.org/10.20895/ijcosin.v2i1.413>.
- [7] H. Yudiastuti, I. Irwansyah, F. Panjaitan, dan D. Rumanti, "Sistem Informasi Sebagai Media Promosi pada Wedding Gallery Berbasis Website," *J. Softw. Eng. Ampera*, vol. 3, no. 2, hlm. 84–98, Jun 2022, doi: <https://doi.org/10.51519/journalsea.v3i2.212>.
- [8] R. U. Ginting dan J. B. Manurung, "Pengembangan Promosi Kerajinan Tekstil Khas Batak Di Siantar Berbasis Website," *JuSiTik J. Sist. Dan Teknol. Inf. Komun.*, vol. 7, no. 1, hlm. 29–36, Des 2023, doi: <https://doi.org/10.32524/jusitik.v7i1.1059>.
- [9] N. Zaid, M. Jamil, dan V. Aris, "Perancangan Website untuk Meningkatkan Brand Awareness dan Penjualan: Studi Kasus pada UMKM Taste.ki," *J. Ris. Rumpun Ilmu Ekon.*, vol. 5, no. 1, hlm. 539–557, Apr 2026, doi: <https://doi.org/10.55606/jurrie.v5i1.8086>.
- [10] B. Fachri, Daniel Daud Sunly Bazikho, dan Ferdy Syahlan Susilo, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan UMKM Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Wordpress," *J. Komput. Teknol. Inf. Dan Sist. Inf. JUKTISI*, vol. 3, no. 2, hlm. 723–730, Sep 2024, doi: <https://doi.org/10.62712/juktisi.v3i2.260>.
- [11] F. Sinlae, E. Irwanda, Z. Maulana, dan V. Eka Syahputra, "Penggunaan Framework Laravel dalam Membangun Aplikasi Website Berbasis PHP," *J. Siber Multi Disiplin*, vol. 2, no. 2, hlm. 119–132, Jul 2024, doi: <https://doi.org/10.38035/jsmd.v2i2.186>.
- [12] R. Al Farisi, A. Ramadhan Zayn, B. Agung Nugroho, A. Heriadi, dan N. Dewi Susanti, "Integrasi Role-Based Access Control (RBAC) Menggunakan Filament Shield Pada Sistem Informasi Pengelolaan Tugas Akhir," *J. Sist. Inf. Triguna Dharma JURSI TGD*, vol. 5, no. 2, hlm. 519–528, Mar 2026, doi: <https://doi.org/10.53513/jursi.v5i2.12379>.
- [13] D. Nurandani, S. P. Sitorus, A. R. Manoppo, D. Adrian, dan M. I. Ayuda, "Penggunaan OTP (One Time Password) Sebagai Lapisan Keamanan Tambahan dalam Aplikasi AY Pulsa," *J. Minfo Polgan*, vol. 14, no. 2, hlm. 3304–3314, Des 2025, doi: <https://doi.org/10.33395/jmp.v14i2.15724>.
- [14] Y. Dwi Cahyono, L. Wahyu Widiarti, dan S. Indah Pramuningsih, "PENGUJIAN BLACK BOX PADA WEBSITE SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA TERITORIAL MENGGUNAKAN METODE USE CASE TESTING UNTUK OPERASI MILITER," *JATI J. Mhs. Tek. Inform.*, vol. 9, no. 2, hlm. 2250–2256, Mar 2025, doi: <https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.12915>.
- [15] A. Risma, H. K. Saputra, A. Hadi, dan D. Novaliendry, "Penerapan User Acceptance Testing (UAT) pada Pengujian Sistem Informasi Manajemen Operasional Studio Foto Berbasis Client-Server," *J. Authentic Res.*, vol. 5, no. 2, hlm. 2396–2410, Mei 2026, doi: <https://doi.org/10.36312/svscqg16>.