UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

NOMOR : K/UBL/FTI/000/003/03/25

TENTANG:
PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Menimbang :
1) Bahwa Dosen adalah pendidik profesional dan ilmu dengan tugas utama mentrans-formasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan/pengajaran penelitian & karya ilmiah, dan Pengabdian pada masyarakat yang dikenal dengan istilah Tri Dharma Perguruan Tinggi;
2) Bahwa untuk meningkatkan profesionalitas dan kompetensi sebagai pendidik profesional maka dipandang perlu untuk memberikan tugas-tugas tambahan/penunjang dalam lingkup kegiatan penunjang Tri Dharma;

Mengingat :
1) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
3) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan;
4) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Perguruan Tinggi;
5) Keputusan Ketua Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti Nomor: K/YBLC/KEP/000/216/06/2023 tentang Statuta Universitas Budi Luhur;
6) SK YPBLC No: K/YBLC/KEP/000/020/01/24 tanggal 05 Januari 2024 tentang Pengangkatan Para Pejabat Struktural Universitas Budi Luhur Periode 2024-2028

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menugaskan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur untuk melaksanakan kegiatan **Tri Dharma Perguruan Tinggi dan penunjangnya** pada Semester Genap Tahun Akademik 2024/2025 yang meliputi:
a. **Kegiatan partisipasi aktif** dalam Pertemuan Ilmiah sebagai Ketua/Anggota/Peserta/Pembicara/Penulis/Narasumber pada kegiatan Seminar, Workshop, Konferensi, Pelatihan, Simposium, Lokakarya, Forum Diskusi, Sarasehan dan sejenisnya;
b. **Publikasi Ilmiah** pada Prosiding, Jurnal/majalah/surat kabar dan sejenisnya;
c. **Partisipasi dalam organisasi** profesi, organisasi keilmuan dan/atau organisasi lain yang menunjang kegiatan Tri Dharma Pendidikan Tinggi;
d. **Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM)**, dalam kegiatan terprogram, terjadwal atau insidental;

KEDUA : Dosen-dosen yang melaksanakan penugasan wajib membuat Laporan Kegiatan, dengan mengikuti pedoman dari Fakultas/Program Studi, sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan yang diikuti;

KETIGA : Kegiatan Tri Dharma yang tidak termasuk dalam surat keputusan ini akan memiliki penugasan tersendiri;

KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diubah sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 03 Maret 2025

Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I

KAMPUS ROXY MAS : Pusat Niaga Roxy Mas Blok E.2 No. 38-39 Telp. : (021) 6328709, 6328710, Fax : (021) 6322872
KAMPUS SALEMBA MAS : Sentra Salemba Mas Blok S-1, Telp : (021) 3928688, 3928689, Fax : (021) 3161636

UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

LAMPIRAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

NOMOR : K/UBL/FTI/000/003/03/25

TENTANG:
PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
1	3955753654130080	Akhmad Unggul Priantoro	Ilmu Komputer (S2)
2	6356750651130090	Abdul Muis Sobri	Teknik Informatika (S1)
3	5934758659137110	Achmad Aditya Ashadul Ushud	Teknik Informatika (S1)
4	4437767668130320	Achmad Ardiansyah	Teknik Informatika (S1)
5	7937760661130280	Achmad Solichin	Ilmu Komputer (S3)
6	5454763664230160	Agnes Aryasanti	Sistem Informasi (S1)
7	1947743644130110	Agung Prihartono	Sistem Informasi (S1)
8	4652761662130270	Agung Saputra	Teknik Informatika (S1)
9	8141761662130180	Agus Umar Hamdani	Sistem Informasi (S1)
10	2636769670130300	Ahmad Pudoli	Teknik Informatika (S1)
11	1653757658130120	Andy Rio Handoko	Teknik Informatika (S1)
12	1646766667130290	Angga Kusuma Nugraha	Teknik Informatika (S1)
13	8947761662230260	Anita Diana	Sistem Informasi (S1)
14	0544751652130173	Anton Satria Prabuwono	Ilmu Komputer (S2)
15	4535772673130230	Anwar Rifa'I	Teknik Informatika (S1)
16	5060770671130290	Aqmal Maulana	Teknik Informatika (S1)
17	6647764665131140	Ari Saputro	Manajemen Informatika (D3)
18	5239757658130170	Arief Wibowo	Ilmu Komputer (S3)
19	0543756657130133	Arif Bramantoro	Ilmu Komputer (S2)
20	4162753654131070	Arman Yusuf	Teknik Informatika (S1)
21	2533753654130130	Arsanto Narendro	Teknik Informatika (S1)
22	5251757658130180	Asep Abdul Rohman	Sistem Informasi (S1)
23	7752762663237010	Atik Ariesta	Manajemen Informatika (D3)
24	3733759660130240	Basuki Hari Prasetyo	Teknik Informatika (S1)
25	9846770671130350	Bayu Satria Pratama	Sistem Informasi (S1)
26	3453751652130070	Bima Cahya Putra	Sistem Informasi (S1)
27	9551750651130080	Bruri Trya Sartana	Sistem Informasi (S1)
28	2555742643130060	Bullion Dragon Andah	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
29	3251756657130120	Darmawan Baginda Napitupulu	Ilmu Komputer (S2)
30	5560751652130080	Deni Mahdiana	Sistem Informasi (S1)
31	8556757658137100	Denni Kurniawan	Ilmu Komputer (S2)
32	3535770671130230	Devit Setiono	Sistem Informasi (S1)
33	1542762663230290	Dewi Kusumaningsih	Sistem Informasi (S1)
34	4454761662130160	Dian Anubhakti	Sistem Informasi (S1)
35	7637741642130120	Djati Kusdiarto	Sistem Informasi (S1)
36	2243767668130310	Dolly Virgian Shaka Yudha Sakti	Teknik Informatika (S1)
37	0336737638230063	Dwi Achadiani	Sistem Komputer (S1)
38	4556758659231080	Dwi Pebrianti	Ilmu Komputer (S2)
39	9560763664230230	Dwi Puspita Anggraeni	Teknik Informatika (S1)
40	2155762663131100	Ferdiansyah	Komputerisasi Akuntansi (D3)
41	2538753654130100	Gandung Triyono	Sistem Informasi (S1)
42	9043744645130080	Gatot Purwanto	Sistem Komputer (S1)
43	4751753654230080	Grace Gata	Komputerisasi Akuntansi (D3)
44	0537746647130122	Gunawan Pria Utama	Teknik Informatika (S1)
45	0740763664130282	Hadidtyo Wisnu Wardani	Teknik Informatika (S1)
46	5846747648130100	Hari Soetanto	Ilmu Komputer (S3)
47	9838763664130290	Haris Munandar	Teknik Informatika (S1)
48	8857759660131080	Hendri Irawan	Sistem Informasi (S1)
49	0652765666130282	Hillman Akhyar Damanik	Teknik Informatika (S1)
50	4735758659130160	Humisar Hasugian	Sistem Informasi (S1)
51	0434764665230262	Ika Susanti	Teknik Informatika (S1)
52	8949771672130280	Ikhsan Rahdiana	Teknik Informatika (S1)
53	3941771672130300	Iman Permana	Sistem Komputer (S1)
54	7437754655230110	Imelda	Teknik Informatika (S1)
55	7746771672230340	Indah Puspasari Handayani	Sistem Informasi (S1)
56	2654764665130220	Indra	Teknik Informatika (S1)
57	7454765666130200	Indra Hertanto	Teknik Informatika (S1)
58	9950765666130300	Indra Nugraha Abdullah	Ilmu Komputer (S2)
59	0537752653130122	Irawan	Sistem Komputer (S1)
60	6435760661230180	Ita Novita	Sistem Informasi (S1)
61	7734743644130090	Jan Everhard Riwurohi	Ilmu Komputer (S3)
62	1944770671130420	Jeremy Jonathan	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
63	9456761662130140	Joko Christian	Manajemen Informatika (D3)
64	2935754655130130	Joko Sutrisno	Sistem Informasi (S1)
65	2851769670130280	Kukuh Harsanto	Sistem Informasi (S1)
66	9849754655130110	Lauw Li Hin	Sistem Informasi (S1)
67	5460755656230080	Lestari Margatama	Teknik Informatika (S1)
68	6849759660131130	Lis Suryadi	Komputerisasi Akuntansi (D3)
69	3457756657130120	Luhur Bayuaji	Ilmu Komputer (S2)
70	1654747648130070	Mardi Hardjianto	Sistem Informasi (S1)
71	8639765666237000	Marini	Sistem Informasi (S1)
72	5540767668230300	Mepa Kurniasih	Teknik Informatika (S1)
73	4562753654230100	Merry Anggraeni	Teknik Informatika (S1)
74	1347727628130020	Moedjiono	Ilmu Komputer (S2)
75	2453748649130070	Mohammad Anif	Teknik Informatika (S1)
76	9248752653130090	Mohammad Syafrullah	Ilmu Komputer (S2)
77	643760661230242	Motika Dian Anggraeni	Sistem Informasi (S1)
78	2961757659200030	Mufti	Teknik Informatika (S1)
79	0333764665130313	Muhamad Salman Alfarisi	Manajemen Informatika (D3)
80	1961760661130170	Muhammad Ainur Rony	Teknik Informatika (S1)
81	4537746647130110	Nano Pramono Soeryonegoro	Teknik Informatika (S1)
82	7050757658237090	Nawindah	Sistem Informasi (S1)
83	6050754655230120	Nidya Kusumawardhany	Sistem Informasi (S1)
84	3547763664230250	Nofiyani	Sistem Informasi (S1)
85	5037758659230230	Noni Juliasari	Sistem Informasi (S1)
86	0544758659130283	Nurul Jamal	Teknik Informatika (S1)
87	4847756657231430	Nurwati	Sistem Informasi (S1)
88	1834757658230200	Painem	Sistem Informasi (S1)
89	2543764665230230	Pepi Permatasari	Sistem Informasi (S1)
90	4554760661230250	Pipin Farida Ariyani	Teknik Informatika (S1)
91	4151756657130110	Purwanto	Teknik Informatika (S1)
92	8540769670230270	Putri Hayati	Teknik Informatika (S1)
93	2362766667131230	Rahmat Oktavian	Teknik Informatika (S1)
94	5947771672230350	Ratna Kusumawardani	Sistem Informasi (S1)
95	3537759660230220	Ratna Ujian Dari	Sistem Informasi (S1)
96	4656758659230150	Retno Wulandari	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
97	0949761662230182	Reva Ragam Santika	Teknik Informatika (S1)
98	0443759660230253	Riri Irawati	Sistem Komputer (S1)
99	1660744645230080	Ririt Roeswidiah	Teknik Informatika (S1)
100	1745767668230300	Riskiana Wulan	Teknik Informatika (S1)
101	2959764665237000	Rizka Tiaharyadini	Teknik Informatika (S1)
102	4456766667130230	Rizky Pradana	Sistem Informasi (S1)
103	4943758659130160	Rizky Tahara Shita	Teknik Informatika (S1)
104	6235757658230140	Rusdah	Ilmu Komputer (S2)
105	6249760661230210	Safitri Juanita	Sistem Informasi (S1)
106	4554753654230090	Safrina Amini	Teknik Informatika (S1)
107	3444749650130100	Samidi	Ilmu Komputer (S2)
108	4261760661230180	Samsinar	Sistem Informasi (S1)
109	9937760661130260	Sejati Waluyo	Teknik Informatika (S1)
110	157741642130083	Setyawan Widyarto	Ilmu Komputer (S2)
111	0241752653237043	Sri Mulyati	Sistem Informasi (S1)
112	3542749650230150	Sri Wahyuningsih	Sistem Informasi (S1)
113	7944752653130150	Subandi	Teknik Informatika (S1)
114	0246748649131143	Subandi	Teknik Informatika (S1)
115	5334738639130060	Sudarmadi	Teknik Informatika (S1)
116	5937767668130370	Syamsudin Zubair	Teknik Informatika (S1)
117	4549736637130030	Tatang Wirawan Wisnuadji	Sistem Komputer (S1)
118	5539750651131090	Teja Endra Eng Tju	Sistem Informasi (S1)
119	7552757658230130	Titin Fatimah	Sistem Informasi (S1)
120	7449765666230220	Tri Ika Jaya Kusumawati	Sistem Informasi (S1)
121	6447751652130110	Utomo Budiyanto	Teknik Informatika (S1)
122	4639763664130280	Wahyu Pramusinto	Manajemen Informatika (D3)
123	9252739640130050	Wendi Usino	Ilmu Komputer (S3)
124	4749764665137020	Windarto	Teknik Informatika (S1)
125	7854758659230160	Windhy Widhyanty	Teknik Informatika (S1)
126	9758748649230070	Wiwin Windihastuty	Sistem Informasi (S1)
127	2257766667230240	Wulandari	Sistem Informasi (S1)
128	7863755656130090	Yani Prabowo	Sistem Komputer (S1)
129	3948765666230330	Yesi Puspita Dewi	Sistem Informasi (S1)

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7471164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

No	NUPTK	NAMA	PROGRAM STUDI
130	0448750651130092	Yudi Santoso	Sistem Informasi (S1)
131	6945763664130250	Yudi Wiharto	Teknik Informatika (S1)
132	4057766667230300	Yulianawati	Sistem Informasi (S1)
133	7061753654230080	Yuliazmi	Sistem Informasi (S1)
134	6952768669130330	Zaqi Kurniawan	Teknik Informatika (S1)

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal : 03 Maret 2025
==========
Dekan Fakultas Teknologi Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Dr. Ir. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I


JIKI
Jurnal Ilmu Komputer & Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Muhammadiyah Metro

EDITORIAL TEAM

- Person in charge

  Sudarmaji, S. Kom., M. MKom.
  Universitas Muhammadiyah Metro
- **Chief Editor**

  Mustika, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Muhammadiyah Metro
- **Main Editor**

  Dani Anggoro, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Muhammadiyah Metro
- **Associate Editors**

  Bobby Bachry, S.Kom., MMSI.
  Universitas Islam Negeri Radin Intan Lampung, Indonesia

  Eka Prasetya Adhy Sugara, ST., M.Kom.
  Institut Palcomtect Palembang, Indonesia

  Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I.
  Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung, Indonesia

  Samsinar, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Budi Luhur, Indonesia
- **Section Editor**

  Arif Hidayat, S.ST., M.Kom.
  Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia
- **Layout Editor**

  Dedi Irawan, S. Kom., M.T.I.
  Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia
- **Operator OJS**

  Danang Prabowo, S.Kom., M.Cs
  Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia

REVIEWER

- Dr. Ir. Rinaldi Munir, M.T.
  Institut Teknologi Bandung
- Dedy Syamsuar, M.I.T, Ph.D.
  Universitas Bina Darma Palembang
- Dr. Nurjannah Syakram
  Politeknik Negeri Bandung
- Dr. Tenia Wahyuningsih, S.Kom., M.T.I.
  Institut Teknologi Telkom Purwokerto
- Dr. Dina Fitria Murad, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Bina Nusantara
- Dr. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I.
  Universitas Budi Luhur Jakarta
- Dr. Heri Setiawan, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Indo Global Mandiri Palembang
- Dr. Heri Nurdianto, S.Kom., M.T.I.
  Universitas Darma Wacana Metro
- Dr. Evi Triandini
  ITB Stikom Bali
- Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
  STMIK Palcomtech


JIKI
Jurnal Ilmu Komputer & Informatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Muhammadiyah Metro

EDITORIAL TEAM

- Person in charge

  Sudarmaji, S. Kom., M. MKom.
  Universitas Muhammadiyah Metro
- **Chief Editor**

  Mustika, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Muhammadiyah Metro
- **Main Editor**

  Dani Anggoro, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Muhammadiyah Metro
- **Associate Editors**

  Bobby Bachry, S.Kom., MMSI.
  Universitas Islam Negeri Radin Intan Lampung, Indonesia

  Eka Prasetya Adhy Sugara, ST., M.Kom.
  Institut Palcomtect Palembang, Indonesia

  Hendra Kurniawan, S.Kom., M.T.I.
  Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung, Indonesia

  Samsinar, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Budi Luhur, Indonesia
- **Section Editor**

  Arif Hidayat, S.ST., M.Kom.
  Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia
- **Layout Editor**

  Dedi Irawan, S. Kom., M.T.I.
  Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia
- **Operator OJS**

  Danang Prabowo, S.Kom., M.Cs
  Universitas Muhammadiyah Metro, Indonesia

REVIEWER

- Dr. Ir. Rinaldi Munir, M.T.
  Institut Teknologi Bandung
- Dedy Syamsuar, M.I.T, Ph.D.
  Universitas Bina Darma Palembang
- Dr. Nurjannah Syakram
  Politeknik Negeri Bandung
- Dr. Tenia Wahyuningsih, S.Kom., M.T.I.
  Institut Teknologi Telkom Purwokerto
- Dr. Dina Fitria Murad, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Bina Nusantara
- Dr. Achmad Solichin, S.Kom., M.T.I.
  Universitas Budi Luhur Jakarta
- Dr. Heri Setiawan, S.Kom., M.Kom.
  Universitas Indo Global Mandiri Palembang
- Dr. Heri Nurdianto, S.Kom., M.T.I.
  Universitas Darma Wacana Metro
- Dr. Evi Triandini
  ITB Stikom Bali
- Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
  STMIK Palcomtech

p_ISNN: 2776-7418 e-ISSN 2746-508X
JIKI (JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA)
Vol. 06 No. 01, Juli, 2025, Hal. 37-46

PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM DENGAN METODE WATERFALL UNTUK PROMOSI PRODUK DIGITAL

Alfiah Khairiatul Fikri[1] , Agus Umar Hamdani[2*], Nofiyani[3], Putri Hayati[4]
[1,2,3] Sistem Informasi, [4] Teknik Informatika
Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur,
Jl. Ciledug Raya, RT.10/RW.2, Petukangan Utara, Kec. Pesanggrahan, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12260
[1] 2012510679@budiluhur.ac.id , [2*] agus.umarhamdani@budiluhur.ac.id ,
[3] nofiyani@budiluhur.ac.id , [4] putri.hayati@budiluhur.ac.id

Abstrak *:* Pada era Society 5.0 kemajuan teknologi informasi berkembang dengan sangat pesat, dimana masyarakat sudah sangat melekat dan terhubung dengan ilmu pengetahuan berbasis digital. Transformasi menuju digital ini telah menciptakan tren baru, di mana kesuksesan sebuah bisnis tidak selalu bergantung pada penawaran produk dan layanan yang ada, melainkan juga oleh kemampuan pelaku bisnis untuk mengintegrasikan teknologi guna meningkatkan produktivitas. Khair is Good yang berdiri pada tahun 2018 merupakan toko online yang menyediakan perlengkapan dan dekorasi jurnal, serta alat tulis fancy. Khair is Good sudah memiliki toko di marketplace, namun pemilik menghadapi masalah dalam pemasaran produk digital dan peningkatan biaya operasional. Kurangnya pembaharuan strategi pemasaran juga menyebabkan Khair is Good kurang dikenal oleh masyarakat. Oleh karena itu, Khair is Good perlu memperbarui strategi pemasaran dan penjualannya dengan cara yang lebih hemat biaya untuk memperkuat branding bisnisnya. Pendekatan *Content Management System* digunakan untuk membangun aplikasi berbasis website, metode Waterfall digunakan untuk membuat model sistem, *Business Model Canvas* digunakan untuk membuat model bisnis dan metode digital marketing digunakan untuk strategi pemasaran produk. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari studi literatur, wawancara dengan pemilik, dan observasi langsung. Tujuan dari penelitian ini yaitu membuat website e-commerce untuk Toko Khair is Good. Hasil dari penelitian ini adalah prototipe sistem e-commerce berbasis web yang dilengkapi dengan fitur-fitur yang dapat membantu dalam listing produk digital dan pemasaran, yang dapat meningkatkan penjualan serta branding bisnis Khair is Good.

Kata Kunci : E-commerce, *Content Management System*, Waterfall, *Business Model Canvas*, *Social Media Marketing*

Abstract: *In the era of Society 5.0, information technology has advanced rapidly, with society becoming deeply integrated and connected with digital-based knowledge. This shift toward digital transformation has created a new trend where a business's success no longer solely relies on the products and services offered but also on the ability of business actors to integrate technology to enhance productivity. Founded in 2018, Khair is Good is an online store that provides journal supplies, decorations, and fancy stationery. Although Khair is Good has an online presence in the marketplace, the owner faces challenges in marketing digital products and dealing with rising operational costs. The lack of updated marketing strategies has also led to Khair is Good being less recognized by the public. Therefore, Khair is Good needs to update its marketing and sales strategies in a more cost-effective manner to strengthen its*

business branding. The approach involving a Content Management System, utilizing the Waterfall method and the Business Model Canvas along with digital marketing strategies, serve as a solution to these issues. The data used in this research is sourced from literature studies, interviews with the owner, and direct observations. The objective of this research is to develop an e-commerce website for Khair is Good. The outcome of this study is a web-based e-commerce system prototype that includes features designed to assist with digital product listings and marketing, thereby enhancing sales and the branding of Khair is Good.

Keywords: *E-commerce, Content Management System, Waterfall, Business Model Canvas, Digital Marketing*

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi mengalami peningkatan dengan pesat, karena kita telah berada di era *Society* 5.0 yang dimana masyarakat sudah sangat dekat dengan ilmu pengetahuan yang berbasis digital. Digitalisasi ini didukung dengan adanya internet yang memudahkan pelaku bisnis untuk melakukan komunikasi secara interaktif, menyampaikan informasi, dan layanan sesuai kebutuhan pelanggan (Sudarmaji, 2022). Kemajuan teknologi saat ini berdampak signifikan pada permintaan konsumen yang menjadikan tantangan baru dalam bisnis. Salah satu contoh yang paling mudah dipahami adalah perubahan dalam interaksi dan transaksi di *e-commerce*, yang kini telah menjadi hal umum di kalangan masyarakat (Situru et al., 2023).

Dengan meningkatnya interaksi tersebut, semakin banyak pula masyarkat yang beralih ke metode penjualan *online* atau *e-commerce*. Fenomena transformasi digital ini juga menciptakan paradigma baru di mana kesuksesan sebuah bisnis tidak selalu bergantung pada penawaran produk dan layanan yang ada, tetapi juga pada kemampuan pelaku bisnis untuk mengintegrasikan teknologi informasi dengan baik. *Statista Research Department* memperkirakan bahwa akan terus ada peningkatan pengguna e-commerce pada tahun 2024 dan 2029 dengan total 46,7 juta pengguna, yang terus menerus meningkat hingga diprediksi mencapai 133,78 juta pengguna pada tahun 2029 (Departement, 2024). Oleh karena itu mentranformasikan bisnis menjadi digital bukan hanya sekedar pilihan, namun menjadi urgensi bagi para pelaku bisnis jika ingin tetap berkelanjutan dalam pasar pada masa depan. *E-commerce* merupakan rangkaian proses transaksi yang mengimplikasikan teknologi, aplikasi, dan proses bisnis dinamis yang melibatkan perusahaan, konsumen, dan masyarakat untuk melakukan pembelian atau penjualan secara daring (Arisanto et al., 2022).

Khair is Good merupakan toko online yang menjual produk suplai jurnal dan alat tulis fancy yang berdiri pada tahun 2018 . Toko Khair is Good ini sudah memiliki *marketplace* namun pemilik menghadapi masalah ketika ingin melakukan listing produk digital, karena *marketplace* tidak dapat listing produk digital, harus menambahkan metode pengiriman dalam listing produk. Peningkatan biaya operasional juga kerap dirasakan pemilik sehingga laba yang dihasilkan sangat sedikit karena beban administrasi yang melonjak. Masyarakat juga kurang mengenal toko online Khair is Good karena pemasaran yang dilakukan hanya sebatas menawarkan produk pada marketplace. Masalah tersebut membuat penjualan Khair is Good menurun. Dalam kondisi ini Khair is Good harus memiliki pembaharuan

strategi penjualan dan pemasaran agar dapat dikenal lebih luas. Studi literatur penulis lakukan dalam penelitian ini, yaitu dengan menganalisis beberapa jurnal yang berkaitan dengan topik *e-commerce*.

Penelitian pertama yaitu pembuatan website *e-commerce* Beart.id untuk menjual produk digital. Metode yang digunakan adalah *design thinking* dengan tools Adobe XD, dan CMS Wordpress (Nazarudin et al., 2022). Penelitian kedua membahas tentang pembuatan website e-commerce untuk toko Craftty Solo dengan modul *shopping cart, checkout,* dan *payment*. Metode yang digunakan yaitu waterfall. Adapun hasil akhir dari penelitian tersebut adalah prototipe website e-commerce yang menyediakan fitur beranda, bantuan, kontak, buket dan bunga serta dapat memperluas jangkauan pemasaran (Lestari et al., 2019). Penelitian ketiga membahas tentang pembuatan *e-commerce* berbasis website Bunch of Gifts untuk kemudahan akses dan mempermudah pencatatan transaksi penjualan. Metode yang digunakan yaitu waterfall dengan analisis sistem PIECES dan bahasa pemrograman HTML *framework Codeigner*, dan database MySQL (Boan Tua Sipahutar et al., 2024). Penelitian keempat membahas tentang pembuatan website *e-commerce* sebagai media pemasaran UKM kerajinan bambu yang memberikan informasi produk, serta memberikan kemudahan dalam proses penjualan serta pemasaran produk. Metode penelitian yang digunakan yaitu waterfall dengan *black box testing* dan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL (Cahyanti et al., 2021). Penelitian ke-lima membahas pemasaran digital untuk produk handmade aksesoris pada Toko Saraca. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode kualitatif, yaitu dengan melakukan wawancara kepada pemilik untuk mendapatkan data primer penelitian. Hasil akhir penelitian ini adalah berupa fitur digital marketing untuk pemasaran secara digital (Faizatul & Mashudi, 2023). Atas permasalahan yang telah dipaparkan dan berdasarkan kajian studi literatur yang telah dilakukan, maka penelitian ini membahas tentang implementasi *e-commerce* untuk toko Khair is Good dengan metode *waterfall*. Website dibuat untuk media penjualan dan pemasaran produk digital, pembuatan website e-commerce berbasis *content management system* dengan penerapan metode SEO dan strategi pemasaran produk-produk aksesoris.

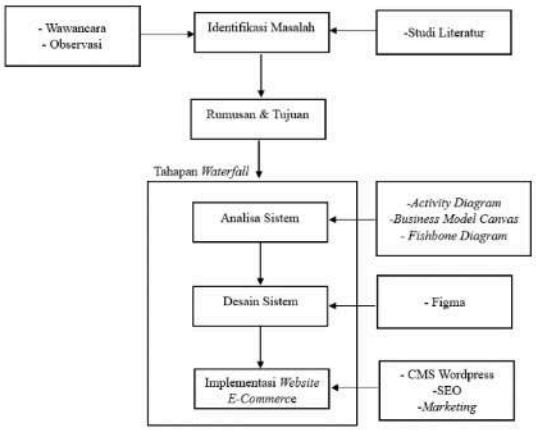
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

E-Commerce adalah suatu kegiatan menjual atau membeli produk secara online oleh konsumen dan dari perusahaan ke perusahaan lain melalui perangkat elektronik sebagai perantara transaksi bisnis (Achmad & Jannah, 2021). *E-commerce* adalah salah satu cara yang digunakan sebuah perusahaan untuk menuju pasar global, memudahkan efisiensi operasional, dan memberikan pengalaman bertransaksi secara cepat kepada *customer*. **Metode waterfall** atau biasa disebut siklus hidup klasik (*classic life cycle*) merupakan metode penelitian yang dimulai dari memaparkan spesifikasi kebutuhan pengguna dan dilanjutkan dengan tahapan perencanaan, pemodelan atau desain, dan implementasi kode program, serta diakhiri dengan dukungan terhadap perangkat lunak yang sudah selesai dikembangkan (Sanubari et al., 2020). Langkah-langkah dalam metode waterfall, antara lain : *requirement analysis* (analisis kebutuhan), *system design* (perancangan sistem), *implementation*

(implementasi sistem), *testing* (pengujian sistem) dan *maintenance* (perbaikan sistem). Menurut Munawar (Munawar, 2018), *Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu alat bantu yang digunakan dalam pengembangan sistem berorientasi obyek. Tools ini menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi developer untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti, serta dilengkapi dengan mekanisme yang efekitif untuk berbagi (*sharing*) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain. *Content Management System* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengatur sebuah konten pada situs website. Platform ini digunakan untuk mengembangkan web profile, web forum, web blog, membuat landingpage dan website lainnya. Peran utama dari *Content Management System* digunakan untuk mengatur, serta meningkatkan konten dengan cara lebih fleksibel, mudah serta cepat (Pamungkas & Aziz, 2022). *Search Engine Optimization* (SEO) merupakan cara untuk mengoptimalkan halaman web sehingga peringkatnya lebih tinggi pada hasil pencarian organik. SEO akan meningkatkan kualitas dan kuantitas *traffic* ke situs web melalui hasil pencarian organik pada mesin pencari. Terdapat optimasi *on-page* dan optimasi *off-page* yang menjadi optimasi utama (Setiawan & Santosa, 2021). **Strategi pemasaran (marketing)** merupakan upaya menawarkan atau memasarkan sebuah produk barang atau jasa dengan menggunakan pola rencana dan taktik tertentu sehingga jumlah penjualan mengalami peningkatan lebih tinggi (Astuti & Amanda, 2020). Social Media Marketing adalah pemanfaatan teknologi, saluran dan perangkat lunak dari media sosial yang bertujuan untuk menciptakan suatu komunikasi, pengiriman, pertukaran, serta penawaran yang bernilai bagi pemangku kepentingan dalam suatu organisasi. Social Media Marketing merupakan suatu teknik pemasaran dengan menggunakan sarana media social untuk mempromosikan produk atau jasa secara lebih spesifik (Taan et al., 2021).

METODE

Tahapan-tahapan dalam penelitian ini ditampilkan dalam bentuk diagram alir yang menjelaskan tentang langkah-langkah sistematis penelitian dari awal pelaksanaan hingga akhir. Gambar 1 merupakan tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini.



Gambar 1 Tahapan Penelitian

Penelitian ini dimulai dengan **tahapan ke-1 melakukan identifikasi masalah**, yaitu dengan mengidentifikasi masalah yang ada dengan cara mengumpulkan data melalui wawancara pemilik toko dan mengobservasi secara langsung, selain itu mencari referensi jurnal dan atau buku sesuai dengan topik permasalahan penelitian terkait untuk melakukan studi literatur, lalu dibuatkan poin-poin untuk masalah yang sudah diidentifikasi. Selanjutnya **tahapan ke-2 rumusan dan tujuan penelitian**, yaitu menentukan formula untuk menyelesaikan masalah dengan mempersempit topik masalah yang telah diidentifikasi, membatasi permasalahan dan menyatakan rumusan masalah penelitian dan menetapkan tujuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah secara spesifik.

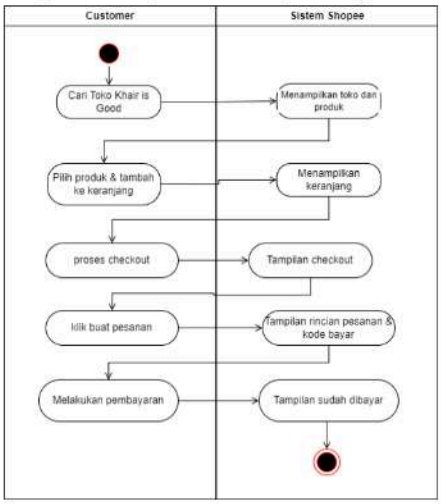
p_ISNN: 2776-7418 e-ISSN 2746-508X
JIKI (JURNAL ILMU KOMPUTER DAN INFORMATIKA)
Vol. 06 No. 01, Juli, 2025, Hal. 37-46

Selanjutnya **tahapan ke-3 analisa pengembangan** sistem menggunakan metode waterfall ini berisikan tahap analisa sistem, desain sistem, dan implementasi website e-commerce, antara lain : **Analisa sistem** : tahap analisa sistem ini menggunakan analisa proses bisnis pada sistem berjalan menggunakan *activity diagram*, menganalisa masalah bisnis menggunakan *Fishbone Diagram*, menganalisa model bisnis menggunakan business model canvas dan membuat model *E-Commerce* usulan menggunakan *Use Case Diagram*, **Tahapan desain sistem** : membuat desain rancangan GUI (*Graphical User Interface*) menggunakan tools figma dan merancan masukan dan keluaran sistem. Pada tahap implementasi sistem : melakukan pembelian domain dan mengimplementasikan model E-Commerce ke dalam *Content Management System* Wordpress. Setelah itu melakukan aktivasi plugin SEO yang akan digunakan dalam mesin pencari, selanjutnya menerapkan strategi digital marketing yaitu *content marketing* dengan membuat konten relevan dengan produk dan *social media marketing* dengan memposting konten dengan *hashtag* yang sesuai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Proses Bisnis Berjalan dengan *Activity Diagram*

Analisa proses bisnis berjalan digambarkan menggunakan activity diagram dapat dilihat pada gambar 2.

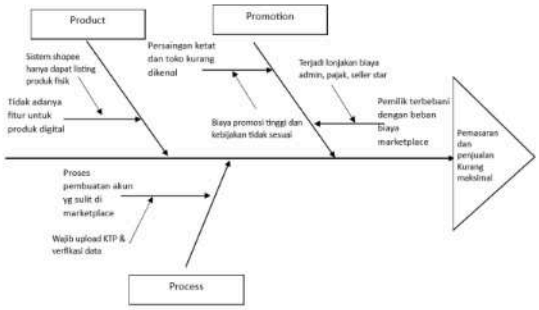


Gambar 2 *Activity Diagram* Proses Bisnis Berjalan

Gambar 2 adalah proses bisnis berjalan pada Khair is Good. Proses dimulai dari customer mencari toko Khair is Good dan sistem menampilkan toko dan produk, lalu customer memilih produk dan menambahkan ke keranjang, sistem menampilkan halaman keranjang, kemudian customer melakukan proses *checkout* dan sistem menampilkan halaman *checkout*, customer klik buat pesanan dan sistem menampilkan rincian pesanan dan kode bayar, terakhir customer melakukan pembayar dan jika lunas sistem akan menampilkan halaman telah dibayar.

Analisis Masalah dengan *Fishbone Diagram*

Pada analisis masalah ini digunakan *fishbone diagram* untuk mengetahui sebab akibat permasalahan yang ada pada toko Khair is Good yang dapat dilihat pada gambar 3.



Gambar 3 *Fishbone Diagram*

Fishbone diagram pada gambar 3 yang berisikan kategori masalah yaitu *product*, *process*, dan *promotion*. Pada kategori product terdapat masalah tidak adanya fitur untuk *listing* produk digital. Kategori process terdapat masalah dalam pembuatan akun di *marketplace*. Kategori promotion terdapat masalah persaingan

yang ketat dan toko kurang dikenal serta pemilik yang terbebani dengan lonjakan biaya di *marketplace*.

Model Bisnis dengan Business Model Canvas

Business model canvas berisikan 9 kanal yang diperlukan dalam menganalisis ide dan konsep bisnis yang dapat dilihat pada gambar 4.

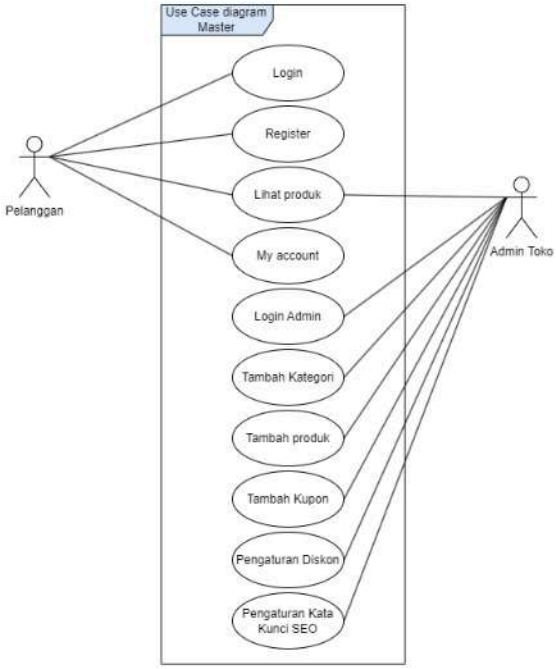


Gambar 4 *Business Model Canvas*

Business Model Canvas pada gambar 4 terdapat 9 kanal yang telah disi. Kanal *customer segment* berisikan target market penggemar hobi jurnal, pelajar/mahasiswa, dan gift shopper. Kanal customer relationship berisikan program gratis ongkir dan kupon diskon untuk pelanggan loyal. Kanal *channels* berisikan e-commerce dan sosial media sebagai media promosi. Kanal *value proposition* berisikan produk yang dikustomisasi, *free design cover*, garansi produk *digital printable* dan gratis *box custom* sebagai nilai yang ditawarkan toko. Kanal *key activities* berisikan penjualan produk, pemasaran dan promosi. Kanal *key resources* berisikan laptop, printer, aplikasi desain, dan desainer kreatif sebagai sumber daya. Kanal *key partners* berisikan supplier kertas dan ATK, penyedia *hosting* dan *domain*, desainer produk digital dan layanan pengiriman. Kanal *cost structure* berisikan beban biaya bahan baku, pemasaran dan promosi, internet, hosting dan domain, listrik dan gaji admin. Kanal *revenue streams* berisikan penjualan dekorasi jurnal dan alat tulis.

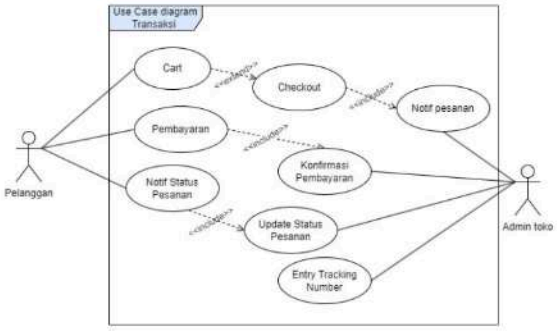
Pemodelan Sistem

Use case diagram master terdiri atas 2 aktor yaitu pelanggan dan admin toko serta 10 *use case* yaitu *login*, *register*, lihat produk, *my account*, login admin, tambah kategori, tambah produk, tambah kupon, pengaturan diskon dan pengaturan kata kunci SEO yang dapat dilihat pada gambar 5.

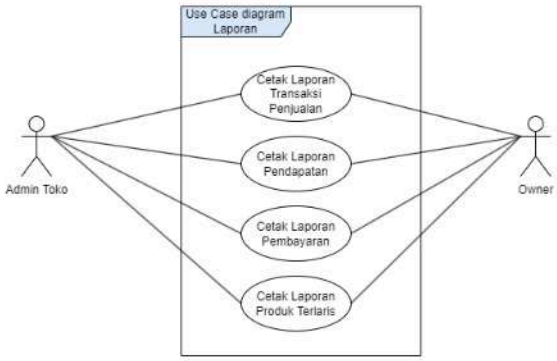


Gambar 5 Use Case Diagram Master

Use case diagram transaksi berisikan 2 aktor yaitu pelanggan dan admin toko serta 8 use case yaitu *cart, checkout*, notif pesanan, pembayaran, konfirmasi pembayaran, notif status pesanan, update status pesanan dan entry *tracking number* yang dapat dilihat pada gambar 6.



Gambar 6 Use Case Diagram Transaksi



Gambar 7 Use Case Diagram Laporan

Use case diagram laporan berisikan 2 aktor yaitu admin toko dan *owner* serta 4 use case yaitu cetak laporan transaksi penjualan, cetak laporan pendapatan, cetak laporan pembayaran, dan cetak laporan produk terlaris yang dapat dilihat pada gambar 7.

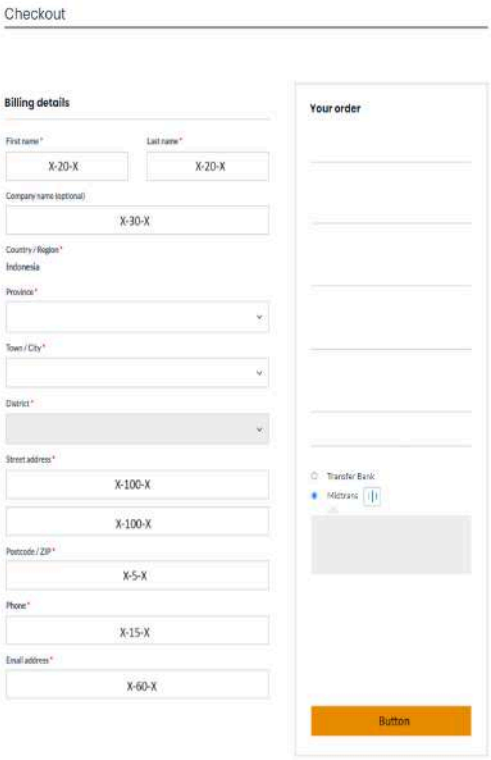
Rancangan Layar

Gambar 8 merupakan rancangan layar homepage yang akan muncul ketika pembeli pertama kali mengakses *website*. *Homepage* ini berisikan banner, logo, *value*, display produk terbaru, tentang toko, testimoni, dan kontak toko.



Gambar 8 Rancangan Layar Homepage

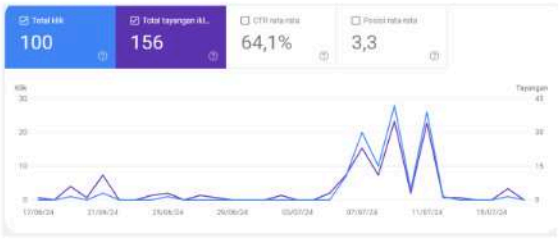
Gambar 9 merupakan rancangan layar *checkout* yang berisikan kolom-kolom data yang harus diisi pembeli saat melakukan order, di bagian kanan terdapat summary order dan jumlah yang harus dibayarkan serta metode pembayaran.



Gambar 9 Rancangan Layar Checkout

Implementasi Teknik *Search Engine Optimization* (SEO)

Implementasi teknik SEO yang dilakukan dimulai dengan mengaktifkan plugin YoastSEO pada website dan menambahkan kata kunci pada setiap gambar dan deskripsi produk. Website juga dimasukan ke *Google Search Console* dan hasil performanya di tanggal 17 Juli 2024 pada jam 13.00 dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 10 Hasil Performa SEO Google Search Console

Hasil SEO dengan kata kunci pencarian "Toko jurnal terlengkap di Indonesia" yang diakses pada tanggal 5 Juli 2024 pada jam 15.22 WIB dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11 Hasil SEO Kata Kunci

Implementasi Strategi Marketing

Strategi marketing yang dilakukan yaitu content marketing dengan konten yang relevan dengan target market serta produk yaitu jurnaling, konten dapat berupa gambar, video, ataupun artikel. Penerapannya berupa artikel dapat dilihat pada gambar 12.


Menginspirasi dengan Jurnaling: Langkah Awal dan Rekomendasi Barang dari Khair Is Good

Leave a Comment / Artikel / By khairisgood

Jurnaling telah menjadi metode populer untuk mengekspresikan diri, meraih tujuan, dan menjaga kesehatan mental. Dengan menulis jurnal, kamu bisa mengurai pikiran, menetapkan sasaran, atau sekadar mencatat kenangan berharga. Bagi yang baru ingin memulai atau mencari inspirasi baru, kami hadirkan panduan ini bersama rekomendasi barang-barang dari *Khair Is Good* untuk mendukung pengalaman jurnaling kamu.

Mengapa Jurnaling?

1. **Menjadi Terorganisir:** Jurnaling membantu merapikan pikiran dan menyusun prioritas. Menuliskan to-do list, jadwal, atau pemikiran dapat membantu mengatasi kecemasan dan meningkatkan produktivitas.
2. **Menjaga Kesehatan Mental:** Menulis perasaan dan pengalaman membantu dalam mengelola stres, emosi negatif, dan meningkatkan kesadaran diri.
3. **Meraih Tujuan:** Jurnal dapat digunakan untuk menetapkan dan melacak pencapaian tujuan. Dengan menulis tujuan, Anda mendapatkan komitmen yang lebih kuat untuk mencapainya.
4. **Refleksi Diri:** Jurnaling memberi ruang untuk refleksi atas apa yang telah dilalui, memberikan perspektif baru, dan mendorong pertumbuhan pribadi.

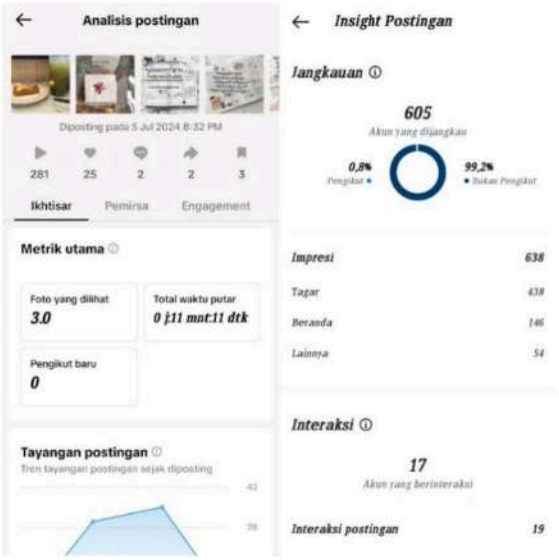
Cara Memulai Jurnaling

1. **Tentukan Tujuan:** Tentukan jenis jurnal yang Anda inginkan, apakah itu jurnal harian, jurnal gratitude, atau jurnal perencanaan tujuan.
2. **Pilih Waktu yang Tepat:** Carilah waktu tenang dalam sehari untuk menulis. Pagi hari atau sebelum tidur adalah pilihan yang baik.
3. **Tetapkan Durasi:** Tidak perlu menulis panjang lebar. Mulailah dengan menulis selama 5-10 menit setiap hari.
4. **Bebaskan Pikiran:** Jangan khawatir tentang tata bahasa atau struktur. Tuliskan apa yang

Gambar 12 Artikel Konten Marketing

Strategi *social media marketing* dilakukan dengan membuat akun media sosial Instagram, tiktok, dan halaman facebook. Lalu memposting konten yang relevan dengan target market serta menambahkan hashtag yang sesuai sehingga mudah ditemukan. Selanjutnya konten yang sudah diposting akan dipantau data insight atau engagement nya sehingga dapat menjadi

panduan untuk ide konten baru nantinya. Hasil *insight* dan analisis postingannya dapat dilihat pada gambar 13.



Gambar 13 Hasil Analisa *Insight* Postingan dalam *Social Media Marketing*

Strategi marketing tambahan yang dilakukan pada website yaitu menambahkan kupon, diskon produk, dan program gratis ongkir yang penerapannya dapat dilihat pada gambar 14



Gambar 14 Artikel Konten Marketing

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah berhasil menerapkan teknik SEO yang menghasilkan total pengunjung sebanyak 100 (seratus) orang dan total pencari kata kunci dengan *keyword* "toko jurnal terlengkap di Indonesia" sebanyak 156 (seratus lima puluh enam) orang. Perlu melakukan optimasi strategi digital marketing agar jumlah pengunjung tersebut tertarik untuk membeli produk yang ditawarkan. Dengan adanya penerapan katalog untuk produk digital di website, maka toko dapat memasarkan produk digitalnya dengan mudah. Pemilik dapat menghemat biaya karena pembelian domain dan hosting tahunan, serta fitur woocomerce dan plugin lain dari CMS Wordpress gratis. Penerapan strategi marketing berupa content marketing, social media marketing, serta kupon dan diskon juga dapat membuat toko dikenal lebih luas serta meningkatkan penjualan.

REFERENSI

[1] Achmad, G. N., & Jannah, S. S. (2021). Pengaruh Fitur E-Commerce Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen di Masa Pandemi Covid-19.pdf. *MABNY : Journal of Sharia Management and Business*, *1*(2), 166–172.

[2] Arisanto, Shalahudin, M. I., & Rahmadian, J. (2022). *Modul Pembelajaran Komputer dan Masyarakat* (Cetakan Pe). CV. Eureka Media Aksara.

[3] Astuti, M., & Amanda, A. R. (2020). *Pengantar Manajemen Pemasaran* (Cetakan Pe). Deepublish.

[4] Boan Tua Sipahutar, N., Wirawan, R., Informasi, S., Ilmu Komputer, F., Pembangunan Nasional, U., & Kunci, K. (2024). *PERANCANGAN E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA UMKM BUNCH OF GIFTS*. *2*(1), 1–10.

[5] Cahyanti, F. L. D., Sarasati, F., Widiastuti, W., & Firasari, E. (2021). Perancangan E-Commerce Sebagai Media Pemasaran Kerajian Bambu. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, *5*(1), 70–79. https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i1.3275

[6] Departement, S. R. (2024). *Numbers of Users of E-Commerce in Indonesia from 2020 to 2029*.

[7] Faizatul, Z., & Mashudi, M. (2023). Pemasaran Digital Pengembangan Usaha Handmade Aksesoris "Saraca." *Jurnal Industri Kreatif Dan Kewirausahaan*, *6*(2), 157–166. https://doi.org/10.36441/kewirausahaan.v6i2.1619

[8] Lestari, P., Hari, F., & Al, S. (2019). Rancang Bangun Toko Online Buket Bunga Wisuda "Craftty Solo" Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Gaung Informatika*.

[9] Munawar. (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Informatika.

[10] Nazarudin, M. R. R., Samodra, J., & Sudarmanto, J. A. (2022). Perancangan Laman Beart.id sebagai E-commerce Produk Digital. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, *2*(6), 838–856. https://doi.org/10.17977/um064v2i62022p838-856

[11] Pamungkas, R., & Aziz, M. N. L. (2022). *Implementasi Content Management System Wordpress Sebagai Sistem Informasi Publik Berbasis Web (Studi Kasus Website Kelurahan Bendo Kabupaten Magentan)* (Cetakan Pe). UNIPMA Press.

[12] Sanubari, T., Prianto, C., & Riza, N. (2020). *ODOL (One Desa One Product Unggulan Online) Penerapan Metode Naive Bayes Pada Pengembangan Aplikasi E-Commerce Menggunakan Codeigniter*. Kreative Industri Nusantara.

[13] Setiawan, A. B., & Santosa, P. I. (2021). Analisis Search Engine Optimization (SEO) Pada Layanan Sistem Informasi Ketenagakerjaan. *Jurnal Ketenagakerjaan*, *16*(2). https://doi.org/10.47198/naker.v16i2.104

[14] Situru, A. C., Subekti, R., Harto, B., Rukmana, A. Y., Sepriano, Waty, E., & Tahir, R. (2023). *Transformasi Bisnis di Era Digital (Teknologi Informasi dalam Mendukung Transformasi Bisnis di Era Digital)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

[15] Sudarmaji, E. (2022). *Digital Business*. CV. Eureka Media Aksara.

[16] Taan, H., Radji, D. L., Rasjid, H., & Indriyani. (2021). Social Media Marketing Untuk Meningkatkan Brand Image. *Journal of Management & Business*, *4*(1), 315–330. https://doi.org/10.37531/sejaman.v4i1.1268

Hasil revisi draft jurnal

Participants Edit

Dani Anggoro (danianggoro)

Agus Umar Hamdani (aguskoga)

Messages

Note	From
Selamat malam admin jurnal JIKI. Berikut disampaikan hasil revisi style sitasi APA pada draft jurnal terlampir. Mohon dicek dan dikoreksi kembali ya. Terima kasih.	aguskoga 2025-07-15 04:44 PM

Add Message

[jiki] Editor Decision Eksternal Kotak Masuk ×

Admin Administrator <upt.pustik.ummetro@gmail.com> Sel, 16 Jul, 08.29

kepada saya

Agus Umar Hamdani:

We have reached a decision regarding your submission to JIKI (Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika), "The PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT SYSTEM DENGAN METODE WATERFALL UNTUK PROMOSI PRODUK DIGITAL".

Our decision is: Revisions Required

Admin Administrator
Universitas Muhammadiyah Metro
angggoro.dani1@gmail.com

Reviewer A:

Format belum APA. Penomoran masih sistem IEEE (harus diubah ke Nama, Tahun)

Recommendation: Revisions Required

[jiki] Editor Decision

Eksternal Kotak Masuk ×

Admin Administrator <upt.pustik.ummetro@gmail.com>
kepada saya

Agus Umar Hamdani:

We have reached a decision regarding your submission to JIKI (Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika), "The PENERAPAN E-COMMERCE BERBASIS CONTENT MANAGEMENT UNTUK PROMOSI PRODUK DIGITAL".

Our decision is to: Accept Submission

Admin Administrator
Universitas Muhammadiyah Metro
angggoro.dani1@gmail.com

JIKI (Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika)

REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka pelindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	:	EC002025097844, 25 Juli 2025
Pencipta		
Nama	:	**Agnes Aryasanti, Mardi Hardjianto dkk**
Alamat	:	Kp. Dukuh RT. 001 RW.007, Ciledug, Kota Tangerang, Banten, 15151
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Pemegang Hak Cipta		
Nama	:	**Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Budi Luhur**
Alamat	:	Jl. Ciledug Raya, RT.10/RW.2, Pesanggrahan, Kota Adm. Jakarta Selatan, DKI Jakarta, 12260
Kewarganegaraan	:	Indonesia
Jenis Ciptaan	:	**Program Komputer**
Judul Ciptaan	:	**Program Sistem Presensi dengan Pendeteksian Wajah**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	:	22 Juli 2025, di DKI Jakarta
Jangka waktu pelindungan	:	Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor Pencatatan	:	000938105

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001

Balai Besar Sertifikasi Elektronik

Disclaimer:
1. Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.
2. Surat Pencatatan ini telah disegel secara elektronik menggunakan segel elektronik yang ditertibkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik, Badan Siber dan Sandi Negara.
3. Surat Pencatatan ini dapat dibuktikan keasliannya dengan memindai kode QR pada dokumen ini dan informasi akan ditampilkan dalam browser.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Agnes Aryasanti	Kp. Dukuh RT. 001 RW.007 Ciledug, Kota Tangerang
2	Mardi Hardjianto	Jl. Mekarsari Raya Blok H/7 Cimanggis, Kota Depok
3	Putri Hayati	Jl. Lilawangsa Sumur Bor Banda Sakti, Kota Lhokseumawe

Panduan Manual Sistem Presensi Deteksi Wajah

PENDAHULUAN

Sistem Presensi Deteksi Wajah adalah solusi otomatis untuk mencatat kehadiran pegawai menggunakan teknologi pengenalan wajah. Panduan ini dibuat untuk membantu **Admin** dan **Pegawai** dalam menggunakan sistem dengan benar dan efektif.

PANDUAN ADMIN

Admin bertugas untuk rekam wajah-wajah karyawan yang menggunakan sistem presensi deteksi wajah ini. Bila ada seorang karyawan ingin direkam wajahnya, maka admin menjalankan program perekaman wajah dengan perintah

C:\>**python BacaWajah.py**

Program meminta user untuk memasukan NIP, Nama Karyawan dan sembilan pose wajah, yaitu lurus ke kamera, menengok ke kiri 15 dan 30 derajat, menengok ke kanan 15 dan 30 derajat, mendongak 15 dan 30 derajat dan menunduk 15 dan 30 derajat. Setelah semua pose wajah dibaca lalu disimpan dalam file citra berjenis .JPG.

Setelah semua wajah karyawan direkam, proses selanjutnya melakukan ekstraksi fitur menggunakan Histogram Oriented Gradient (HOG). Hasil ekstraksi fitur dilatih dengan metode Support Vector Machine (SVM) untuk menghasilkan model deteksi wajah. Proses ekstraksi fitur dan pelatihan dengan SVM dengan menjalan

C:\>**python SVM_HOG.py**

PANDUAN KARYAWAN

Proses presensi karyawan diawali dengan menjalankan file SVM_DeteksiWajah.py

C:\>**python SVM_DeteksiWajah.py**

Setelah program jalan, maka karyawan dapat melakukan presensi di depan kamera. Kamera akan menangkap gambar dan mendeteksi apakah gambar tersebut memuat sebuah gambar wajah. Bila terdapat gambar wajah, maka gambar tersebut akan ekstraksi fitur lalu dibandingkan dengan ekstrasi fitur hasil pelatihan. Bila gambar wajah tersebut terdapat pada ekstraksi fitur hasil pelatihan, maka dilakukan proses presensi. Bila kejadian sebelum jam 12 siang, maka sistem presensi akan mencatat sebagai jam masuk kantor, namun bila melewati jam 12 siang, sistem akan mencatat sebagai jam pulang. Untuk menghindari kekacauan dalam presensi berulang-ulang, maka ditetapkan aturan bahwa presensi kehadiran yang digunakan hanya presensi yang pertama kail, sedangkan presensi kepulangan karyawan yang digunakan adalah presensi yang terakhir.