

# **Rancang Bangun Website Jasa Desain Grafis Menggunakan HTML 5 Dengan Menggunakan Metode Waterfall Pada Situs GRAPHIC FOR US**

**Endicha Eklis Syahputra<sup>1</sup>, M Sadam Herenjun Sitepu<sup>2</sup>, Dimas Teguh Izzulhaq<sup>3</sup>, Naufal Azril Fadhlullah Harahap<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Sains dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Medan, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>endichaeklissyahputra@gmail.com, <sup>2</sup>damstyle108@gmail.com, <sup>3</sup>masmizuu@gmail.com, <sup>4</sup>naufalazril8@gmail.com

## **Abstrak**

Pada zaman globalisasi saat ini pengaruh perkembangan teknologi sistem informasi sangat berkembang dengan pesat. Dalam kehidupan sehari-hari pun semua serba terkomputerisasi. Seperti dibidang pendidikan, bidang bisnis, dan lain-lain yang telah menggunakan sistem komputerisasi. Dengan adanya sistem komputerisasi ini diharapkan dapat membantu mempermudah kita dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak dari aspek pekerjaan berusaha untuk membuat suatu sistem informasi yang baik dan mudah agar dapat dimanfaatkan sebagai langkah dalam membantu pekerjaan. GRAPHIC FOR US adalah sebuah usaha jasa desain grafis yang baru saja diluncurkan oleh sekelompok mahasiswa dari Universitas Pembangunan Panca Budi. Didirikan pada bulan Juni 2024, Graphic For Us menyediakan layanan desain grafis. Usaha ini memanfaatkan teknologi web untuk memasarkan jasanya, menggunakan aplikasi Visual Studio Code serta bahasa pemrograman HTML 5, CSS, dan JavaScript. Website ini tidak menggunakan database didalamnya. Tujuan dari Penelitian ini adalah agar Para Klien tidak merasa ragu atau mengalami kesulitan saat akan membuat desain maka dibutuhkan sebuah web jasa desain yang bertujuan untuk mempermudah para klien dalam memesan jasa desain grafis. Penelitian ini menggunakan metode Waterfall untuk mengembangkan web. Hasilnya adalah Web jasa desain GRAPHIC FOR US yang dapat membantu memudahkan dan memenuhi keinginan dan kebutuhan para klien dalam pembuatan desain grafis yang mereka inginkan.

**Keywords :** Website, Jasa desain grafis, Desain grafis, HTML 5, Waterfall

## **Abstract**

In this era of globalization, the influence of technological advancements in information systems is growing rapidly. In daily life, everything is computerized, including in fields like education, business, and more, all of which utilize computerized systems. The existence of these computerized systems is expected to help simplify various aspects of life. Many job sectors strive to create good and easy-to-use information systems to aid their work. GRAPHIC FOR US is a graphic design service business newly launched by a group of students from Universitas Pembangunan Panca Budi. Founded in June 2024, Graphic For Us offers graphic design services. This business leverages web technology to market its services, using Visual Studio Code and programming languages such as HTML 5, CSS, and JavaScript. The website does not use a database. The aim of this research is to ensure that clients do not hesitate or encounter difficulties when creating designs, hence the need for a web-based design service to facilitate clients in ordering graphic design services. This research employs the Waterfall method to develop the web. The result is the GRAPHIC FOR US design service website, which helps to make it easier for clients to meet their needs and desires for graphic design.

**Keywords :** Website, Graphic design services, Graphic design, HTML 5, Waterfall

## **1. PENDAHULUAN**

Pada zaman globalisasi saat ini pengaruh perkembangan teknologi sistem informasi sangat berkembang dengan pesat. Dalam kehidupan sehari-hari pun semua serba terkomputerisasi. Seperti dibidang pendidikan, bidang bisnis, dan lain-lain yang telah menggunakan sistem komputerisasi. Dengan adanya sistem komputerisasi ini diharapkan dapat membantu mempermudah kita dalam berbagai aspek kehidupan. Banyak dari aspek pekerjaan berusaha untuk membuat suatu sistem informasi yang baik dan mudah agar dapat dimanfaatkan sebagai langkah dalam membantu pekerjaan.[1]

Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dapat membawa pengaruh besar dalam kehidupan manusia kini. Perkembangan teknologi internet merupakan faktor yang amat krusial dalam masyarakat karena dapat memudahkan berbagai macam aktivitas sehari-hari. Jurnal ini bertujuan untuk mengeksplorasi dinamika, keunggulan, dan tantangan yang dihadapi oleh jasa desain grafis berbasis web. Perkembangan teknologi internet yang sangat pesat dapat membawa pengaruh besar dalam kehidupan manusia kini. Perkembangan teknologi internet merupakan faktor yang amat krusial dalam masyarakat karena dapat memudahkan berbagai macam aktivitas sehari-hari.[2]

Perancangan adalah proses untuk merumuskan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan berbagai teknik serta mencakup deskripsi mengenai arsitektur, detail komponen, dan juga batasan-batasan yang akan dihadapi selama pengerjaannya[3]Perancangan website harus responsif, yang berarti tampilannya akan secara konsisten selaras dengan semua browser yang digunakan pada komputer, laptop, tablet, atau ponsel[4]

HTML5 adalah sebuah bahasa markah untuk menstrukturkan dan menampilkan isi dari Waring Wera Wanua, sebuah teknologi inti dari Internet. HTML5 adalah revisi kelima dari HTML (yang pertama kali diciptakan pada tahun 1990 dan versi keempatnya, HTML4, pada tahun 1997) dan hingga bulan Juni 2011 masih dalam pengembangan. banyak perangkat lunak pembuat web. HTML5 memiliki fitur yang lebih efisien, simple dan dapat mendukung semua perangkat serta dapat beradaptasi dengan perubahan teknologi yang ada .[5]

Desain grafis merupakan sebuah ilmu multidisiplin, yang mencakup seni rupa dan studi komunikasi (Anastasia, & Handriani, I., 2018). Cakupan desain grafis sangat Luas, bukan cuma sebuah gambar, akan tapi juga termasuk jenis-jenis komunikasi efek visual lainnya (Nurofik et.all, 2021).[6]

Para klien sering merasa ragu atau mengalami kesulitan saat akan memesan desain karena minimnya opsi referensi yang tersedia dan adanya oknum-oknum tidak bertanggung jawab atau tidak jujur. Selain itu, kebingungan klien seringkali disebabkan oleh ketiadaan paket pilihan yang jelas dalam setiap pemesanan. setelah mengetahui permasalahan tersebut, peneliti merancang sebuah sistem informasi jasa desain grafis untuk mempermudah klien memesan jasa desain grafis.

Setelah melakukan observasi terhadap beberapa penelitian lainnya terkait dengan penelitian yang penulis lakukan, penulis menemukan keterkaitan dengan proses yang penulis lakukan.

Penelitian pertama dari Jurnal[7] “Penerapan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Layanan Jasa Laundry Berbasis Web “Dalam karya ilmiah ini dipaparkan membangun sebuah sistem informasi layanan laundry berbasis website yang dapat memberikan kemudahan dalam melakukan proses transaksi. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Waterfall dengan 5 tahapan yaitu analisa kebutuhan, desain sistem, pembuatan kode program, implementasi, pendukung dan pemeliharaan.

Penelitian kedua dari jurnal[8] “Perancangan Sistem dan Desain Undangan Digital Menggunakan Metode Waterfall Berbasis Website (studi kasus: asco jaya)” Dalam karya ilmiah ini dipaparkan mengembangkan undangan kertas menjadi undangan digital website yang mana konsumen melakukan pemesanan sesuai desain undangan yang dipilih konsumen dari website dan membangun sistem pemesanan dan desain undangan digital menggunakan metode waterfall.

Penelitian ketiga dari jurnal [9] “Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall” Dalam karya ilmiah ini dipaparkan sebuah aplikasi berbasis web yang dapat mempermudah bagi pihak pelanggan maupun pengelola. Metode untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode waterfall.

Penelitian keempat dari jurnal [10] “Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall”. Dalam karya ilmiah ini di paparkan merancang sebuah aplikasi pemesanan berbasis web untuk mempermudah konsumen dalam pemesanan. Alat pengembangan yang digunakan peneliti, yaitu PHP sebagai interface dan Mysql sebagai basis datanya. Metode untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode waterfall.

Penelitian kelima dari jurnal [11] “Pengembangan Sistem Informasi Industri Jasa Menjahit Online Berbasis Web Menggunakan Metode *Waterfall*” . Dalam karya ilmiah ini dipaparkan Mengembangkan Sistem aplikasi berbasis web yang dapat memudahkan *customer* bertransaksi dengan *owner* dan transaksi tidak harus bertatap muka secara langsung. Selain itu, penjualan pakaian maupun pemesanan yang berskala besar bisa tertata rapi dan laporan keuangan bisa terstruktur dengan baik dan terorganisir dengan jelas. Metode untuk pengembangan sistemnya menggunakan metode waterfall.

Oleh karena itu Agar Para Klien tidak merasa ragu atau mengalami kesulitan saat akan membuat desain maka dibutuhkan sebuah web jasa desain yang bertujuan untuk mempermudah para klien dalam memesan jasa desain grafis.web ini juga menyediakan paket pilihan pemesanan sehingga para klien tidak kebingungan dalam memilih jasa desain grafis.

GRAPHIC FOR US adalah sebuah usaha berbasis web jasa desain grafis yang baru saja diluncurkan oleh sekelompok mahasiswa dari Universitas Pembangunan Panca Budi. Didirikan pada bulan Juni 2024, Graphic For Us menyediakan layanan desain grafis. Usaha ini memanfaatkan teknologi web untuk memasarkan jasanya, menggunakan aplikasi Visual Studio Code serta bahasa pemrograman HTML 5, CSS, dan JavaScript.Website ini tidak menggunakan database didalamnya.

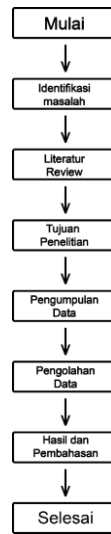
Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dikaji, melalui kerja praktek ini penulis melihat kesempatan untuk memberikan solusi dan inovasi bagaimana merancang media promosi jasa desain grafis berbasis web yang dapat mengatasi permasalahan pada Para Klien.[12]

## **2. METODOLOGI PENELITIAN**

Metode penelitian yang digunakan penulis untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang terjadi adalah dengan menggunakan metode pengembangan perangkat lunak yaitu menggunakan model air terjun (*waterfall*). Model air terjun yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara *sequential* atau urut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap support.[13]

### **2.1 Tahapan Penelitian**

Tahapan penelitian adalah tingkat atau lapisan yang juga dapat disebut sebagai jenjang dalam kegiatan penelitian. Proses yang dilakukan pada setiap tahapan penelitian harus terstruktur, berurutan, standar, logis, dan sistematis. Pelaksanaan tahapan penelitian terdiri dari tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan .[14], Sebagai berikut.



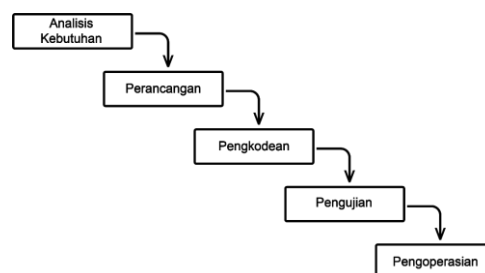
**Gambar 1.** Tahapan Penelitian

Didalam suatu penelitian pasti terdapat sebuah tahapan yang harus diikuti untuk mencapai suatu tujuan penelitian. Dilihat seperti gambar 1. Terdapat langkah – langkah yang digunakan peneliti. Berikut penjelasan tahapan penelitian yaitu ;

3. Identifikasi Masalah: Tahap awal ini adalah langkah pertama yang dilakukan peneliti dalam sebuah penelitian. Peneliti akan mengidentifikasi masalah dengan menjelaskan apa masalah yang ditemukan serta bagaimana masalah tersebut akan diukur dan dihubungkan dengan prosedur penelitian.
4. Tinjauan Literatur: Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan sumber atau referensi sebagai acuan bagi para peneliti. Tinjauan pustaka dijadikan referensi karena dianggap mengandung banyak data yang valid dan relevan.
5. Tujuan Penelitian: Tujuan penelitian ditetapkan untuk mengidentifikasi atau menggambarkan suatu konsep, serta untuk menjelaskan atau memprediksi situasi atau solusi bagi suatu masalah, yang menunjukkan jenis studi yang akan dilakukan.
6. Pengumpulan Data: Pada tahap ini, peneliti mencari data di lapangan yang akan digunakan untuk menjawab masalah penelitian. Peneliti mengumpulkan data melalui survei dan observasi ke instansi yang relevan.
7. Pengelolaan Data: Setelah data hasil survei dan observasi diperoleh, peneliti menganalisis data tersebut untuk memastikan validitasnya. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesalahan dalam pengolahan informasi.
8. Hasil dan Pembahasan: Pada tahap ini, peneliti membuat laporan hasil dan keputusan penelitian dalam bentuk deskripsi yang menjelaskan secara luas hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 2.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode waterfall adalah konsep pengembangan perangkat lunak yang tergolong sebagai classic life cycle atau siklus hidup klasik. Model pendekatan ini menekankan pada tahapan sistematis dan berurutan. Istilah ‘waterfall’ sendiri menggambarkan proses pembuatan sistem yang dilakukan secara linier dan berurutan layaknya air terjun yang mengalir searah dari satu tahap ke tahap berikutnya.[15]



**Gambar 2. .** Metode Waterfall

Metode waterfall memiliki tahapan sebagai berikut :

- a) Analisis Kebutuhan : Pada tahapan ini peneliti melakukan analisis terkait dengan kebutuhan desain grafis untuk penggunaan komersial dan pribadi.
- b) Perancangan : Pada tahapan perancangan peneliti melakukan perancangan tampilan pembuatan system tanpa database, representasi, antar muka dan prosedur pengkodean. Pada tahap ini penulis merancang dan pembuatan program website dengan flowchart diagram.
- c) Pengkodean : Pada tahapan pengkodean peneliti menggunakan aplikasi Visual studio code dan menggunakan bahasa program HTML 5 disertai CSS dan Java Script
- d) Pengujian : Pada Tahapan ini pengujian dilakukan dengan mencari kesalahan dalam pengodean serta implementasi website secara langsung pada web hosting. Pengujian dilakukan dalam tampilan desktop dan mobile
- e) Pengoperasian : Tahap pengoperasian merupakan terakhir dalam metode waterfall. Tahapan ini adalah tahap dimana website sudah bisa diperbarui dan siap digunakan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Rancangan Sistem**

Perancangan sistem adalah proses merancang dan mengembangkan sistem yang kompleks untuk memenuhi kebutuhan atau tujuan tertentu. Ini melibatkan sejumlah langkah yang terstruktur untuk memastikan bahwa sistem yang dihasilkan fungsional, efisien, dan memenuhi kebutuhan pengguna. Dalam membuat suatu sistem informasi jasa desain grafis dapat diakses melalui website bersifat publik yang dapat diakses oleh siapapun tanpa harus login.[16]

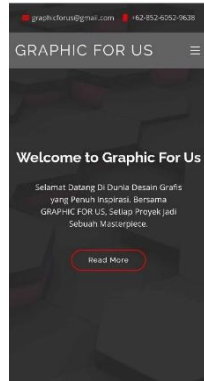
#### **3.2 Implementasi dan Pengujian Sistem**

Implementasi merupakan penyediaan sarana untuk melaksanakan sesuatu yang menimbulkan dampak atau akibat terhadap sesuatu. Yaitu suatu kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan dengan serius dan mengacu pada norma-norma tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan.[17] Pada User Interface di gunakan HTML 5, HTML5 adalah perbaikan dari HTML. Versi ini diciptakan sebagai solusi untuk kebutuhan saat ini salah satunya adalah dukungan untuk membuat website yang bersifat mobile-friendly. HTML5 mampu menangani error secara lebih baik dibanding HTML. Selain itu, HTML5 juga menggunakan syntax yang lebih sederhana dibanding HTML, sehingga developer bisa membuat struktur halaman website yang kompleks secara lebih mudah.[18]. HTML5 merupakan salah satu karya *World Wide Web Consortium (W3C)* untuk mendefinisikan sebuah bahasa markah tunggal yang dapat ditulis dengan cara HTML ataupun XHTML. Salah satu kelebihan dari HTML5 adalah mendukung untuk penyimpanan secara *offline*[19]. Markup Language merupakan sekumpulan code yang dipahami oleh komputer, yang nantinya menghasilkan suatu informasi. Dengan demikian, bila pengertian dari kedua istilah tersebut digabungkan, maka HTML adalah bahasa markup/markup language yang digunakan untuk membuat struktur halaman website.[20]

#### **3.2 Pembahasan**

##### **1. Tampilan awal**

Untuk melihat tampilan awal, user harus mengetikkan [www.graphicforum.online](http://www.graphicforum.online) pada browser dan user tidak perlu login untuk melihat tampilan awal. Tampilan dapat dilihat pada Gambar untuk tampilan desktop dan Gambar 4 dan 5. untuk tampilan mobile



**Gambar 4.** Tampilan awal mobile



**Gambar 5.** Tampilan awal desktop

## 2. Tampilan Menu

Pada tampilan ini untuk versi desktop sama halnya dengan tampilan awal, Daftar menu terdapat pada pojok kanan atas seperti pada gambar 6. Untuk tampilan mobile terdapat ikon garis tiga pada pojok kanan atas. Untuk mmunculkan daftar menu klik ikon lalu akan menampilkan daftar menu seperti pada gambar 7.



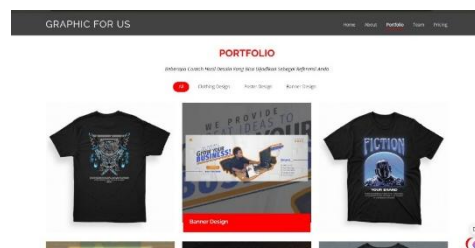
**Gambar 6.** Tampilan menu desktop



**Gambar 7.** Tampilan menu mobil

## 3. Tampilan portofolio

Pada tampilan portofolio terdapat beberapa contoh hasil desain yang bisa di jadikan sebagai referensi, Dalam tampilan portofolio ada 3 kategori yang berfungsi untuk mengelompokkan produk seperti Clothing Design, Poster Design, Banner Design seperi pada gambar 8 dan gambar 9.



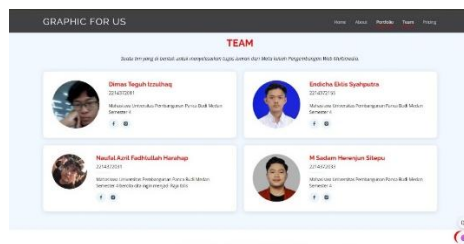
**Gambar 8.** Tampilan portofolio desktop



**Gambar 9.** Tampilan portofolio mobile

#### 4. Tampilan Team

Pada tampilan Team terdapat profil developer website, di masing masing profil dilengkapi dengan ikon. Ketika ikon tersebut diklik, pengguna akan diarahkan ke akun social media developer terkait, sebagaimana diperlihatkan pada contoh dalam gambar 10 dan gambar 11.



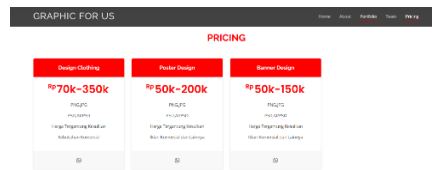
**Gambar 10.** Tampilan team desktop



**Gambar 11.** Tampilan team mobile

#### 5. Tampilan pricing

Pada halaman tampilan pricing, terdapat pilihan paket yang sesuai dengan anggaran user. user harus memilih paket yang ingin mereka ambil, sebagaimana terlihat pada contoh yang ditunjukkan dalam gambar 12 dan gambar 13.



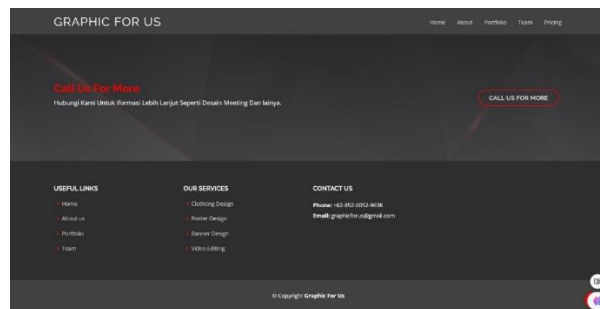
**Gambar 13.** Tampilan pricing desktop



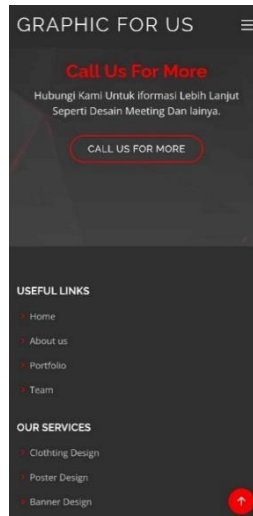
**Gambar 14.** Tampilan pricing mobile

## 6. Tampilan akhir

Pada tampilan akhir terdapat sebuah menu yang bernama CALL US FOR MORE yang berartikan sebuah metode yang di berikan developer kepada user untuk menjalankan jasa desain meeting dan panggilan. Di bagian pojok bawah terdapat menu menu pilihan untuk lebih lanjut. Seperti contoh gambar 12 dan gambar 1



**Gambar 12.** Tampilan akhir desktop



**Gambar 13.** Tampilan akhir mobile

## 4. KESIMPULAN

Perkembangan teknologi digital telah secara signifikan mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk industri kreatif seperti desain grafis. Dengan meningkatnya penggunaan internet dan platform digital, penggunaan desain grafis telah menjadi solusi inovatif yang memenuhi kebutuhan modern. Layanan ini tidak hanya menawarkan kemudahan penggunaan dan fleksibilitas tetapi juga memungkinkan pengguna untuk menggunakan berbagai elemen desain grafis yang sebelumnya hanya tersedia melalui tata letak desktop. AI dan otomatisasi telah diintegrasikan ke dalam layanan desain grafis, memungkinkan pengguna untuk menggunakan desain mereka dengan cepat dan efisien. Namun, penggunaan data adalah tantangan yang signifikan di bidang ini. Banyak layanan desain web mengharuskan pengguna untuk berinovasi dan membuat desain unik yang dapat menangkap perhatian mereka. Beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang cepat juga sangat penting. Ini termasuk integrasi dengan perangkat mobile, preferensi pengguna, dan pengenalan elemen desain baru. Pendidikan dan pelatihan untuk desainer juga penting untuk menggunakan teknologi baru secara efektif. Penggunaan HTML 5 dalam layanan desain grafis tidak hanya bermanfaat bagi pengguna, tetapi juga mendorong inovasi dan kreativitas. Dalam lingkungan yang dinamis, waktu tanggapan cepat dapat menjadi faktor kunci dalam mencapai kesuksesan.

## REFERENCES

- [1] M. I. D. A. S. M. Ramaddan Julianti, "Sistem Informasi Pendataan Alat Tulis Kantor Berbasis Web pada PT Astari Niagara Internasional," *JURNAL SISFOTEK GLOBAL ISSN*, vol. Vol. 9 No. 2, pp. 92–97, Sep. 2019.
- [2] R. Bagus, B. Sumantri, W. Setiawan, and D. N. Triwibowo, "RANCANG BANGUN APLIKASI MEDIA JASA DESAIN LOGO DENGAN METODE WATERFALL BERBASIS WEBSITE," *METHOMIKA: Jurnal Manajemen Informatika & Komputerisasi Akuntansi*, vol. 6, no. 2, Oct. 2022, doi: 10.46880/jmika.Vol6No2.pp157-163.
- [3] B. Fadhli Erlangga Lubis, N. Amanda Khairani Lubis, D. Tyas Nurulita, F. Andriani, and S. Ardi Pradana, "Perancangan Sistem Pendataan Barang Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall," 2024.
- [4] B. Fachri and C. Rizal, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Merdeka Belajar Kampus Merdeka Berbasis Web," Online, 2024. [Online]. Available: <https://kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/>,
- [5] M. A. Hasan and N. Nasution, "Rancang Bangun Aplikasi Pembuatan Web Blog Berbasis Web Menggunakan HTML5," *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, vol. 3, no. 1, p. 68, Jul. 2018, doi: 10.35314/isi.v3i1.362.
- [6] H. Rusdianto, M. Luthfi Aksani, and R. Rudianto, "PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI ORDER JASA DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT."
- [7] D. Andriansyah, S. Nusa, and M. Jakarta, "Penerapan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Layanan Jasa Laundry Berbasis Web," *ijse.web.id IJSE-Indonesian Journal on Software Engineering*, vol. 4, no. 1, 2018.

- [8] B. Fachri and R. Wahyu Surbakti, “PERANCANGAN SISTEM DAN DESAIN UNDANGAN DIGITAL MENGGUNAKAN METODE WATERFALL BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS: ASCO JAYA),” 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [9] Ardiansah Temi and Hidayatullah Dani, “Penerapan Metode Waterfall Pada Aplikasi Reservasi Lapangan Futsal Berbasis Web,” *Journal of Information Technology, Software Engineering, and Computer Science (ITSECS)*, vol. 1, no. 1, 2023.
- [10] W. Lubis and M. K. Harahap, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Jasa Percetakan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” *Jurnal Minfo Polgan*, vol. 9, no. 1, 2020, doi: 10.33395/jmp.v9i1.10911.
- [11] E. Oktavia *et al.*, “Pengembangan Sistem Informasi Industri Jasa Menjahit Online Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall,” 2020.
- [12] N. Yudi Arifin, “Perancangan Media Promosi Berbasis Web Dengan Metode Waterfall,” 2020.
- [13] A. Kusniawan *et al.*, “Perancangan Website Jasa Desain Interior Sebagai Media Pemasaran Studi Kasus: CV. Focalpoint Interior.”
- [14] Warrahmah awaddah, Risnita, and Jailani M.Syahrani, “Pendekatan Dan Tahapan Penelitian Dalam Kajian Pendidikan Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*.
- [15] Nurul Huda, “Apa itu Metode Waterfall? Ini Pengertian & Tahapannya,” dewaweb. [Online]. Available: <https://www.dewaweb.com/blog/mengenal-metode-waterfall/>
- [16] H. Nopriandi, I. Kuantan Singingi, and T. Kuantan, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI REGISTRASI MAHASISWA,” vol. 1, no. 1, 2018.
- [17] Zakky, “Pengertian Implementasi Menurut Para Ahli, KBBI dan Secara Umum,” zonareferensi.com. [Online]. Available: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-implementasi/>
- [18] Aldwin Nayoan, “Apa Itu HTML5? Simak Perbedaan HTML dan HTML5 di Sini!,” niagahoster.co.id. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/html5-adalah/>
- [19] M. Septiana Chumairoh and D. Hernyka Satyareni, “PERANCANG BANGUN APLIKASI MOBILE PADA PLATFORM ANDROID BERBASIS HTML5 STUDI KASUS LAYANAN INFORMASI WEBSITE UNIPDU JOMBANG,” *Jurnal Ilmiah Edutic*, vol. 1, no. 1, 2014.
- [20] Anggit Puguh, “Apa itu HTML? Arti, Contoh dan Tutorial Untuk Pemula,” rumahweb.com. [Online]. Available: <https://blog.rumahweb.com/html-adalah/>