



Perancangan Aplikasi **E-Commerce** Berbasis Website

— Pada **Tokopedia**



Ridho Syawali | Anjeng Puspita Ningrum | Arisantoso, S.T., M.Kom

Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Website

Pada Tokopedia



Kemajuan perkembangan informasi memberikan dampak yang besar, oleh karena itu saat ini sebagian orang mengenal website. Website adalah kumpulan halaman yang setiap harinya dikunjungi oleh berbagai pihak untuk melakukan berbagai kegiatan di internet seperti Google, Bukalapak, Youtube dan lain sebagainya yang tentunya dengan keberadaan website juga akan sangat berdampak bagi proses jual beli. Saat ini sebagian besar orang lebih tertarik membeli barang dari rumah tanpa harus datang langsung ke toko. Sehingga untuk dapat mempermudah kegiatan jual beli yang melibatkan antara pembeli dan penjual maupun sistem yang dapat mengelola barang tersebut dibutuhkan sistem informasi digital yang berupa media untuk memudahkan kegiatan tersebut. Melalui adanya media tersebut, kegiatan yang dilakukan antara penjual dan pembeli tentunya akan lebih fleksibel dan semakin mudah diakses dari manapun. Untuk itu penulis merancang aplikasi e-commerce berbasis website yang diberi nama Tokopedia agar kegiatan jual beli dapat lebih mudah diakses dan dilakukan dimanapun.



eureka
media aksara

Anggota IKAPI
No. 225/JTE/2021

0858 5343 1992

eurekamediaaksara@gmail.com

Jl. Banjaran RT.20 RW.10

Bojongsari - Purbalingga 53362

ISBN 978-623-487-802-8



9 786234 878028

PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEBSITE PADA TOKOMEDIA

Ridho Syawali
Anjeng Puspita Ningrum
Arisantoso, S.T., M.Kom



eureka
media aksara

PENERBIT CV. EUREKA MEDIA AKSARA

**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS
WEBSITE PADA TOKOMEDIA**

Penulis : Ridho Syawali
Anjeng Puspita Ningrum
Arisantoso, S.T., M.Kom

Desain Sampul : Ardyan Arya Hayuwaskita

Tata Letak : Herlina Sukma

ISBN : 978-623-487-802-8

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, MARET 2023**
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 : eurekaediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama: 2023

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 kehadiran Allah SWT, atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan proyek ini. Penulisan laporan ini merupakan karya berdasarkan pemikiran penulis dengan judul PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE BERBASIS WEB PADA TOKOMEDIA. Penulis memahami bahwa tanpa bimbingan dari berbagai pihak akan sangat 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 semua pembaca.

Kemajuan perkembangan informasi memberikan dampak yang besar, oleh karena itu saat ini sebagian orang mengenal website. Website adalah kumpulan halaman yang setiap harinya dikunjungi oleh berbagai pihak untuk melakukan berbagai kegiatan di internet seperti Google, Bukalapak, Youtube dan lain sebagainya yang tentunya dengan keberadaan website juga akan sangat berdampak bagi proses jual beli.

Saat ini sebagian besar orang lebih tertarik membeli barang dari rumah tanpa harus datang langsung ke toko. Sehingga untuk dapat mempermudah kegiatan jual beli yang melibatkan antara pembeli dan penjual maupun sistem yang dapat mengelola barang tersebut dibutuhkan sistem informasi digital yang berupa media untuk memudahkan kegiatan tersebut. Melalui adanya media tersebut, kegiatan yang dilakukan antara penjual dan pembeli tentunya akan lebih fleksibel dan semakin mudah diakses dari manapun. Untuk itu penulis merancang aplikasi e-commerce berbasis website yang diberi nama Tokopedia agar kegiatan jual beli dapat lebih mudah diakses dan dilakukan dimanapun.

Penulis memahami bahwa kata sempurna tidaklah cukup untuk buku ini. Oleh karena itu, penulis membutuhkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada banyak pihak yang membantu. Semoga buku ini bermanfaat bagi perkembangan teknologi.

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
BAB 2 KONSEP DAN ANALISIS SISTEM.....	2
A. Perancangan	2
B. Website.....	3
C. Internet.....	3
D. E-Commerce	3
E. Universal Resource Locator (URL).....	4
F. Hyper Text Markup Language (HTML)	5
G. JQuery	5
H. CodeIgniter Framework	5
I. Unified Modeling Language (UML)	6
J. Entity Relationship Diagram (ERD)	9
K. Komponen Umum Penyusunan ERD	10
M. Pengertian User Interface	13
N. Database.....	13
O. PHP	13
P. MySQL	14
BAB 3 KEBUTUHAN FUNGSIONAL DAN NON FUNGSIONAL.....	16
A. Spesifikasi Kebutuhan Sistem.....	16
B. Kebutuhan Fungsional	16
C. Kebutuhan Non Fungsional.....	17
BAB 4 PEMODELAN PERANGKAT LUNAK.....	18
A. Diagram Perancangan Sistem	18
B. Use Case Diagram.....	19
C. Use Case Scenario	20
D. Activity Diagram.....	23
E. Sequence Diagram	31
F. Entity Relationship Diagram	38
BAB 5 PERANCANGAN BASIS DATA	39
A. Perancangan Basis Data.....	39

BAB 6 PERANCANGAN ANTAR MUKA (USER INTERFACE)	43
A. Perancangan Halaman Login	43
B. Perancangan Halaman Beranda Admin.....	43
C. Perancangan Halaman Pengguna	47
BAB 7 IMPLEMENTASI APLIKASI	50
A. Tampilan Aplikasi	50
BAB 8 PENGUJIAN APLIKASI	56
A. Pengujian Aplikasi dengan Black Box System.....	56
BAB 9 PENUTUP	60
A. Kesimpulan	60
DAFTAR PUSTAKA	61
TENTANG PENULIS	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Contoh Use Case diagram ATM	7
Gambar 2 Contoh Activity Diagram	8
Gambar 3 Contoh Sequence Diagram	8
Gambar 4 Contoh Class Diagram	9
Gambar 5 Entitas	10
Gambar 6 Atribut	10
Gambar 7 Relasi	11
Gambar 8 Garis.....	11
Gambar 9 Simbol ERD	12
Gambar 10 Rancangan Diagram Blok	18
Gambar 11 Rancangan Use Case Diagram	19
Gambar 12 Activity Diagram Login Admin	24
Gambar 13 Activity Diagram Mengelola Data Barang	25
Gambar 14 Activity Diagram Mengelola Data Invoice.....	26
Gambar 15 Activity Diagram Login Pengguna	27
Gambar 16 Activity Diagram Halaman Kategori Barang.....	28
Gambar 17 Activity Diagram Halaman Keranjang Belanja.....	29
Gambar 18 Activity Diagram Halaman Pembayaran	30
Gambar 19 Sequence Diagram Halaman Login Admin	31
Gambar 20 Sequence Diagram Mengelola Data Barang.....	32
Gambar 21 Sequence Diagram Mengelola Data Invoice	33
Gambar 22 Sequence Diagram Login Pengguna.....	34
Gambar 23 Sequence Diagram Mengelola Halaman Kategori.....	35
Gambar 24 Sequence Diagram Mengelola Keranjang Belanja	36
Gambar 25 Sequence Diagram Mengelola Pembayaran.....	37
Gambar 26 Entity Relationship Diagram.....	38
Gambar 27 Rancangan Halaman Login Admin&User	43
Gambar 28 Rancangan Halaman Dashboard Admin	44
Gambar 29 Rancangan Halaman Data Barang	46
Gambar 30 Rancangan Halaman Data Invoice.....	47
Gambar 31 Rancangan Halaman Dashboard User	48
Gambar 32 Rancangan Halaman Keranjang Belanja	48
Gambar 33 Rancangan Halaman Pembayaran.....	49
Gambar 34 Tampilan Halaman Login.....	50
Gambar 35 Tampilan Halaman Dashboard Admin	51

Gambar 36 Tampilan Halaman Data Barang52
Gambar 37 Tampilan Halaman Menu Data Invoice.....53
Gambar 38 Tampilan Halaman Beranda User54
Gambar 39 Tampilan Halaman Keranjang Belanja54
Gambar 40 Tampilan Halaman Pembayaran.....55

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Login	20
Tabel 2 Data Barang.....	20
Tabel 3 Data Invoice.....	21
Tabel 4 User mengakses halaman beranda.....	21
Tabel 5 User mengakses halaman kategori barang.....	22
Tabel 6 User mengakses halaman keranjang belanja.....	22
Tabel 7 User mengakses halaman pembayaran	23
Tabel 8 User	39
Tabel 9 Barang.....	40
Tabel 10 Invoice.....	41
Tabel 11 Pesanan	42
Tabel 12 Pengujian Aplikasi E-Commerce Tokopedia	57



**PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE
BERBASIS WEBSITE PADA TOKOMEDIA**

Ridho Syawali
Anjeng Puspita Ningrum
Arisantoso, S.T., M.Kom



BAB

1

PENDAHULUAN

Teknologi berkembang pesat menjadi sesuatu yang sangat membantu dalam berbagai bidang dan operasional. Teknologi telah mendukung banyak cara hidup, termasuk bisnis, pendidikan, hiburan, dan bidang lainnya. Pengguna teknologi informasi saat ini hampir semua kalangan usia. Karena ini juga membuat hidup kita sangat terbantu dari perkembangan teknologi. Salah satunya adalah *e-commerce*, sebuah konsep baru yang biasanya digambarkan sebagai proses jual beli jasa di Internet.

Produsen semakin banyak menggunakan media online untuk mempromosikan berbagai produk mereka. Proses belanja online efisien dalam mencetak dokumen, memasukkan informasi produk dan informasi harga, serta mengelola keranjang belanja. Efisiensi ini menunjukkan bahwa proses transfer data lebih cepat karena tidak perlu input ulang yang memungkinkan adanya human error.

Dengan adanya layanan *e-commerce*, beberapa keuntungan dapat mempermudah proses layanan jual beli yaitu informasi perusahaan dan penawaran khusus berbagai produk penjualan lebih mudah, jelas dan lengkap tersedia bagi calon pelanggan, meskipun calon pelanggan ini mengakses internet dari mana saja menggunakan perangkat mobile.

BAB 2

KONSEP DAN ANALISIS SISTEM

A. Perancangan

Merancang adalah modifikasi berdasarkan kebutuhan dari konsep dan ide yang ada dengan metode baru. Ada beberapa tahapan dalam desain yang harus diselesaikan sebelum hasil rancangan menjadi sebuah produk.

Menurut Morris Asimov, tahap pertama adalah conceptual design yang membutuhkan banyak kreativitas. Tahap kedua adalah embodiment design yang diawali dengan pemilihan material, dimensi, geometri dan mode kegagalan. Tahap ketiga adalah detail desain, yang membutuhkan review desain sebelum memasuki proses produksi.

Tujuan dari perancangan adalah untuk memastikan bahwa kinerja semua komponen memuaskan dan dapat menahan tekanan yang terjadi selama masa pakainya, sehingga harus memenuhi tingkat keselamatan yang dipersyaratkan oleh standar, sesuai dengan aturan metode engineering yang ada.

Faraq (1997) memberikan gambaran umum tentang jenis-jenis kerusakan mekanis yang biasa ditemui dalam praktek, misalnya. Melebihi batas kekakuan, kegagalan fatigue akibat pembebanan fatigue, pembebanan impact, dan kombinasi tegangan dan kegagalan korosi.

BAB 3

KEBUTUHAN FUNGSIONAL DAN NON FUNGSIONAL

A. Spesifikasi Kebutuhan Sistem

Untuk menentukan kebutuhan perangkat lunak, kita perlu menganalisis kebutuhan perangkat lunak. Pada titik ini, dapat dengan mudah membagi persyaratan sistem menjadi dua jenis, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

B. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan-kebutuhan fungsional yang dibutuhkan pada Perancangan Aplikasi e-commerce Berbasis Website pada Tokopedia adalah sebagai berikut:

1. Aktor yang akan mempengaruhi sistem adalah *admin* dan *user*
2. *Admin* diberikan fasilitas melakukan login sistem
3. *Admin* diberikan fasilitas mengelola halaman Data Barang
4. *Admin* diberikan fasilitas mengelola halaman Data Invoice
5. Aplikasi ini memfasilitasi *user* melakukan login sistem
6. Aplikasi ini memfasilitasi *user* mengakses halaman Beranda
7. Aplikasi ini memfasilitasi *user* mengakses halaman Kategori Barang
8. Aplikasi ini memfasilitasi *user* mengakses dan mengelola halaman Keranjang Belanja
9. Aplikasi ini memfasilitasi *user* mengakses halaman Pembayaran

BAB 4

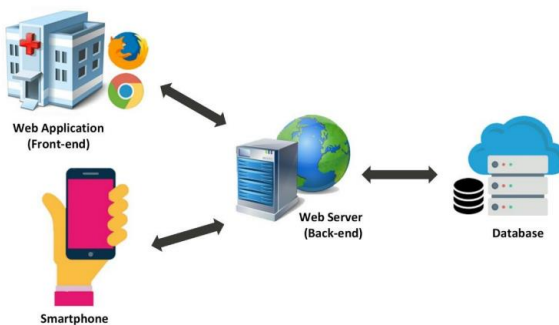
PEMODELAN PERANGKAT LUNAK

A. Diagram Perancangan Sistem

Setelah menyelesaikan berbagai langkah untuk menganalisis kebutuhan sistem aplikasi, dibuat beberapa perencanaan yang meliputi desain diagram blok sistem, alur kerja sistem dan desain model dalam format Unified Modeling Language (UML) yang terdiri dari diagram *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*.

1. Analisa Perancangan Sistem Berdasarkan Diagram Blok Sistem

Berikut merupakan rancangan diagram blok sistem dari Aplikasi e-commerce berbasis website pada tokopedia.



Gambar 10 Rancangan Diagram Blok

Berikut adalah gambaran singkat dari diagram blok sistem yang akan dibangun:

BAB 5

PERANCANGAN BASIS DATA

A. Perancangan Basis Data

Basis data itu sendiri berisi informasi tentang tabel-tabel yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi e-commerce berbasis web di tokopedia. Beberapa tabel tersebut dijelaskan pada tabel di bawah ini.

1. Tabel User

Nama Tabel : tb_user
Fungsi : Untuk menyimpan data admin dan pengguna
Media : Hardisk
Primary key : id
Foreign key : -

Tabel 8 User

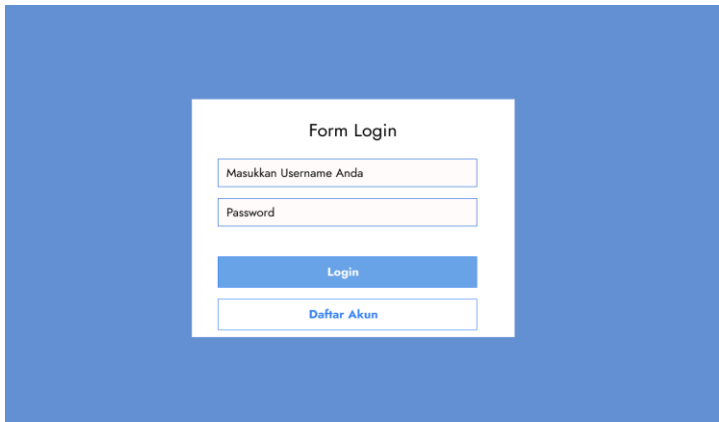
Nama	Tipe Data	Panjang Data	Keterangan
Id	Int	11	Nomor identitas untuk kode admin dan pengguna
nama	Varchar	50	Field untuk identitas nama
username	Varchar	100	Field untuk memasukkan username admin dan pengguna

BAB 6

PERANCANGAN ANTAR MUKA (USER INTERFACE)

A. Perancangan Halaman Login

Ketika pengguna masuk untuk mengakses akun admin atau user menemukan halaman masuk, pengguna harus memiliki akun admin atau user untuk mengakses akun tersebut.



The image shows a login form titled "Form Login" centered on a blue background. The form contains the following elements:

- A text input field labeled "Masukkan Username Anda".
- A text input field labeled "Password".
- A blue button labeled "Login".
- A white button with a blue border labeled "Daftar Akun".

Gambar 27 Rancangan Halaman Login Admin&User

B. Perancangan Halaman Beranda Admin

Setelah pengguna berhasil memasuki halaman login dengan akun admin setelahnya pengguna akan dihadapkan pada halaman dashboard admin. Berikut perancangan dashboard admin.

BAB 7

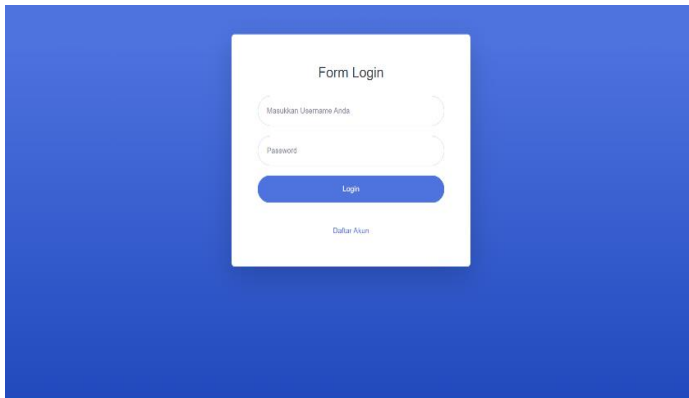
IMPLEMENTASI APLIKASI

A. Tampilan Aplikasi

Bagian ini menjelaskan tampilan halaman program saat dijalankan.

1. Tampilan Halaman Login

Gambar berikut menunjukkan halaman login, yaitu halaman masuk sistem sesuai dengan hak akses pengguna.



Gambar 34 Tampilan Halaman Login

2. Tampilan Halaman Dashboard Admin

Gambar di bawah menunjukkan halaman panel admin, yang merupakan halaman pertama saat anda masuk dengan hak akses admin.

BAB

8

PENGUJIAN APLIKASI

A. Pengujian Aplikasi dengan Black Box System

Tahap pengujian aplikasi *e-commerce* tokomedia dilakukan dengan pendekatan pengujian *black box* testing. Black box testing disebut juga pengujian perilaku. (Arisantoso, Harjanti, et al., 2022) Melalui pengujian ini yang memungkinkan menemukan kesalahan sistem dari semua kebutuhan fungsional pada aplikasi e-commerce tokomedia.

BAB

9

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil dari Perancangan Aplikasi E-commerce Berbasis Website pada Tokopedia ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini berisi berbagai informasi untuk mengelola informasi barang dan data invoice.
2. Aplikasi ini dapat memfasilitasi user untuk dapat mengakses dan mengelola halaman kategori barang, keranjang belanja, dan menu pembayaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldwin Nayoan (2022). Apa itu e-commerce? Berikut Pengertian, Jenis serta Manfaatnya. Sleman: Niaga Hoster.
- Amera P.Safira (2021).CodeIgniter Pengertian, Keunggulan dan Cara Menggunakannya. Jakarta: GoldenFast.
- Ayoni Sulthon (2022). Pengertian Entity Relationship Diagram(ERD): Simbol, Entitas, Atribut. Sleman:Domainesia.
- Dicoding Intern (2020). Apa itu Database? Contoh Produk dan Fungsinya. Bandung: Dicoding.
- Dicoding Intern (2021). Apa itu UML? Beserta Pengertian dan Contohnya. Bandung: Dicoding.
- Didin Lubis (2016). Pengertian Perancangan Menurut Ahli. Jakarta: Wordpress.
- Fathnur Rohman (2022). Internet Adalah Jaringan Komputer, Ini Pengertian dan Sejarahnya. Jakarta: Katadata.
- Iftitah Nurul Laily (2022).Pengertian Website menurut para ahli beserta jenis dan fungsinya. Jakarta: Katadata
- Info Publik (2022).Pengertian MySQL Menurut Para Ahli, fungsi dan kelebihanannya. Jakarta:Pelayanan Publik id.
- Kurnia Azizah (2021).Pengertian HTML Lengkap dengan Fungsi dan Sejarah Kemunculannya. Jakarta: Merdeka.com.
- Muhammad Robith Adani (2020). Apa itu MySQL: Penertian, Fungsi beserta Kelebihan. Malang: Sekawan Media.
- Sadikin, Nanang, Arisantoso. (2022). Interaksi Manusia dan Komputer. Medan: PolmedSalisah
- Salmaa Awwaabiin (2021). Pengertian PHP, Fungsi dan Sintaks Dasarnya. Sleman: Niaga Hoster.
- Yasin K (2019).Pengertian jQuery serta Fungsi dan Contohnya. Sleman: Niaga Hoster.

Yuliyana W (2022). Apa itu URL? Pengertian URL, Contoh dan Strukturnya . Jakarta: Hostinger.

TENTANG PENULIS

Penulis 1 (Ridho Syawali)

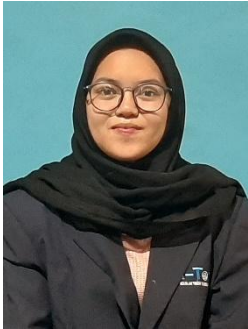


Penulis yang bernama **Ridho Syawali** adalah pria yang lahir pada tanggal 31 Desember 2002 di Tangerang. Dia adalah anak tunggal. Menghabiskan masa kecilnya di kota Tangerang dan tinggal bersama orang tuanya hingga saat ini. Riwayat pendidikan SD Negeri Karawaci 10 (2008-2014), SMP Negeri 6 Kota Tangerang (2014-2017), SMK Voctech 1 (2017-2020), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (2020-Sekarang).

Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya, saya melanjutkan studi saya di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika. Selama kuliah, saya aktif terlibat dalam berbagai organisasi kemahasiswaan, termasuk Badan Kemahasiswaan (BEM). Di waktu luang saya selama kuliah saya sering mencari kegiatan yang bisa saya tambahkan dengan pengetahuan dan pengalaman saya.

Penulis 2

(Anjeng Puspita Ningrum)



Penulis yang bernama **Anjeng Puspita Ningrum** adalah seorang wanita yang lahir pada tanggal 13 Mei 2002 di Tangerang. Dia adalah anak tunggal. Menghabiskan masa kecilnya di kota Tangerang dan tinggal bersama orang tuanya hingga saat ini. Riwayat pendidikan dimulai dari SD Negeri Karawaci Baru 7 (2008-2014), SMP Negeri 6 Kota Tangerang (2014-2017), SMK Bhakti Pertiwi (2017-2020), dan Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT Jakarta (2020-Sekarang).

Setelah menyelesaikan pendidikan wajib saya, saya melanjutkan studi di Sekolah Tinggi Teknologi Informasi NIIT pada Program Studi Teknik Informatika. Selama kuliah saya aktif erlibat dalam berbagai organisasi kemahasiswaan, termasuk Badan Kemahasiswaan (BEM). Di waktu luang saya selama kuliah, saya sering mencari kegiatan yang bisa saya tambahkan dengan pengetahuan dan pengalaman saya.

Penulis 3

(Arisantoso, S.T., M.Kom)



Penulis yang bernama Arisantoso, S.T., M.Kom lahir di Jakarta pada 17 September 1982 adalah anak kedua dari tiga bersaudara yang menamatkan sekolah dasar di SD Marsudi Luhur Jakarta, selanjutnya sekolah menengah pertama di SMPN 145 Jakarta. Pada tahun 1998 penulis menempuh perjalanan ke Kota

Yogyakarta untuk melanjutkan Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan di SMK Pancasakti yang terletak di Jalan Sompilan Keraton Yogyakarta, lulus tahun 2000. Setelah Lulus 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 Universitas Islam Attahiriyah 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 hingga sekarang. Di sela kesibukannya penulis masih sempat meluangkan waktunya untuk

menulis, baik dengan dosen ataupun bersama Mahasiswa. Tulisan yang telah diterbitkan berupa buku diantaranya Interaksi Manusia dan Komputer (Dulu, Kini, dan Masa Depan), Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak, Modul Komputer dan Masyarakat, Aplikasi Sistem Informasi Kepegawaian Indo-Portal Fintopia Berbasis Website, Perancangan Aplikasi Digital Arsip Kampus Dalam Meningkatkan Kuantitas Dan Kualitas Publikasi Karya Ilmiah Mahasiswa Dan Dosen Di Perguruan Tinggi, Perancangan Market Place Koperasi Umkm Indonesia Sejahtera (Komindo), Aplikasi Jadwal Kajian Keagamaan Pada Platform Android Menggunakan Metode Waterfall. 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.