

Pengembangan Website Top Up Game Online Dengan Menggunakan CMS Wordpress

^{1*}Ade Christian Lesmana Marbun, ²Umri Saputra Sianturi, ³Dhafiq Rizki, ⁴Yogi Rizki Pakpahan, ⁵Hasyim Syarwani Nasution, ⁶Heri Kurniawan

^{1,2,3,4,5,6} Fakultas Sains Dan Teknologi, Teknologi Informasi, Universitas Pembangunan Panca Budi, Kota Medan, Indonesia
Email: mrbunade@email.com

Abstrak

Pengembangan website untuk top up game online menjadi penting seiring dengan meningkatnya popularitas permainan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan website top up game online menggunakan CMS Wordpress. Dalam penelitian ini, metode pengembangan yang digunakan adalah metode Waterfall yang meliputi tahap analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan CMS Wordpress mempermudah pengembangan website dengan fitur-fitur yang dibutuhkan untuk transaksi top up game online.

Kata Kunci: CMS Wordpress, Top Up Game Online, Pengembangan Website, Waterfall, Transaksi Digital.

Abstract

The development of a website for online game top-up has become important with the increasing popularity of digital games. This study aims to develop an online game top-up website using CMS Wordpress. In this research, the development method used is the Waterfall method which includes analysis, design, implementation, testing, and maintenance stages. The results of the study show that the use of CMS Wordpress facilitates the development of websites with the features needed for online game top-up transactions.

Keywords: CMS Wordpress, Online Game Top-Up, Website Development, Waterfall, Digital Transactions.

1. PENDAHULUAN

Website top up game online sangat dibutuhkan di era digital ini mengingat pertumbuhan industri game yang sangat pesat. Berdasarkan data dari Newzoo, pendapatan dari industri game global mencapai \$159.3 miliar pada tahun 2020 dan diperkirakan akan terus meningkat. Meningkatnya penggunaan smartphone dan akses internet yang lebih luas telah mengubah cara orang bermain game, dari permainan konsol tradisional menjadi permainan berbasis mobile dan online. Oleh karena itu, pengembangan website yang memfasilitasi transaksi top up game online menjadi sangat relevan dan mendesak. Seiring dengan pertumbuhan industri game, kebutuhan akan layanan yang mendukung transaksi dalam game juga meningkat. Top up game, atau pengisian ulang kredit dalam game, menjadi salah satu layanan yang paling dicari oleh pemain game online[1]. Penelitian ini mengembangkan sistem informasi berbasis web yang dapat digunakan mengelola dan menyajikan data produk, pemesanan dan penjualan produk secara online, serta menjadi media promosi produk[2]. Proses ini memungkinkan pemain untuk membeli item dalam game, mempercepat kemajuan, atau mendapatkan keunggulan kompetitif[3]. Dalam konteks ini, memiliki website yang mampu menyediakan layanan top up secara cepat, aman, dan mudah diakses menjadi sangat penting. Menyediakan jasa bagi para pemain game online yang ingin melakukan top up seperti pembelian voucher ataupun diamond dalam game online[4].

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan CMS Wordpress sebagai platform untuk mengembangkan website top up game online. Wordpress dipilih karena memiliki banyak kelebihan, antara lain kemudahan dalam penggunaan, ketersediaan plugin yang melimpah, dan dukungan komunitas yang kuat. Selain itu, Wordpress memungkinkan pengembang untuk memanfaatkan berbagai tema dan plugin yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan spesifik proyek, sehingga mempercepat proses pengembangan dan memastikan kualitas hasil akhir. Dengan mendaftar pada situs WordPress.com, pengguna tidak perlu melakukan instalasi atau konfigurasi yang cukup sulit. Sayangnya, pengguna WordPress.com tidak dapat mengubah template standar yang sudah disediakan [5]

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode Waterfall, yang terdiri dari beberapa tahapan yang sistematis mulai dari analisis hingga pemeliharaan. Metode ini dipilih karena memberikan struktur yang jelas dan tahapan yang terdefinisi dengan baik, sehingga memudahkan dalam pengelolaan proyek dan memastikan semua kebutuhan terpenuhi sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Tahapan-tahapan ini meliputi analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan, yang semuanya bertujuan untuk menghasilkan website yang fungsional, aman, dan memenuhi harapan pengguna.

Dengan pendekatan ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan website top up game online[6], dan memiliki efektifitas pada kegunaannya, tidak hanya dari segi teknis tetapi juga dari segi pengalaman pengguna[7].penelitian [8] Kemajuan teknologi dan akses internet telah mengubah cara masyarakat mencari hiburan, termasuk game online, namun juga memicu penipuan dalam transaksi top-up. Penelitian[9] ini untuk mengetahui pengaruh testimoni, promosi, dan harga terhadap minat beli . Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pengembang lain yang ingin membangun platform serupa, serta memberikan wawasan baru dalam pemanfaatan CMS Wordpress untuk keperluan e-commerce dan layanan digital lainnya Pembuatan sistem informasi menggunakan CMS

(Content Management System) Wordpress dapat dengan mudah dilakukan karena CMS wordpress sangat mudah untuk di kustomisasi sesuai dengan kebutuhan serta telah dilakukan pengujian menggunakan metode black box didapatkan hasil fitur-fitur yang ada pada sistem informasi karya inovatif dapat berjalan dengan baik [10]. Website e-commerce yang dirancang dan dibangun dapat membuat pelanggan lebih mudah untuk melakukan pemesanan produk [11]. Melalui web informasi yang telah dibuat diberikan secara rinci, lengkap, dan dapat memberikan tampilan yang lebih menarik [12]. Dengan adanya platform website ini menjadikan strategi yang bagus pada penjualan produk [13]. Tampilan interface dan experince juga menjadi proses perancangan UI/UX, dilakukan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan pengguna [14]. metode yang di gunakan juga yaitu metode waterfall. Waterfall merupakan salah satu metode dalam SDLC yang mempunyai ciri khas pengerjaan yaitu setiap fase dalam waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya [15].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Waterfall yang terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:



Gambar 1. Tahap Penelitian

2.1 Analisis Kebutuhan

Tahap ini merupakan langkah pertama dalam pengembangan website, di mana kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari website yang akan dikembangkan diidentifikasi. Kebutuhan fungsional meliputi fitur-fitur yang harus ada di dalam website, seperti fitur registrasi dan login pengguna, fitur top up saldo melalui berbagai metode pembayaran, fitur riwayat transaksi pengguna, dan fitur pengelolaan produk game yang ditawarkan. Selain itu, kebutuhan non-fungsional juga penting untuk diidentifikasi, seperti kinerja, keamanan, skalabilitas, dan kemudahan penggunaan. Proses ini melibatkan pengumpulan informasi dari berbagai sumber, seperti wawancara dengan calon pengguna, survei, dan studi literatur. Hasil dari tahap ini adalah dokumen spesifikasi kebutuhan yang mendetail, yang akan menjadi panduan dalam tahap-tahap berikutnya.

2.2 Desain Sistem

Setelah kebutuhan diidentifikasi, tahap berikutnya adalah membuat desain sistem. Desain sistem mencakup beberapa aspek penting, antara lain:

- **Desain Arsitektur Sistem:** Merancang arsitektur sistem yang meliputi komponen-komponen utama dari website dan bagaimana komponen-komponen tersebut saling berinteraksi. Arsitektur ini harus memastikan bahwa sistem dapat mendukung semua kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang telah diidentifikasi.
- **Desain Database:** Merancang struktur database yang akan digunakan untuk menyimpan data pengguna, data transaksi, dan data produk. Desain ini harus efisien dan mendukung integritas serta keamanan data.
- **Desain Antarmuka Pengguna:** Membuat desain antarmuka pengguna yang intuitif dan user-friendly. Desain ini harus memperhatikan pengalaman pengguna, memastikan navigasi yang mudah, dan tampilan yang menarik. Prototipe atau mockup dari antarmuka pengguna sering kali dibuat pada tahap ini untuk mendapatkan umpan balik awal dari pengguna sebelum implementasi.

2.3 Implementasi

Pada tahap ini, desain yang telah dibuat diimplementasikan menjadi sebuah website fungsional menggunakan CMS Wordpress. Implementasi meliputi:

- **Pengaturan Wordpress:** Menginstal dan mengkonfigurasi CMS Wordpress pada server yang akan digunakan.
- **Pengembangan Fitur:** Mengembangkan fitur-fitur yang telah dirancang pada tahap sebelumnya menggunakan tema dan plugin yang sesuai. Plugin WooCommerce, misalnya, digunakan untuk mengelola transaksi top up dan produk game, sementara plugin keamanan seperti Wordfence digunakan untuk melindungi website dari ancaman cyber.
- **Penyesuaian Tema:** Menyesuaikan tema Wordpress agar sesuai dengan desain antarmuka pengguna yang telah dibuat. Ini bisa melibatkan pengeditan file tema, CSS, dan penambahan kode khusus untuk memenuhi kebutuhan spesifik.

2.4 Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa website yang telah dikembangkan berfungsi sesuai dengan spesifikasi dan tidak memiliki cacat. Tahapan pengujian meliputi:

- **Pengujian Fungsional:** Memastikan semua fitur berfungsi dengan baik. Ini termasuk pengujian terhadap fitur registrasi, login, top up saldo, riwayat transaksi, dan pengelolaan produk.
- **Pengujian Keamanan:** Memastikan bahwa data pengguna dan transaksi aman dari potensi ancaman. Pengujian ini melibatkan pemeriksaan terhadap celah keamanan, serangan SQL injection, cross-site scripting (XSS), dan lain-lain.
- **Pengujian Kinerja:** Memastikan bahwa website dapat menangani beban pengguna yang diharapkan tanpa mengalami penurunan kinerja. Pengujian ini meliputi uji beban, uji stres, dan uji skala.
- **Pengujian Pengguna:** Melibatkan pengguna untuk menguji antarmuka dan fungsionalitas website. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan website sebelum diluncurkan.

2.5 Pemeliharaan

Setelah website diluncurkan, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan bahwa website tetap berfungsi dengan baik dan aman. Tahapan pemeliharaan meliputi:

- **Pemantauan Sistem:** Memantau kinerja dan keamanan website secara terus-menerus. Ini melibatkan penggunaan alat pemantauan untuk mendeteksi masalah sebelum menjadi serius.
- **Perbaikan dan Pembaruan:** Menangani masalah yang ditemukan selama penggunaan website, baik yang dilaporkan oleh pengguna maupun yang terdeteksi melalui pemantauan. Pembaruan plugin, tema, dan CMS Wordpress juga dilakukan secara berkala untuk memastikan keamanan dan kinerja optimal.
- **Pengembangan Lanjutan:** Menambahkan fitur-fitur baru dan melakukan penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna dan perkembangan teknologi. Ini memastikan bahwa website tetap relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna yang terus berkembang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisis Kebutuhan

Pada tahap ini, kebutuhan utama yang diidentifikasi meliputi beberapa aspek kritis untuk memastikan website top up game online dapat berfungsi dengan optimal dan memenuhi kebutuhan pengguna. Kebutuhan fungsional yang diidentifikasi meliputi:

- **Fitur Registrasi dan Login Pengguna:** Fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat akun dan masuk ke sistem. Fitur ini penting untuk mengamankan data transaksi dan memberikan pengalaman yang dipersonalisasi kepada pengguna.
- **Fitur Top Up Saldo:** Pengguna dapat mengisi saldo melalui berbagai metode pembayaran seperti transfer bank, e-wallet, kartu kredit, dan lainnya. Fitur ini harus mudah digunakan dan mendukung berbagai opsi pembayaran untuk kenyamanan pengguna.
- **Fitur Riwayat Transaksi:** Pengguna dapat melihat riwayat transaksi mereka, termasuk detail tentang top up yang telah dilakukan. Fitur ini membantu pengguna untuk melacak pengeluaran mereka dan memastikan bahwa semua transaksi tercatat dengan baik.
- **Fitur Pengelolaan Produk Game:** Administrator dapat mengelola produk game yang tersedia untuk top up, termasuk menambah, mengedit, dan menghapus produk. Fitur ini memungkinkan fleksibilitas dalam mengatur produk yang ditawarkan sesuai dengan permintaan pasar.

Selain kebutuhan fungsional, kebutuhan non-fungsional juga diidentifikasi, seperti:

- **Keamanan:** Menjamin keamanan data pengguna dan transaksi merupakan prioritas utama. Ini mencakup perlindungan terhadap serangan siber, seperti SQL injection dan cross-site scripting (XSS).
- **Kinerja:** Website harus mampu menangani jumlah pengguna yang tinggi tanpa mengalami penurunan kinerja. Ini termasuk kecepatan akses dan waktu respon yang cepat.
- **Skalabilitas:** Sistem harus dirancang untuk dapat berkembang seiring dengan peningkatan jumlah pengguna dan transaksi.
- **Kemudahan Penggunaan:** Antarmuka pengguna harus intuitif dan mudah digunakan, bahkan oleh pengguna yang tidak memiliki pengalaman teknis.

3.2 Desain Sistem

Desain sistem dibuat dengan mempertimbangkan kemudahan penggunaan dan keamanan. Tahap ini mencakup beberapa aspek penting:

- **Desain Arsitektur Sistem:** Arsitektur sistem dirancang untuk mendukung skalabilitas dan kecepatan akses. Sistem dibagi menjadi beberapa komponen yang saling berinteraksi, termasuk frontend (antarmuka pengguna), backend (server dan database), dan integrasi dengan layanan pembayaran.
- **Desain Database:** Struktur database dirancang untuk menyimpan data pengguna, data transaksi, dan data produk dengan efisien. Skema database yang baik memastikan integritas data dan kemudahan dalam pengelolaan.
- **Desain Antarmuka Pengguna:** Antarmuka pengguna dibuat sederhana namun informatif untuk memberikan pengalaman pengguna yang baik. Desain ini menggunakan prinsip-prinsip desain UX/UI untuk memastikan navigasi yang mudah dan tampilan yang menarik.

3.3 Implementasi

Implementasi dilakukan dengan menggunakan CMS Wordpress karena kemudahannya dan fleksibilitas yang ditawarkan. Beberapa langkah utama dalam tahap implementasi meliputi:

- **Pengaturan Wordpress:** Instalasi dan konfigurasi CMS Wordpress pada server yang telah dipilih.
- **Penggunaan Plugin WooCommerce:** WooCommerce digunakan untuk mengelola transaksi top up dan produk game. Plugin ini dipilih karena fitur-fitur e-commerce yang lengkap dan dukungan yang luas.

- **Penyesuaian Tema:** Tema yang responsif dan mudah diakses melalui berbagai perangkat diimplementasikan untuk memastikan website dapat diakses dengan baik di desktop maupun perangkat mobile.
- **Pengembangan Fitur Tambahan:** Beberapa fitur khusus dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan spesifik yang tidak tersedia di plugin standar. Ini termasuk integrasi dengan metode pembayaran lokal dan fitur keamanan tambahan.

3.4 Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Tahapan pengujian meliputi:

- **Pengujian Fungsional:** Memastikan bahwa semua fitur utama, seperti registrasi, login, top up saldo, dan riwayat transaksi, berfungsi dengan baik tanpa bug.
- **Pengujian Keamanan:** Melakukan pengujian terhadap berbagai potensi ancaman keamanan, seperti SQL injection, XSS, dan serangan lainnya. Alat-alat keamanan seperti Wordfence digunakan untuk memperkuat keamanan website.
- **Pengujian Kinerja:** Uji beban dan uji stres dilakukan untuk memastikan bahwa website dapat menangani jumlah pengguna yang tinggi dan transaksi yang besar. Ini termasuk pengujian waktu respon dan kecepatan akses.
- **Pengujian Pengguna:** Melibatkan sejumlah pengguna untuk menguji antarmuka dan fungsionalitas website. Umpan balik dari pengguna digunakan untuk melakukan perbaikan sebelum website diluncurkan secara penuh.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa website dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Tidak ditemukan bug signifikan dan website mampu menangani beban pengguna yang tinggi.

3.5 Pemeliharaan

Setelah website diluncurkan, tahap pemeliharaan dilakukan untuk memastikan keberlanjutan fungsionalitas dan keamanan. Tahapan pemeliharaan meliputi:

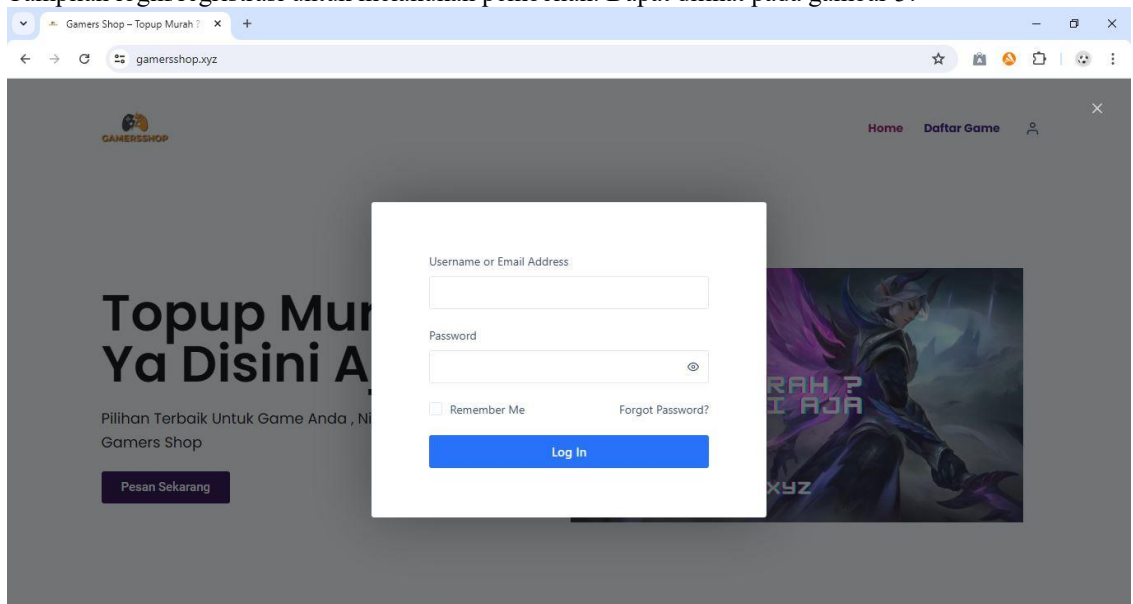
- **Pemantauan Sistem:** Melakukan pemantauan terus-menerus terhadap kinerja dan keamanan website. Ini melibatkan penggunaan alat pemantauan seperti Google Analytics untuk kinerja dan Wordfence untuk keamanan.
- **Perbaikan dan Pembaruan:** Menangani masalah yang ditemukan selama penggunaan website, baik yang dilaporkan oleh pengguna maupun yang terdeteksi melalui pemantauan. Pembaruan rutin pada plugin, tema, dan CMS Wordpress dilakukan untuk mencegah celah keamanan dan menjaga performa website.
- **Pengembangan Lanjutan:** Menambahkan fitur-fitur baru dan melakukan penyesuaian berdasarkan umpan balik pengguna dan perkembangan teknologi. Ini memastikan bahwa website tetap relevan dan memenuhi kebutuhan pengguna yang terus berkembang.

1. Tampilan halaman home saat memasuki website. Dapat dilihat di gambar 2.



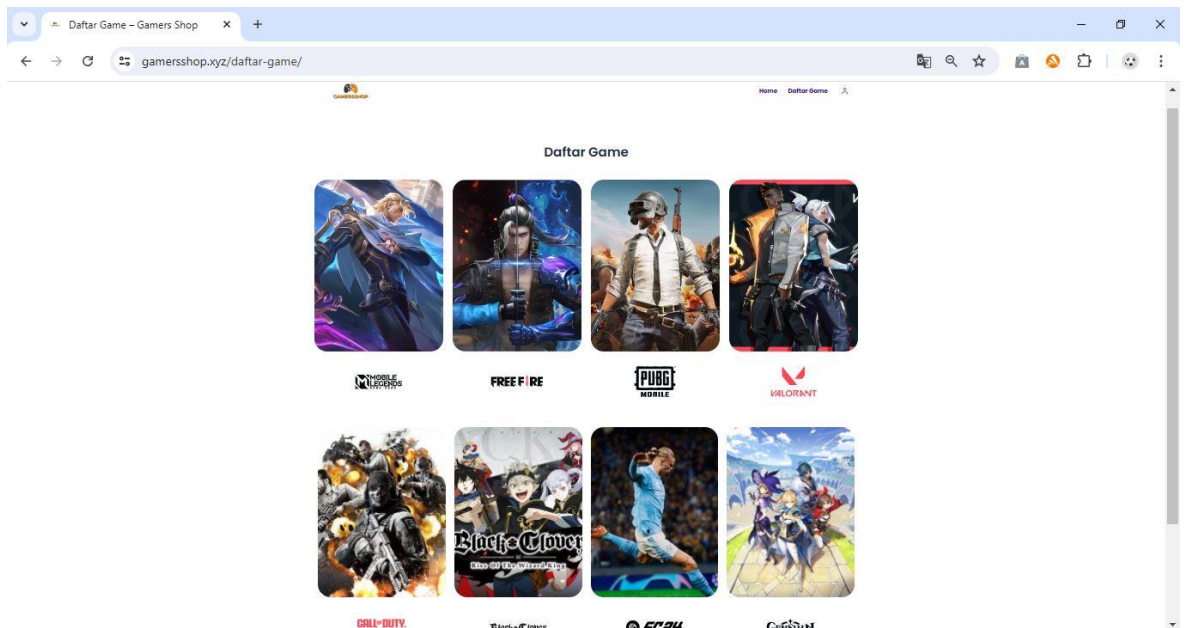
Gambar 2. Tampilan Home Website

2. Tampilan login/registrasi untuk melakukan pembelian. Dapat dilihat pada gambar 3.



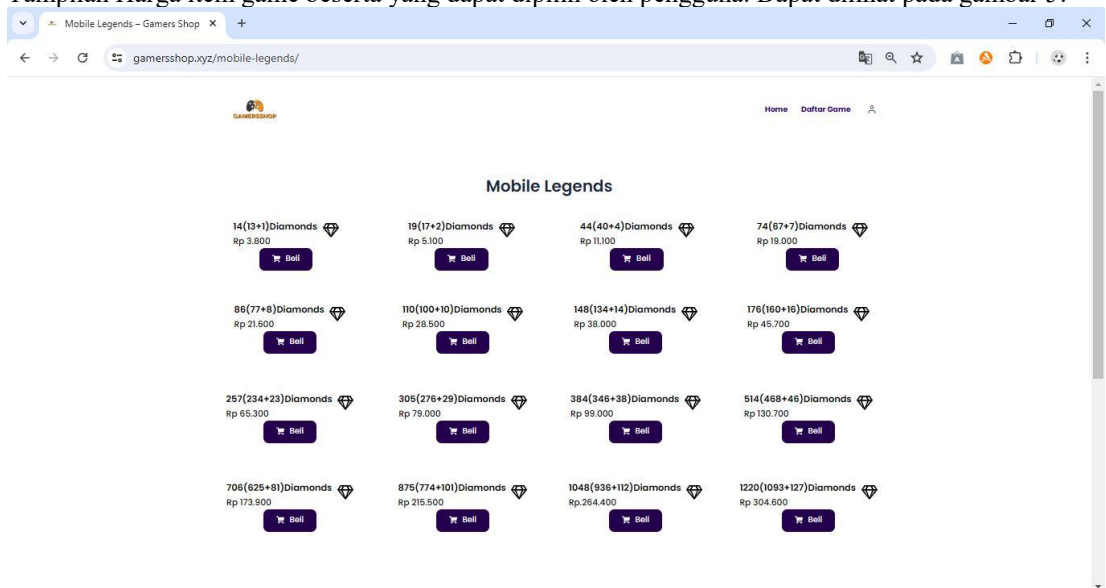
Gambar 3. Tampilan Login

3. Tampilan bagian pemasaran untuk daftar game yang diinginkan pengguna. Dapat dilihat di gambar 4.



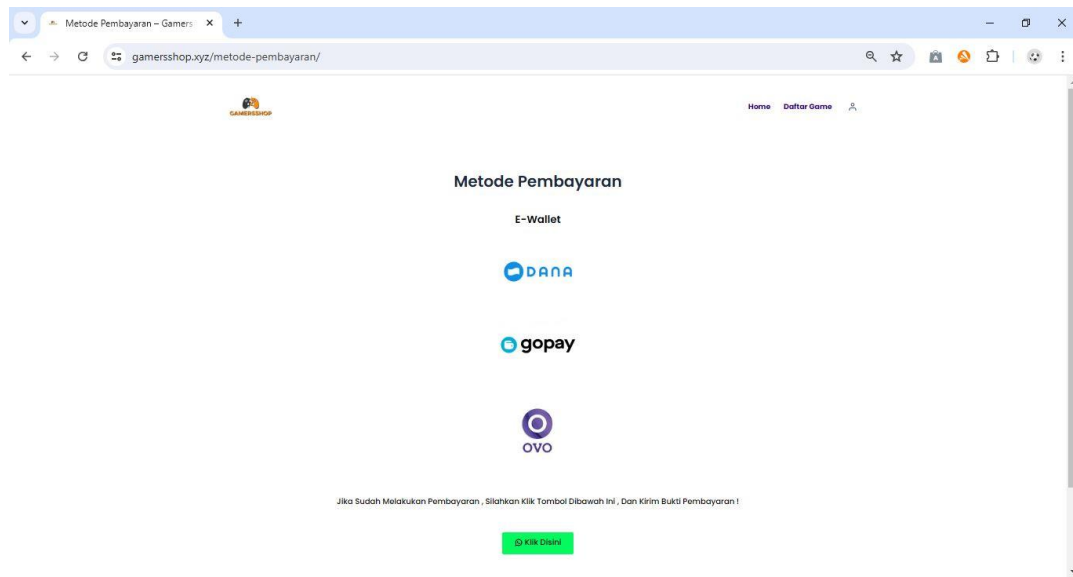
Gambar 4. Tampilan Daftar Game

4. Tampilan Harga item game beserta yang dapat dipilih oleh pengguna. Dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Harga Item Game

5. Tampilan metode pembayar yang dapat dipilih oleh pengguna untuk melakukan pembayaran. Dapat dilihat di gambar 6.



Gambar 1. Tampilan Bagian Metode Pembayaran

4. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan website top up game online menggunakan CMS Wordpress. Dengan pertumbuhan industri game yang sangat pesat, kebutuhan akan platform yang dapat mendukung transaksi top up game menjadi sangat penting. Metode Waterfall yang digunakan dalam penelitian ini membantu mengorganisir proses pengembangan secara sistematis dan terstruktur, mulai dari analisis kebutuhan hingga pemeliharaan. Tahap analisis kebutuhan memastikan bahwa semua kebutuhan fungsional dan non-fungsional diidentifikasi dengan jelas, sehingga desain dan implementasi dapat dilakukan secara efektif. Penggunaan CMS Wordpress terbukti mempermudah pengembangan website berkat fitur-fitur yang lengkap, fleksibilitas dalam penyesuaian, serta dukungan komunitas yang luas. Pada tahap desain sistem, arsitektur yang dirancang memastikan skalabilitas dan kecepatan akses, sementara desain antarmuka pengguna yang sederhana namun informatif meningkatkan pengalaman pengguna. Implementasi menggunakan CMS Wordpress memungkinkan integrasi yang mudah dengan plugin seperti WooCommerce untuk mengelola transaksi top up dan produk game. Pengujian yang komprehensif dilakukan untuk memastikan fungsionalitas dan keamanan sistem, mencakup pengujian fungsional, keamanan, kinerja, dan pengguna. Hasil pengujian menunjukkan bahwa website yang dikembangkan mampu memenuhi semua kebutuhan yang telah ditentukan, serta mampu menangani jumlah pengguna yang tinggi tanpa masalah signifikan. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa CMS Wordpress adalah platform yang efektif untuk mengembangkan website top up game online dengan fitur yang lengkap dan keamanan yang memadai. Penggunaan metode Waterfall membantu memastikan bahwa setiap tahap pengembangan dilakukan dengan teliti dan sistematis. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan website top up game online lainnya di masa depan, serta memberikan wawasan baru dalam pemanfaatan CMS Wordpress untuk keperluan e-commerce dan layanan digital lainnya. Dengan pengembangan lebih lanjut dan pemeliharaan yang berkelanjutan, website top up game online yang dikembangkan dapat terus memberikan layanan yang handal dan aman bagi para pengguna.

REFERENCES

- [1] Juniardi, Z., Ariansyah, A., & Nurmayanti, N. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Top Up Voucher Game Online Berbasis Website Menggunakan Metode Extreme Programming. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 1724–1733. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.12964>
- [2] Setyo Budi, T., & Purwanto, A. (n.d.). *Model Sistem Informasi Top Up Item Game Berbasis Website*. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Sistem Informasi*
- [3] Maulana, A. R., Suryandari, I. H., & Kristanto, A. T. (n.d.). *ANALISIS VALUASI ASET VIRTUAL DALAM GAME MOBILE LEGEND*. Researchgate

- [4] ZEA JUNIARDI. (2023). RANCANG BANGUN APLIKASI TOP UP VOUCHER GAME ONLINE BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (STUDI KASUS SENSE STORE). *FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS PRABUMULIH*.
- [5] Anjarkusuma, D., Soepeno, B., Niaga, J. A., Malang, N., & Id, D. A. C. (2014). *Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress Untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada Maroon Wedding Malang*. 2(1), 63. <http://herrypernando.blogspot.com>
- [6] Haqnizo, E., Pranatasyah, N., Sianturi, R., Ramadhi, W., Virenzia, R., Pendidikan, J., & Elektro, T. (2023). *Website Based Gaming Top up Information System*. 03, 1.
- [7] Warsito, E. (2024). Efektivitas Solusi pada Kasus Top Up Game Online dalam Meminimalisir Resiko. *Rhizome : Jurnal Kajian Ilmu Humaniora*, 4(1), 17–22. <https://doi.org/10.56393/rhizome.v1i4.445>
- [8] Aditya Pratama, G., & Surya Kusuma, A. (2024). Kepercayaan di Internet: Studi Kasus pada Korban Layanan Top Up Game Online di Media Sosial. In *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi (JIMIK)* (Vol. 5, Issue 3). <https://journal.stmiki.ac.id>
- [9] Purnomo, N., Muhammad, G., & Al-Ghazali, E. (2024). Pengaruh Testimoni, Promosi, dan Harga Terhadap Minat Beli TopUp Voucher Game Mobile Legend (Komunitas ESJV Game Mobile Legend di Lamongan). *Journal on Education*, 06(04).
- [10] Zulkarnain, A., Tirtana, A., Windri, D., & Susanto, S. (2020). Sistem Informasi Karya Inovatif berbasis CMS Wordpress Studi Kasus STIKI Malang. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 14(2).
- [11] Siswanti, K., Famukhit, M. L., & Rahayu, D. (2020). Rancang Bangun Website E-Commerce Berbasis Wordpress pada Mebel UD “REJEKI.” *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(2), 87–92. <https://doi.org/10.21137/jpp.2020.12.2.5>
- [12] Dio aguswantoro, A. M. O. S. rahmawati, S. (2024). Pembuatan Website UMKM Ampere Evi Menggunakan Blogger Untuk Pengembangan Pemasaran Dan Promosi. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 261–269.
- [13] Safitri, L., Dalilah, N., & Murtiwiayati, M. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinkings. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 2(2), 40–53. <https://doi.org/10.54066/jptis.v2i2.1845>
- [14] Safitri, L., Dalilah, N., & Murtiwiayati, M. (2024). Perancangan User Interface Dan User Experience Website Reservasi Rima Villa Ciwidey Dengan Metode Design Thinkings. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi Dan Sains*, 2(2), 40–53. <https://doi.org/10.54066/jptis.v2i2.1845>
- [15] Hikmah Maulida, N., Tanjung Nyaho Jl Yos Sudarso, K., & Raya, P. (n.d.). *STUDI LITERATUR PENERAPAN METODE PROTOTAYPE DAN WATERFALL DALAM PEMBUATAN SEBUAH APLIKASI ATAU WEBSITE*.