



PERANCANGAN MARKET PLACE

KOPERASI UMKM INDONESIA SEJAHTERA
(KOMINDO)

FERNALDY RIZKY PRAWIRA TUANAYA
ARISANTOSO
HARI SETIYANI



☎ 0858 5343 1992
✉ eurekamediaaksara@gmail.com
📍 Jl. Banjaran RT.20 RW.10
Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-5382-66-1



PERANCANGAN MARKET PLACE KOPERASI UMKM INDONESIA SEJAHTERA (KOMINDO)

Fernaldy Rizky Prawira Tuanaya

Arisantoso

Hari Setiyani



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

**PERANCANGAN MARKET PLACE KOPERASI UMKM
INDONESIA SEJAHTERA (KOMINDO)**

Penulis : Fernaldy Rizky Prawira Tuanaya
Arisantoso
Hari Setiyani

Editor : Dwi Winarni, S.E., M.Sc.

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Hikmah Millenia Saputri

ISBN : 978-623-5382-66-1

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, MEI 2022**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekamediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan buku ini. Penulisan buku merupakan buah karya dari pemikiran penulis yang diberi judul “Perancangan Market Place Koperasi UMKM Indonesia Sejahtera (KOMINDO)”. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sangatlah sulit bagi kami untuk menyelesaikan karya ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih pada semua pihak yang telah membantu penyusunan buku ini. Sehingga buku ini bisa hadir di hadapan pembaca.

Pekembangan teknologi masih sepenuhnya belum dapat dipahami oleh sebagian orang. Hal Ini didapat dari masih adanya sebagian pengusaha yang masih belum memanfaatkan teknologi informasi dalam bisnis. salah satunya adalah Usaha micro kecil dan menengah (UMKM) dimana pemanfaatan perkembangan teknologi belum semuanya dirasakan dalam kegiatan transaksi sehari - hari. Dimana pemanfaatan teknologi tersebut dapat menunjang kegiatan yang ada.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan guna penyempurnaan buku ini. Akhir kata penulis mengucapkan banyak terimakasih atas kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga buku ini akan membawa manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 PERANCANGAN MARKET PLACE	3
A. Perancangan.....	3
1. Kedudukan Perancangan.....	4
2. Tujuan Perancangan.....	4
3. Prinsip-Prinsip Perancangan.....	5
4. Evolusi Perancangan.....	6
5. Personil Pelaku Dalam Perancangan.....	6
6. Tekanan-tekanan Perancangan (<i>Desain Force</i>).....	6
B. Perancangan Antar Muka (Interface).....	7
C. Perancangan <i>User Interface</i> (UI)	8
1. Menu Login administrator	8
2. Menu utama administrator	9
3. Menu Pengelolaan Produk UMKM.....	9
4. Menu Tambah Baru Produk UMKM.....	10
5. Menu Pengelolaan Kategori Produk	11
6. Menu Menambah Kategori Produk Baru	11
7. Menu Tampilan Data Pengguna	12
8. Menu Banner Promosi Produk UMKM.....	13
9. Menu Tampilan Status Transaksi Penjualan	14
10. Menu Tampilan Flash Sale	14
11. Menu Tampilan Layanan Chatting	15
12. Menu Tampilan Laporan Penjualan UMKM Komindo Sejahtera.....	16
13. Menu Tampilan Data Kurir.....	17
14. Menu Tampilan Lokasi Toko / Store	17
15. Menu Tampilan Pengaturan (Header)	18
BAB 3 IMPLEMENTASI SISTEM MARKET PLACE	19
A. Aplikasi	19
1. Sejarah Perkembangan Aplikasi.....	20

2. Jenis Aplikasi	20
3. Klasifikasi Aplikasi	21
4. Fungsi Aplikasi	23
5. Contoh Aplikasi	24
B. Sistem Market Place	25
1. Analisa Sistem Berjalan	25
2. Analisis Kebutuhan Sistem	30
C. <i>System Development Life Cycle</i> (SDLC).....	32
1. Pendekatan <i>Waterfall</i>	35
2. Kelebihan Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Metode SDLC.....	37
3. Kelemahan Pengembangan Perangkat Lunak Dengan Metode SDLC.....	38
D. Aplikasi Sistem.....	38
1. Notepad ++	38
2. Normalisasi data	39
3. Basis Data.....	41
4. XAMPP	46
5. UML Modeling	49
BAB 4 PERUSAHAAN UMKM	57
A. Profil Perusahaan	57
1. Sejarah Singkat Perusahaan	57
2. Visi dan Misi Perusahaan.....	58
3. Struktur Organisasi Perusahaan.....	59
4. Tugas dan Tanggung Jawab.....	59
B. Marketing.....	60
C. Koperasi	62
D. Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM).....	66
1. Pengertian UMKM.....	66
2. Kriteria dan Klasifikasi UMKM.....	67
3. Peran UMKM	68
BAB 5 IMPLEMETASI SISTEM.....	70
A. Implementasi Sistem.....	70
1. Tampilan form menu login Administrator.....	70

2. Menu Utama Administrator.....	71
3. Pengelolaan Produk UMKM.....	72
4. Tambah Produk Baru UMKM.....	73
5. Pengelolaan Kategori Produk.....	74
6. Menambah Kategori Produk Baru	75
7. Tampilan Data Pengguna.....	75
8. Tampilan Banner Promosi Produk UMKM.....	76
9. Tampilan Status Transaksi Penjualan.....	76
10. Tampilan Flash Sale	77
11. Tampilan Layanan Chatting.....	77
12. Tampilan Laporan Penjualan UMKM Komindo Sejahtera.....	78
13. Tampilan Data Kurir	78
14. Tampilan Lokasi Toko / Store.....	79
15. Tampilan Pengaturan.....	79
B. Pengujian Sistem.....	80
1. Pengujian Fungsionalitas sistem	80
2. Hasil pengujian sistem dengan metode <i>Blackbox</i> <i>Testing</i>	80
BAB 6 PENUTUP.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
TENTANG PENULIS.....	87

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Perancangan Form Menu Login Administrator	8
Gambar 2. Perancangan Form Menu Utama Administrator	9
Gambar 3. Perancangan Form Menu Produk UMKM.....	9
Gambar 4. Perancangan Form tambah produk UMKM.....	10
Gambar 5. Perancangan Form Menu Kategori Produk UMKM	11
Gambar 6. Perancangan Form tambah kategori produk UMKM..	11
Gambar 7. Perancangan Form Menu Data Pengguna	12
Gambar 8. Perancangan Form Menu Banner Promosi Produk UMKM	13
Gambar 9. Perancangan Form Menu status transaksi penjualan UMKM	14
Gambar 10. Perancangan Form Menu Flash Sale Produk UMKM	14
Gambar 11. Perancangan Form Menu Layanan Chatting	15
Gambar 12. Perancangan Form Menu Laporan Penjualan UMKM Komindo Sejahtera.....	16
Gambar 13. Perancangan Form Menu Data Kurir	17
Gambar 14. Perancangan Form Menu Lokasi Toko / Store.....	17
Gambar 15. Perancangan Form Menu Pengaturan Aplikasi.....	18
Gambar 16. Usecase Diagram UMKM Koperasi	26
Gambar 17. Activity Diagram petugas UMKM Koperasi	27
Gambar 18. Pengelolaan Data	28
Gambar 19. Pembuatan Laporan UMKM Koperasi	29
Gambar 20. Langkah kunci dari SDLC	33
Gambar 21. Model Waterfall.....	36
Gambar 22. Notepad++	39
Gambar 23. Jenjang Dari Data.....	42
Gambar 24. Aplikasi Xampp	47
Gambar 25. Xampp Control Panel.....	47
Gambar 26. Contoh dari use case diagram	50
Gambar 27. Contoh dari simbol use case	50
Gambar 28. Contoh dari aktor	51
Gambar 29. Contoh dari asosiasi	51
Gambar 30. Contoh dari extend.....	51

Gambar 31. Bagan Organisasi UMKM Koperasi	59
Gambar 32. Menu Login Administrator	70
Gambar 33. Menu Utama Administrator	71
Gambar 34. Pengelolaan Produk UMKM.....	72
Gambar 35. Tambah produk baru UMKM.....	73
Gambar 36. Tampilan Kategori Produk	74
Gambar 37.Tampilan Tambah Kategori Produk Baru	75
Gambar 38.Tampilan Daftar Akun Pengguna Aplikasi.....	75
Gambar 39. Tampilan Banner Promosi UMKM.....	76
Gambar 40. Tampilan Status Transaksi Penjualan	76
Gambar 41.Tampilan Flash Sale Produk UMKM Komindo Sejahtera	77
Gambar 42.layanan Chatting.....	77
Gambar 43. Tampilan Laporan Penjualan UMKM.....	78
Gambar 44. Data Kurir	78
Gambar 45. Lokasi Toko	79
Gambar 46. Tampilan Pengaturan Header.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Pengguna	30
Tabel 2. Analisis Kebutuhan Fungsioanl	30
Tabel 3. Usecase diagram	54
Tabel 4. Pengujian fungsionalitas sistem	80
Tabel 5. Hasil pengujian sistem dengan metode Blackbox Testing	80



**PERANCANGAN MARKET PLACE
KOPERASI UMKM INDONESIA
SEJAHTERA (KOMINDO)**

**Fernaldy Rizky Prawira Tuanaya
Arisantoso
Hari Setiyani**



BAB

1

PENDAHULUAN

Seiring dengan berkembangnya kemampuan teknologi informasi memberikan solusi lebih baik untuk memberikan kebebasan manusia untuk mengelola dan mendayagunakan teknologi untuk hal-hal yang dapat membantu meringankan pekerjaan manusia itu sendiri. Komputer dengan sebuah sistem yang canggih dapat bekerja secara konsisten dan *Multi tasking*. Komputer merupakan suatu perangkat yang sangat dibutuhkan baik untuk melakukan penyajian data, pengolahan data, maupun penyimpanan data.

Pekembangan teknologi masih sepenuhnya belum dapat dipahami oleh sebagian orang. Hal Ini didapat dari masih adanya sebagian pengusaha yang masih belum memanfaatkan teknologi informasi dalam bisnis salah satunya adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dimana pemanfaatan perkembangan teknologi belum semuanya dirasakan dalam kegiatan transaksi sehari - hari. Dimana pemanfaatan teknologi tersebut dapat menunjang kegiatan yang ada.

Seperti halnya yang terjadi di UMKM Sejahtera Indonesia (KOMINDO), pengelolaan manajemen data yang belum berjalan dengan baik mengakibatkan munculnya permasalahan-permasalahan dan mempengaruhi daya saing untuk transaksi penjualan koperasi. Daya saing yang ketat dengan pelaku umkm yang lain menjadi dorongan UMKM Sejahtera membuat strategi yang lebih baik terutama dalam hal pendayagunaan teknologi yang harus disematkan dalam kegiatannya.

BAB

2

PERANCANGAN MARKET PLACE

A. Perancangan

Perancangan merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari perancangan ialah untuk memberi gambaran yang jelas lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik yang terlibat. Perancangan harus berguna dan mudah dipahami sehingga mudah digunakan.

Perancangan adalah Sebuah proses untuk mendefinisikan sesuatu yang akan dikerjakan dengan menggunakan teknik yang bervariasi serta di dalamnya melibatkan deskripsi mengenai arsitektur serta detail komponen dan juga keterbatasan yang akan dialami dalam proses pengerjaannya.

Menurut kamus besar bahasa indonesia (2019), definisi perancangan yaitu proses, cara, pembuatan merancang. Merancang yaitu mengatur segala sesuatu sebelum bertindak, mengerjakan, atau merencanakan. Dalam bahasa Inggris perancangan adalah salah satu arti dalam desain, bisa di jabarkan arti kata desain adalah ilmu yang berhubungan dengan suatu perencanaan atau perancangan. Biasanya berbentuk gambar yang nantinya di wujudkan dalam bentuk sebenarnya.

Mohamad Subhan (2012:109) mendefinisikan “Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem”. Sedangkan menurut Satzinger, jaskson dan burd (2015:5), “Perancangan sistem adalah kumpulan aktivasi yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan.

BAB 3

IMPLEMENTASI SISTEM MARKET PLACE

A. Aplikasi

Aplikasi berasal dari kata *application* yaitu bentuk benda dari kata kerja *to apply* yang dalam Bahasa Indonesia berarti pengolah. Secara istilah, aplikasi Komputer adalah suatu subkelas perangkat lunak komputer yang menggunakan kemampuan komputer untuk melakukan tugas yang diinginkan pemakai. Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa pengertian aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

Menurut Asporudin (2013:6) menjelaskan bahwa Aplikasi adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu.

Menurut Syamsu Rizal, Eko Retnadi dan Andri Ikhwana (Vol. 10 No.1 2013), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu perangkat komputer, instruksi (*instruction*) atau pernyataan (*statement*) yang disusun hingga sedemikian rupa komputer dapat memproses masukan (*input*) menjadi keluaran (*output*).

Menurut Sugiar (2014:83), "*Aplikasi adalah program yang dibuat untuk melaksanakan tugas tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna komputer (user).*"

BAB

4

PERUSAHAAN UMKM

A. Profil Perusahaan

1. Sejarah Singkat Perusahaan

Koperasi UMKM Indonesia Sejahtera atau dikenal dengan nama KOMINDO SEJAHTERA dirintis oleh para pendirinya yang memiliki latar belakang dari para pelaku UMKM sejak medio Pebruari 2021, dan pada akhirnya **resmi berdiri pada tanggal 25 Mei 2021**, sebagai wujud nyata ekonomi kerakyatan sebagaimana yang diamanahkan sesuai pasal 33 UUD 1945 ayat 1 “ **ekonomi kita dibangun atas dasar usaha bersama atas asas kekeluargaan**”, maka tepatlah jika koperasi menjadi Soko Guru Ekonomi Indonesia yang mengedepankan asas kekeluargaan.

Di dorong semangat dan pemikiran itulah maka untuk memajukan usaha para anggotanya, maka **KOMINDO SEJAHTERA hadir sebagai koperasi Pemasaran primer Nasional** yang menjadi solusi tuntas bagi seluruh pelaku UMKM Indonesia. KOMINDO SEJAHTERA saat ini telah memiliki jaringan kepengurusan Cabang di seluruh daerah kabupaten /Kota di Indonesia, yang siap melayani kebutuhan anggotanya.

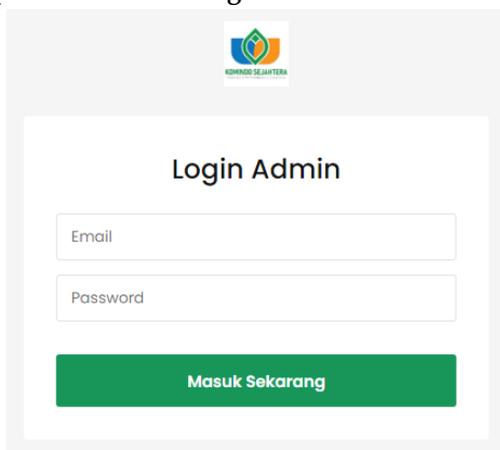
KOMINDO SEJAHTERA merupakan koperasi pemasaran Primer nasional yang berbasis **Koperasi Digital** dan telah memiliki *Platform MARKET PLACE* yang bernama “*ukmsejahtera.com*” *Platform Revolusioner* yang dapat mengangkat produk produk UMKM Anggota lebih dikenal

BAB 5

IMPLEMENTASI SISTEM

A. Implementasi Sistem

1. Tampilan form menu login Administrator



The image shows a web-based login form for an administrator. At the top center, there is a logo with a stylized figure in blue and orange, with the text 'KORPRI SELAJUTNYA' below it. The main heading of the form is 'Login Admin'. Below the heading, there are two input fields: one labeled 'Email' and one labeled 'Password'. At the bottom of the form, there is a prominent green button with the text 'Masuk Sekarang' (Log In Now).

Gambar 32. Menu Login Administrator

Keterangan:

Form menu login administrator, hak akses pengguna aplikasi khususnya bagian administrator ketika akan menggunakan program dengan memasukkan kode user/email dan password. Form menu login terdiri dari inputan kode user / alamat email dan inputan password.

BAB

6

PENUTUP

Setelah membaca buku ini dengan seksama kita mengetahui bahwa pada Koperasi UMKM Sejahtera perlu dilakukan pengembangan pengelolaan manajemen data di Koperasi UMKM sejahtera dengan kondisi yang ada, dengan membuat suatu sistem aplikasi yang dapat membantu manajemen memudahkan transaksi di koperasi UMKM, seperti transaksi pengelolaan data, transaksi penjualan produk koperasi, pemasaran atau promo produk sehingga dapat dikenal tidak hanya lokal tapi bisa secara nasional dan hubungan antara pemilik dengan konsumen. Kajian yang dilakukan membuat suatu aplikasi manajemen data sehingga data yang dibutuhkan bisa ditampilkan atau diberikan dengan cepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad Solichin. (2016). Pemrograman Web Dengan Php Dan Mysql, Hal 10
- Asporudin. (2013). Kamus Teknologi Informasi Komunikasi. Bandung: CV Titian Ilmu.
- A. S., Rosa dan Salahuddin, M . (2014). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- Hendar. (2010) Manajemen Perusahaan Koperasi: Pokok - Pokok Pikiran mengenai Manajemen dan Kewirausahaan Koperasi. Jakarta: Erlangga.
- Hendrojogi. (2012). Koperasi Asas-Asas, Teori dan Praktik. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hidayatullah, Priyanto., Jauhari Khairul Kawistara. (2014). Pemrograman WEB. Bandung: Informatika.
- Indrajani (2015). Database Design. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Kotler, Keller. (2008). Manajemen Pemasaran. Jakarta: Erlangga
- Kristanto, P. (2013). Ekologi Industri. Yogyakarta: Andi offset.
- Madcoms. (2016). Pemrograman PHP dan MySQL untuk pemula. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Nazrul, Achmad. (2013). Rancangan Website dan Profil Usaha Advertising Menggunakan PHP dan MySQL, AMIK SIGMA, Palembang.

- Nugroho Ryan dan Japariato Edwin. (2013). Pengaruh People, Physical Evidence, Product, Promotion, Price dan Place Terhadap Tingkat Kunjungan Di Kafe Cozies Surabaya. *Jurnal Manajemen Pemasaran Petra*, 1(2), hal. 3 - 4
- O'Brien & Marakas. (2013). *Management Information Systems*. Sixteenth Edition. New York: McGraw-Hill/Irwin.
- Priansa, Donni Juni dan Garnida, Agus. (2013). *Manajemen Perkantoran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Rosa A S, dan Shalahuddin, M. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika
- Revrisond Baswir. (2013). *Koperasi Indonesia, Edisi Kedua*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Satzinger, Jackson, Burd. (2015). *System Analysis and Design with the Unified Process, Course Technology, Cengage Learning*. USA.
- Sadikin, Nanang, Arisantoso. (2022). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Medan: Polmed
- Stanton, William J. (2012). *Prinsip pemasaran, alih bahas : Yohanes Lamarto* Jakarta: Erlangga.
- Stanton, William J dan Futrell, Charles. (2013). *Prinsip Pemasaran*. Alih Bahasa oleh Buchori Alma. Jakarta: Erlangga.
- Subhan, Mohamad. (2012). *Analisa Perancangan System*. Jakarta: Lentera Ilmu Cendekiawan.
- Sugiar, Yogi. (2014). *Komputer Si Mesin Pintar*. Bandung: oasebuku.

Tambunan, Tulus. (2012). Usaha Mikro Kecil dan Menengah di Indonesia: isu-isu penting. Jakarta: LP3ES.

Yatimah, Durotul. (2009). Sekretaris Modern. Jakarta: Eska Media

<http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/11077/6.%20BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y>

Hari : Tanggal 14 - 4 - 2022, Kamis, jam 9.30 AM

TENTANG PENULIS

PENULIS 1

Fernaldy Rizky Pawira Tuanaya



Fernaldy Rizky Pawira Tuanaya adalah laki laki kelahiran Jakarta pada tanggal 6 Januari 1997. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara. Menghabiskan masa kecil di kota Jakarta, tinggal bersama Orang Tua hingga lulus Sekolah Menengah Kejuruan.

Riwayat pendidikan dimulai dari TK Rigatrik (2001-2003), SDN Cipete Selatan 01 Pagi (2003-2010), SMP Cenderawasih 1 Jakarta (2010-2014), SMK Tunas Pembangunan Jakarta (2014-2017), dan STTI NIIT I-Tech Asem Dua Jakarta (2017-2022).

Saat ini aktif dalam kegiatan Organisasi Karang Taruna RT 003 / 002, membuat saya semakin cinta akan hidup sosial, membuat saya semakin yakin kalau hidup harus berguna buat orang lain. Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya melanjutkan kuliah di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2017. Selama berkuliah saya aktif mengikuti berbagai organisasi kemahasiswaan, salah satu nya Komunitas programming web dan Android. Dalam mengisi waktu luang selama perkuliahan, saya sering mencari kesibukan untuk menambah ilmu dan pengalaman saya. Sesekali juga saya dipercaya untuk mengerjakan suatu proyek untuk membuat Aplikasi pada suatu perusahaan dan koperasi UMKM. Selanjutnya pada tahun 2022 Setelah beberapa waktu kemudian saya ditawarkan untuk bergabung dengan Perusahaan Kedai None dan Warung Umat Do & Di.

PENULIS 2

Arisantoso



Penulis yang bernama Arisantoso, S.T., M.Kom lahir di Jakarta pada 17 September 1982 adalah anak kedua dari tiga bersaudara yang menamatkan sampai sekolah menengah pertama di SMPN 145 Jakarta. Selanjutnya pada tahun 1998 penulis menempuh Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Pancasakti yang terletak di Jalan Sompilan Keraton Yogyakarta, lulus tahun 2000.

Selanjutnya penulis kembali Ke Jakarta dan menempuh Pendidikan Tinggi di Universitas Islam Attahiriyah, Jakarta dan penulis berhasil meraih gelar sarjana pada Program Studi Teknik Informatika pada Tahun 2005.

Setelah Lulus penulis mengabdikan diri untuk mengajar dengan diangkat sebagai Dosen Tetap serta diberikan tugas tambahan menjabat Kepala Laboratorium Komputer di Fakultas Teknik Universitas Islam Attahiriyah, Jakarta sampai Tahun 2011. Beberapa tahun kemudian penulis melanjutkan Studi Program Magister Ilmu Komputer (S2) di Universitas Budi Luhur dan berhasil menyelesaikan S2 pada Tahun 2013. Penulis diberi amanah untuk menjabat sebagai sekretaris Program Studi Teknik Informatika pada tahun 2013 - 2018. Pada Tahun 2018 penulis diberi amanah oleh Yayasan Addiniyah Attahiriyah untuk menjabat sebagai Dekan Fakultas Teknik hingga Tahun 2020 dan juga mengajar sebagai Dosen Luar Biasa Tahun Akademik 2019/2020 di STMIK Nusa Mandiri (saat ini telah Menjadi Universitas Nusa Mandiri).

Selanjutnya penulis pindah homebase di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi (STTI) NIIT pada Tahun 2021 dan diberi amanah oleh Ketua STTI NIIT untuk menjabat sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika. Selain aktif di perguruan tinggi penulis juga bekerja sebagai seorang sistem analis pada CV.

Sigmatama Curup Tengah Kab. Rejang Lebong, Bengkulu sejak bulan februari 2020 hingga saat ini. Selanjutnya penulis juga bekerja sebagai Kepala Koordinator IT di Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Ligitasi Jakarta sejak bulan Agustus 2020 hingga sekarang.

PENULIS 3

Hari Setyani



Hari Setyani adalah perempuan kelahiran 1982 pada tanggal 17 Agustus. Merupakan anak pertama dari dua bersaudara dengan kota kelahiran Madiun Menghabiskan masa kecil di kota Tangerang.

Riwayat pendidikan dimulai dari SDN Karawaci 5 (tahun 1988), SMPN 5 Tangerang (tahun 1994), SMA Nusantara 1 (tahun 1997), Universitas Mercu Buana Jakarta Prodi Teknik Informatika (tahun 2000), dan Universitas Budiluhur Jakarta Prodi Magister Ilmu Komputer (tahun 2008).

Saat ini aktif sebagai dosen tetap di kampus Sekolah Tinggi teknologi Informasi NIIT (I-Tech) Jakarta dan menjabat sebagai Wakil Ketua I Bidang Akademik. Saya juga aktif mengajar di beberapa kampus sebagai dosen tidak tetap di Universitas Mercu Buana, Universitas esa Unggul, Universitas Muhammadiyah Tangerang. Mata kuliah yang di ampu Algoritma dan Pemograman, Interkasi Manusia dan Komputer, *Technopreneurship*, Pengantar Teknologi Informasi, Konsep Sistem Informasi dan Kewirausahaan. Saya aktif mengajar sejak tahun 2005 dibeberapa kampus.